

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada anak kelompok A di RA Khairul Jannah Kertak Hanyar dalam kegiatan mengenal lambang bilangan melalui media lotto , dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pada siklus I, mulai terlihat adanya minat atau ketertarikan yang dimiliki anak pada materi kegiatan mengenal lambang bilangan menggunakan media lotto namun karena ruang kelas tiba-tiba menjadi kurang kondusif karena ada anak yang berbicara sendiri dengan temannya ketika kegiatan pembelajaran berlangsung menjadikan perhatian anak terpecah. Selain itu, anak mulai aktif karena dalam pembelajaran media lotto ini belum pernah digunakan guru untuk kegiatan mengenal lambang bilangan. Akhirnya anak lebih tertarik memainkan media yang digunakan sehingga tidak terlalu memperhatikan penjelasan guru terkait cara penggunaan alat peraga sehingga hasilnya kurang maksimal. Pada siklus II, minat atau ketertarikan anak sangat terlihat. Dalam menggunakan media lotto anak-anak sangat aktif dan memperhatikan pada saat belajar karena pada media lotto terdapat berbagai macam gambar yang disesuaikan dengan tema, sehingga anak menjadi lebih tertarik untuk mengenal lambang bilangan.
2. Penggunaan media lotto terbukti dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A di RA Khairul Jannah Kertak Hanyar. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase kemampuan

mengenal lambang bilangan pada tiap siklus. Dalam kegiatan prasiklus hanya ada 2 anak atau 20% dari 10 anak yang dikatakan tuntas.

Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan sebanyak 4 anak atau 40% dari 10 anak yang dikatakan tuntas, dan pada siklus II menunjukkan sebanyak 9 anak atau 90% dari 10 anak yang dikatakan tuntas.

Hasil ketuntasan pada siklus II telah mencapai target ketuntasan yang diharapkan yaitu 80% anak berkategori tuntas, Hal ini menjadi bukti bahwa melalui media lotto dalam kegiatan mengenali lambang bilangan dapat menjadi salah satu alternatif dalam mengatasi masalah belajar anak khususnya dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak. Penggunaan media lotto membuat suasana belajar menjadi menyenangkan dan dapat menarik minat dan perhatian anak.

B. Saran

1. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat menyediakan media yang lebih beragam dan sesuai dengan aspek perkembangan anak.

2. Bagi Guru

a. Guru lebih memperhatikan anak yang kurang mampu dalam kegiatan mengenal lambang bilangan.

b. Diharapkan lebih bervariasi dalam membuat desain pembelajaran dan lebih kreatif dalam menggunakan media pembelajaran.

3. Bagi Peneliti

a. Hasil penelitian ini merupakan salah satu masukan dalam rangka upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak.

b. Diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat meningkatkan kemampuan anak secara keseluruhan yaitu 100%.