

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan pelaksanaan pengabdian dan pengembangan yang telah dilakukan, bisa disimpulkan bahwa pengembangan media ROTAR GEBER (Roda Putar Geometri Berwarna dan Bertekstur) adalah langkah yang tepat untuk meningkatkan kemampuan anak usia dini dalam mengenal bentuk, warna, dan tekstur. Media ini dikembangkan berdasarkan masalah nyata yang ditemukan dalam proses belajar dan disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Penggunaan media ROTAR GEBER dalam kegiatan pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang nyata dan menggunakan berbagai indra bagi anak. Anak aktif berpartisipasi melalui kegiatan memutar roda, mengamati bentuk dan warna, serta meraba perbedaan tekstur. Hal ini membantu anak memahami konsep belajar dengan lebih mudah dan menyenangkan. Selain itu, media ini juga meningkatkan semangat, fokus, dan keterlibatan anak selama proses belajar berlangsung.

Melalui kegiatan ini, penulis mendapatkan pengalaman berharga dalam mengembangkan media pembelajaran sederhana yang menggunakan bahan-bahan bekas dan ramah lingkungan. Karya kinerja ini menunjukkan bahwa tutor PAUD memiliki peran penting dalam menciptakan inovasi pembelajaran yang kreatif dan dapat diterapkan. Pengalaman kerja yang direfleksikan dalam bentuk karya akademik melalui Program RPL menjadi sarana untuk meningkatkan kemampuan profesional tutor dalam menghubungkan teori dengan praktik pembelajaran di lapangan.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan tersebut, penulis memberikan beberapa saran berikut:

1. Bagi Pendidik PAUD

Pendidik diharapkan dapat memanfaatkan media ROTAR GEBER sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk mengenalkan bentuk, warna, dan tekstur kepada anak usia dini. Selain itu, pendidik juga diharapkan terus mengembangkan media pembelajaran kreatif lainnya sesuai dengan kebutuhan anak.

2. Bagi POS PAUD Cempaka

Lembaga diharapkan dapat mendukung penggunaan dan pengembangan media pembelajaran inovatif secara terus menerus untuk meningkatkan kualitas pembelajaran serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi anak.

3. Bagi Mahasiswa Program RPL

Mahasiswa diharapkan dapat menjadikan pengalaman kerja sebagai sumber utama dalam pengembangan karya kinerja. Selain itu, mahasiswa juga diharapkan terus melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran untuk menghasilkan inovasi yang relevan dan aplikatif.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil karya kinerja ini dapat dijadikan sebagai referensi awal untuk mengembangkan media pembelajaran serupa dengan variasi bentuk, warna, dan tekstur yang lebih beragam atau diterapkan pada aspek keberlanjutan perkembangan anak usia dini lainnya.