

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan Permainan Dadu Sosial di KB Al-Hikam 01, dapat ditarik beberapa simpulan penting sebagai berikut:

1. Pemanfaatan Permainan Dadu Sosial terbukti efektif dalam mendukung pembelajaran anak usia dini, khususnya dalam menstimulasi perkembangan sosial emosional. Melalui aktivitas bermain yang melibatkan pengenalan emosi dan interaksi kelompok, anak belajar memahami perasaan, berempati, serta menjalin hubungan sosial secara positif.
2. Pelaksanaan pembelajaran dengan Permainan Dadu Sosial dilakukan secara bertahap dan terstruktur, mulai dari penentuan giliran, pelaksanaan permainan, hingga refleksi emosi. Proses ini memberikan ruang bagi anak untuk berpartisipasi aktif, mengungkapkan pendapat, serta belajar bekerja sama tanpa tekanan pada hasil akhir.
3. Guru memiliki peran strategis sebagai fasilitator dan pendamping dalam mengarahkan jalannya permainan, memberikan penguatan positif, serta menciptakan suasana belajar yang aman dan menyenangkan. Kendala dalam pelaksanaan dapat diatasi melalui perencanaan yang matang dan pengelolaan kelas yang efektif.
4. Secara keseluruhan, Permainan Dadu Sosial merupakan media pembelajaran inovatif yang sejalan dengan prinsip belajar sambil bermain pada pendidikan anak usia dini. Media ini tidak hanya memperkaya metode pembelajaran di PAUD, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna dalam mengembangkan keterampilan sosial emosional anak secara berkelanjutan.

B. Saran

1. Guru diharapkan terus mengembangkan kreativitas dalam merancang media pembelajaran yang menarik, aman, dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak usia dini. Permainan Dadu Sosial dapat dimanfaatkan sebagai salah satu

alternatif media inovatif untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, serta mendukung pengembangan kemampuan sosial emosional anak melalui kegiatan bermain yang menyenangkan.

2. Lembaga pendidikan, khususnya KB Al-Hikam 01, diharapkan dapat memberikan dukungan berkelanjutan melalui penyediaan sarana pendukung, pelatihan, serta ruang kolaborasi bagi guru agar lebih leluasa dalam berinovasi. Dukungan tersebut diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran yang kontekstual, bermakna, dan selaras dengan karakteristik serta kebutuhan perkembangan anak usia dini.
3. Karya kinerja ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian maupun pengembangan media pembelajaran selanjutnya yang berfokus pada stimulasi sosial emosional anak usia dini. Penelitian lanjutan disarankan menggunakan pendekatan tindakan kelas atau metode kuantitatif untuk mengkaji efektivitas Permainan Dadu Sosial secara lebih terukur, sehingga dapat memberikan kontribusi yang lebih luas bagi praktik pendidikan anak usia dini.