

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai implementasi alat permainan edukatif (APE) *Kids 'n Kit* dalam mengembangkan kecerdasan logika matematika pada anak usia 5-6 tahun di TK IT al-amanah dapat disimpulkan bahwa:

1. Implementasi alat permainan edukatif (APE) *Kids 'n Kit* di TK IT al-amanah dilaksanakan ketika pembelajaran sentra persiapan karena kegiatan di sentra persiapan lebih banyak menstimulus kecerdasan logika matematika anak usia dini. APE *K 'n K* dapat mengembangkan kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun di TK IT al-amanah sesuai tahapan perkembangannya melalui kegiatan mengidentifikasi warna, bentuk geometri dan objek gambar, berhitung banyak benda dengan adanya komponen poster tematik dan manik-manik serta mengurutkan proses kegiatan melalui kartu proses. Tahapan pembelajaran di TK IT al-amanah meliputi: perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran sesuai SOP model pembelajaran sentra dan penilaian pembelajaran.

Selain kecerdasan logika matematika ditemukan bahwa *Kids 'n Kit* juga mampu mengembangkan kecerdasan yang lainnya seperti kecerdasan bahasa, motorik kasar dan motorik halus melalui penggunaan APE *K 'n K* dengan metode yang berbeda.

2. Respon anak usia 5-6 tahun saat bermain APE *Kids 'n Kit* dalam mengembangkan kecerdasan logika matematika sangat senang. Anak terlihat antusias dan selalu ingin segera memainkan *K 'n K*. Kemudian respon guru terhadap alat permainan edukatif (APE) *Kids 'n Kit* dalam mengembangkan kecerdasan logika matematika pada anak usia 5-6 tahun sangat senang, karena dengan adanya APE ini guru menjadi lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran dan kegiatan pembelajaran pun menjadi lebih kondusif dan guru merasa bangga dengan anak-anak karena melalui *K 'n K* kecerdasan logika matematika anak sudah lebih meningkat.
3. Kesulitan yang dialami anak usia 5-6 tahun dalam menggunakan alat permainan edukatif (APE) *Kids 'n Kit* yaitu awalnya anak belum mengerti bagaimana cara mengoperasikan *K 'n K* sesuai dengan prosedurnya, namun setelah beberapa kali dicontohkan oleh guru akhirnya anak mengerti cara menggunakan *K 'n K* yang tepat, dan karena terbatasnya jumlah *K 'n K* terkadang anak-anak saling berebut ingin memainkan APE tersebut, tapi karena guru menyediakan 2-3 pilihan kegiatan main anak-anak pun dapat mengerjakan kegiatan lain terlebih dahulu kemudian bergantian bermain APE *Kids 'n Kit*.

B. Saran

Dari hasil penelitian di atas, maka peneliti memberikan saran kepada pihak-pihak yang terkait, yaitu :

1. Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan kepala sekolah senantiasa memberikan dukungan dan motivasi kepada guru agar lebih mengoptimalkan penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) yang dimiliki lembaga sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara maksimal.

2. Bagi Guru

Guru sebagai pelaksana dalam proses pembelajaran hendaknya lebih memaksimalkan perannya sebagai fasilitator yang baik bagi anak usia dini.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan dan memperdalam kajian penelitian mengenai implementasi APE *K 'n K* dalam mengembangkan aspek kecerdasan lainnya.