

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasar data hasil penelitian yang diolah dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang telah dilaksanakan oleh peneliti di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana mengenai implementasi alat permainan edukatif *Busy Book* dalam meningkatkan kreativitas pada anak kelompok B, maka kesimpulannya ialah:

1. Implementasi pembelajaran alat permainan edukatif *Busy Book* pada anak kelompok B TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana yaitu, APE *Busy Book* ini terdiri atas 13 halaman dan 1 sampul, dimana setiap halamannya terdapat 1 tema dan 1 kegiatan yang berbeda-beda sesuai dengan tema pembelajaran. Dengan penggunaan alat permainan edukatif (APE) *Busy Book* bisa menumbuhkan ketertarikan anak untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran, membantu merangsang seluruh aspek perkembangan anak serta materi yang diajarkan lebih memudahkan anak untuk memahaminya. Anak sangat responsif, semangat, senang, gembira dan antusias untuk belajar.
2. Kreativitas anak kelompok B melalui APE *Busy Book* di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana, dapat dibangun dengan seluruh aspek perkembangan dari APE *Busy Book* melalui kegiatan-kegiatan dan ragam permainannya yang dikelola oleh guru. Alat permainan edukatif (APE) *Busy Book* juga membantu memudahkan pendidik dalam proses pembelajaran. Anak dapat praktek langsung, anak lebih aktif bergerak, mandiri, semangat belajar tinggi, kreatif mengembangkan daya pikir, tidak mudah bosan, dan dapat memudahkan anak dalam mengembangkan kreativitasnya melalui ragam kegiatan yang ada pada APE *Busy Book*, diantaranya seperti dengan tema ayo belajar menulis, yuk belajar menghitung, huruf hijaiyah, nama-nama hari, jam berapakah ini, puzzle, mengenal bangun datar, menjodohkan buah, mengenal benda langit, memasang tali sepatu, menganyam, panen buah apel, dan kandang hewan.
3. Faktor pendukung dan penghambat perkembangan kreativitas anak kelompok B melalui APE *Busy Book* di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana, terdapat faktor pendukung dan penghambat, adapun faktor pendukung kreativitas anak dibagi menjadi dua yaitu:

- a. Fisik, ragam permainannya beragam, bentuknya yang menarik, aman dimainkan anak, dan menyenangkan untuk anak.
- b. Non fisik, pendidik lebih mudah dalam menyampaikan pelajaran ke anak, sehingga diharapkan anak lebih mudah menerima pelajaran.

Sedangkan untuk faktor yang menghambat perkembangan kreativitas anak juga dibagi menjadi dua yaitu:

- a. Fisik: karena pembelajaran yang menarik membuat anak terlalu larut dalam satu pembelajaran saja, sehingga anak merasa kurang nyaman ketika dibatasi oleh waktu.
- b. Non fisik: keterbatasan waktu dan sarana APE *Busy Book* membuat pendidik mengharuskan untuk bergantian. Hal ini membuat anak merasa kurang puas dalam bermain dan belajar.

B. Saran-Saran

Uraian diatas telah menjadikan akhir bahasan hasil penelitian ini, adapun penulis memberikan beberapa saran yang berkaitan dengan penelitian ini, semoga memberikan manfaat kepada pihak-pihak terkait, diantaranya:

1. Kepala Sekolah, sebagai pemegang kebijakan, diharapkan dapat menyiapkan alat dan bahan untuk dijadikan media pembelajaran dan harus bisa mengontrol dan mengevaluasi pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan harapan bisa menumbuhkembangkan kreativitas anak melalui alat permainan edukatif *Busy Book* atau APE lainnya yang diterapkan oleh guru.
2. Guru kelas, diharapkan dapat membuat APE *Busy Book* lebih menarik lagi dan lebih semangat dalam mengajar mampu menarik minat anak untuk belajar sehingga pembelajaran bisa berjalan dengan maksimal.
3. Peneliti selanjutnya, untuk lebih meningkatkan kreativitas anak diharapkan dapat mengembangkan Alat Permainan Edukatif yang lebih kreatif agar dapat memperluas pengetahuan anak dan mencapai perkembangan anak dengan ranah fokus yang berbeda.