

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan pada pembahasan-pembahasan pada bab sebelumnya, maka peneliti dapat mengemukakan beberapa kesimpulan yaitu antara lain :

1. Peran guru dalam mengenalkan menyusun rumah adat, tidak hanya menyediakan puzzle rumah adat sebagai bentuk media bermain dan belajar anak didik, melainkan ada juga peran:
 - a. Fasilitator
Guru menjadi fasilitator bagi anak didik dalam merencanakan dan mempersiapkan media bermain untuk anak didiknya. Sehingga dalam proses pembelajaran anak didik sudah siap mengikuti kegiatan dari awal pembukaan sampai dengan penutupan.
 - b. Pembimbing
Guru sekaligus menjadi pembimbing bagi anak didik, hal ini dikarenakan guru juga mendampingi anak didik untuk bisa mempergunakan media belajar yang sudah disediakan oleh guru. Selain itu juga guru membantu bagi anak didik yang masih kesulitan dalam mempergunakan media puzzle menyusun rumah adat yang telah disediakan.
 - c. Teman bermain
Selain sebagai guru, peneliti merupakan kawan bermain dalam aktivitas kegiatan belajar mengajar dikelas. Sehingga anak didik merasa nyaman dalam segala bentuk aktivitasnya dan mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan oleh gurunya.
2. Penerapan menyusun rumah adat merupakan kegiatan individual maupun kegiatan kelompok sehingga sangat fleksibel diterapkan dalam proses kegiatan bermain dan belajar. Cara menggunakan media puzzle rumah adat juga sangat mudah, yaitu dengan membongkar dan menyusun kembali puzzle menjadi bentuk semula. Hal ini membutuhkan daya ingat dan rasa penasaran anak didik untuk menyusunnya menjadi bentuk sempurna kembali.

B. Saran

1. Bagi pembaca dapat menerapkan dan menambah wawasan dalam menggunakan media puzzle menyusun rumah adat untuk diterapkan pada satuan pendidikan masing-masing.
2. Bagi Kepala Sekolah, untuk bisa merencanakan keuangan dalam pengadaan bahan dan media khususnya APE untuk dapat dipergunakan oleh anak didik. Hal ini berkaitan erat dengan tujuan bermain yang selalu berbeda setiap harinya, maka dibutuhkan lebih banyak APE untuk kegiatan bermain anak didik.
3. Bagi guru, untuk lebih meningkatkan kompetensinya serta kemampuan kreativitas dalam merancang bentuk pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan anak didiknya. Sehingga anak didik merasa senang dan antusias setiap harinya untuk selalu mengikuti kegiatan bermain yang diberikan oleh gurunya.