

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa manfaat penerapan media *maze* dalam pembelajaran anak kelompok B Tk Abdi Jaya 1 Hepuhulawa Kecamatan Limboto Kabupaten Gorontalo telah dijalankan dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari segi penerapan media *maze* yang dilakukan guru yakni: a) Melatih motorik, anak yang sudah mampu berjumlah 14 orang dan yang kurang mampu berjumlah 2 orang. b) Mengembangkan sinkronisasi mata dan tangan, anak yang sudah mampu berjumlah 15 orang dan yang kurang mampu berjumlah 1 orang. c) Mengembangkan kreatifitas anak dalam pembelajaran *maze*, anak yang sudah mampu berjumlah 14 orang dan yang kurang mampu berjumlah 2 orang. d) Imajinasi, semua anak sudah mampu dalam berimajinasi. e) Melatih kesabaran, anak yang sudah mampu berjumlah 13 orang dan yang kurang mampu berjumlah 3 orang. f) Pengetahuan, anak yang sudah mampu berjumlah 12 orang dan yang kurang mampu berjumlah 4 orang. g) Melatih konsentrasi, anak yang sudah mampu berjumlah 13 orang dan yang kurang mampu berjumlah 3 orang. h) Minat anak untuk belajar, anak yang sudah mampu berjumlah 14 orang dan yang kurang mampu berjumlah 4 orang.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka dapat dikemukakan saran-saran sebagai berikut :

1. Guru harus lebih memperhatikan anak yang belum mampu menggunakan *maze* dalam pembelajaran.
2. Guru lebih kreatif lagi dalam menggunakan media *maze* agar minat belajar anak meningkat dan anak akan merasa senang dengan pembelajaran yang tidak monoton.
3. Bagi peneliti, agar kiranya bisa menjadi acuan untuk menambah wawasan untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media
- Hasnida. (2015). *Media Pembelajaran Kreatif*. Jakarta : PT Luxima Metro Media
- Ismail, Andang. (2009). *Education Games, Menjadi Cerdas Dan Ceria Dengan Permainan Edukatif*. Jogjakarta : Pilar Media
- Miami. (2011). Permainan Maze (Online), ([Http//Miamiishopeducation.blogspot.com](http://Miamiishopeducation.blogspot.com), Diakses 4 Desember 2012)
- Mudlofir. Ali dan Evi Fatimatur Rusdiyah. (2016). *Desain Pembelajaran Inovatif*. Jakarta : Rajawali Pers
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Jakarta :
- Mulyati. Yeti. (2000). *Penggunaan Alat Permainan Edukatif Maze : Upaya Membantu Perkembangan Bahasa dan Kognitif Anak Usia 3-6 Tahun*
- Moleong. (2008). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Samatowa, Usman. (2010). *Daya Pikir dan Daya Cipta*. Jakarta : PT Indeks
- Suela, I Kadek. (2015). *Permainan Maze Untuk Mereduksi Perilaku Self Stimulation Pada Anak, Universitas Negeri Surabaya* (Jurnal Pendidikan Khusus)
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan Kualitatif*. Bandung : Alfabeta
- Sekarwati Ayu Dyah. (2013). *Permainan Maze Matching Board Untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Tunagrahita Di Taman Pendidikan Dan Pengembangan Abk Esya Sidoarjo. Tesis Tidak Diterbitkan*. Surabaya : PPs Universitas Negeri Surabaya
- Susi E, Maria M, S. Djoko Wartono. (2001). *Maze 2 Mencari Jejak Sederhana Untuk TK*. Jogjakarta : Penerbit Kanisius
- Winkanda. (2013). *Permainan Edukatif Untuk Melatih Kecerdasan Dan Kreatifitas Anak*. Jogjakarta : Kata Hati
- <https://Glentinapasaribu.wordpress.com/2014/03/25/Manfaat-Mainan-Puzzle-Dan-Maze-Bagi-Tumbuh-Kembang-Si-Kecil/>
- [Http://Akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/01/12/Media-Pembelajaran/](http://Akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/01/12/Media-Pembelajaran/)