

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada anak kelompok A di RA Islam Bakti 2 Pemurus Dalam Banjarmasin dalam kegiatan berhitung permulaan melalui permainan *maze* matematika, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Aktivitas guru dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak melalui permainan *maze* matematika, menunjukkan terjadinya peningkatan, yaitu pada siklus I skor ketuntasan aktivitas guru mencapai skor 61 dengan persentase 77,5% dan pada siklus II skor ketuntasan aktivitas guru meningkat mencapai skor 80 dengan persentase 100%. Hasil ketuntasan pada siklus II telah mencapai target ketuntasan aktivitas guru, yaitu pada skor nilai 65-80 atau 82%-100% dengan kategori sangat aktif. Berdasarkan pengamatan, guru sangat aktif dalam membantu anak menumbuhkan kepercayaan dirinya, guru sangat aktif dalam menata ruang dan sumber belajar, guru sangat aktif dalam mengelola interaksi dan komunikasi kelas, guru telah menunjukkan sikap ramah, penuh perhatian, dan sabar kepada anak, guru aktif menggunakan pendekatan saintifik saat pembelajaran, dan guru sangat aktif dalam menciptakan suasana kegiatan yang kreatif dan inovatif, serta maksimal dalam menggunakan prinsip bermain yang menyenangkan kepada anak.

2. Aktivitas anak dalam kegiatan permainan *maze* matematika, menunjukkan terjadinya peningkatan, yaitu pada siklus I sebanyak sepuluh anak dengan persentase 71,42% mencapai kategori aktif (kategori sangat aktif dan aktif), dan pada siklus II sebanyak empat belas anak dengan persentase 100% mencapai kategori aktif (kategori sangat aktif dan aktif). Hasil ketuntasan pada siklus II telah mencapai indikator keberhasilan aktivitas anak, yaitu minimal 80% anak berkategori aktif. Berdasarkan pengamatan, anak sangat tertarik pada media *maze* matematika. Anak sangat antusias sehingga anak tenang dan fokus saat mendengarkan penjelasan dan arahan dari guru sehingga anak sangat aktif dalam kegiatan mencari jejak.
3. Hasil kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok A di RA Islam Bakti 2 Pemurus Dalam Banjarmasin setelah menggunakan permainan *maze* matematika, menunjukkan terjadinya peningkatan. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak sebelum tindakan hanya ada dua anak dengan persentase 14,28% dari 14 anak yang berada dalam kategori berkembang sesuai harapan. Pada siklus I meningkat sebanyak tujuh anak dengan persentase 50% dari 14 anak berada dalam kategori berkembang sesuai harapan (berkembang sangat baik dan berkembang sesuai harapan). Dan pada siklus II meningkat sebanyak empat belas anak dengan persentase 100% dari 14 anak berada dalam kategori berkembang sesuai harapan (berkembang sangat baik dan berkembang sesuai harapan). Hasil ketuntasan pada siklus II telah mencapai indikator keberhasilan aktivitas anak, yaitu minimal 80%

anak berkategori berkembang sesuai harapan. Berdasarkan pengamatan, anak mampu menghitung jumlah benda dan menunjuk lambang bilangan dalam kegiatan memasang jumlah benda ke lambang bilangannya secara mandiri.

Hal ini menjadi bukti bahwa kegiatan permainan *maze* matematika dapat menjadi salah satu alternative dalam mengatasi hambatan belajar anak dalam kemampuan berhitung permulaan anak khususnya untuk meningkatkan kemampuan membilang banyak benda 1-10, mengenal konsep bilangan 1-10, dan mengenal lambang bilangan 1-10. Kegiatan permainan *maze* matematika membuat suasana belajar menjadi menyenangkan dan dapat meningkatkan ketertarikan, keaktifan, dan antusias anak.

B. SARAN

1. Bagi Sekolah
 - a. Memberikan dan menyediakan sarana dan prasarana pendukung dalam proses pembelajaran.
 - b. Mendukung upaya guru dalam membuat media pembelajaran dan melaksanakan kegiatan permainan yang menarik untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini.

2. Bagi Guru

- a. Kegiatan berhitung permulaan melalui permainan *maze* matematika dalam pembelajaran hendaknya sering diberikan pada anak untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika bagi anak sehingga anak lebih siap untuk mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya, anak dapat menyesuaikan diri dalam kehidupan sehari-hari yang memerlukan keterampilan berhitung serta membiasakan anak untuk berfikir logis, sistematis dari mulai sejak dini.
- b. Penggunaan media pembelajaran hendaknya lebih sering digunakan pada anak agar proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, sehingga dapat membangkitkan rasa ingin tahu anak, memotivasi anak untuk berpikir kritis, dan bereksplorasi untuk menemukan hal-hal serta pengetahuan yang baru.
- c. Selalu menambah dan mengembangkan pengetahuan serta wawasan untuk mengembangkan keterampilan.

3. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengalaman dan pengetahuan bagi peneliti untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini sehingga anak dapat berkembang secara optimal sesuai tahap usianya.