

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penulisan dan penyusunan tugas akhir yang telah dilakukan, penulis dapat mengemukakan dengan adanya Alat Permainan Edukatif (APE) *Stick Game* ini dapat meningkatkan minat belajar anak dalam proses pembelajaran di PAUD Adinda Tahunan Jepara, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Guru memiliki peran sentral dalam proses pembelajaran kepada anak usia dini. Peran tersebut tidak hanya sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai perancang kegiatan serta fasilitator pembelajaran.
2. Alat Permainan Edukatif (APE) ini mampu meningkatkan daya minat belajar berhitung anak melalui metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.
3. Anak-anak dapat terlibat dan lebih aktif saat proses pembelajaran berlangsung.
4. Penggunaan media *Stick Game* ini dapat membantu siswa dalam memahami konsep dasar berhitung serta memberikan pengalaman belajar yang menarik.

B. Saran

1. Bagi guru PAUD diharapkan terus berinovasi dalam memberikan metode kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak, khususnya dalam belajar berhitung sehingga peserta didik lebih tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini Guru maupun orangtua dapat diberikan panduan maupun pelatihan dalam proses pembuatan APE yang dapat bermanfaat bagi tumbuh kembang anak usia dini.
2. Bagi lembaga pendidikan anak usia dini perlu mendukung pengembangan media pembelajaran baru dengan menyediakan sarana dan prasarana, baik berupa media maupun alat permainan edukatif. Selain itu Lembaga Pendidikan dapat mengalokasikan waktu khusus untuk pembelajaran berhitung melalui pendekatan APE.
3. Bagi pembaca diharapkan dapat menambah bahan referensi dalam pengembangan alat permainan edukatif pada anak usia dini melalui permainan berhitung dengan stik es krim.

Penulis berharap tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pendidik dan orangtua serta dapat memberikan kontribusi nyata bagi kemajuan pendidikan di Indonesia.

