

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Dari hasil penelitian dapat diambil simpulan sebagai berikut:

1. Penerapan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan di RA Samudera Raya Banjarmasin dalam proses pembelajarannya berjalan dengan baik. Guru kelompok telah membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sehingga kegiatan pembelajaran terarah. Guru juga telah menyediakan media pembelajaran yang sesuai sehingga mendukung proses pembelajaran dengan baik. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Ketika anak sedang melakukan kegiatan pembelajaran, guru selalu mengamati dan membimbing anak dalam melakukan kegiatan tersebut.
2. Faktor pendukung pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan di RA Samudera Raya Banjarmasin adalah kesiapan guru dalam merencanakan kegiatan sesuai dengan tahapan perkembangan anak dan media pembelajaran yang telah disediakan untuk mendukung proses pembelajaran. Sedangkan untuk faktor penghambat adalah latar belakang pendidikan guru dan anak yang tidak berminat untuk melakukan kegiatan.

B. Saran-saran

1. Kepala sekolah dan guru hendaknya mempertahankan dan meningkatkan penerapan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan yang sudah berjalan dengan baik ini.
2. Penerapan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan di RA Samudera Raya sudah baik. Ada baiknya lagi untuk meningkatkan kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran yang akan digunakan.
3. Sekolah hendaknya memberikan penambahan bahan media pembelajaran yang sekali habis dan perangkat teknologi pembelajaran untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar.