

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dapat menarik kesimpulan terkait “Penerapan Metode Pembelajaran *Education Games* Pada Anak Usia Dini di RA Miftahul Huda Raguklampitan Batealit Jepara Tahun Ajaran 2020/2021” diperoleh beberapa poin simpulan berikut:

1. Pelaksanaan Tata cara *Education Games* di RA Miftahul Huda dilaksanakan lewat 3 sesi ialah awal, sesi persiapan yang antara lain merupakan memilah game cocok dengan tema, menyusun RPPH, serta mempersiapkan peralatan yang diperlukan. Kedua, sesi penerapan yang mencakup langkah- langkah yang antara lain merupakan mengkondisikan kelas, mengendalikan tempat duduk, sediakan media ataupun perlengkapan bermain, serta proses bermain. Ketiga, sesi ini merupakan sesi penilaian yang dilaksanakan sehabis game berakhir.
2. Kendala-Kendala dari Penerapan Metode *Education Games* di RA Miftahul Huda adalah mental anak yaitu ada yang pemberani dan ada yang penakut, media yang tidak mencukupi karena banyaknya siswa sedangkan media hanya sedikit, dan suasana pembelajaran yang ramai karena ada siswa yang suka ngomong sendiri dan gojek dengan temannya.

#### B. Saran

1. Untuk pendidik, diharapkan bisa membagikan arahan partisipan didik buat lebih mencermati dikala proses pendidikan berlangsung supaya tidak menyita waktu yang banyak serta proses aktivitas belajar bias berjalan dengan baik.
2. Untuk partisipan didik, diharapkan supaya lebih mencermati pendidik dikala proses belajar mengajar berlangsung.
3. Untuk sekolah, diharapkan supaya bisa menaikkan ruang kelas serta media media yang digunakan dalam tata cara pembelajaran melalui metode *Education Games*, biar dalam proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar
4. Untuk Periset, sebaiknya bisa menindak lanjuti riset ini dengan bermacam alterasi serta revisi. Alterasi tersebut misalnya dengan mempraktikkan tata cara cerita lain supaya dalam meningkatkan keahlian bahasa bunda anak umur dini dapat terus menjadi maksimal.