

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

##### **1. Kemampuan Aspek Kognitif Anak**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas, dimana penelitian ini untuk mengatasi kemampuan aspek kognitif anak, mengenal dan menyebutkan lambang bilangan 1-10 yang belum mencapai Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak dalam lingkup berpikir simbolik. Juga untuk mengetahui aktivitas anak berupa minat, perhatian, dan keaktifannya didalam kegiatan pembelajaran bermain *puzzle* angka.

##### **2. Penggunaan media *puzzle* angka**

Media *puzzle* angka terbukti dapat meningkatkan kemampuan aspek kognitif anak terkait kemampuan mengenal dan menyebutkan lambang bilangan 1-10. Hal ini dapat dilihat dengan meningkatnya kemampuan kognitif anak dari 64,29% pada siklus I meningkat menjadi 85,71% pada siklus II. Hasil peningkatan ketuntasan belajar pada siklus II telah mencapai indikator yang diharapkan yakni sebesar 80%.

##### **3. Aktivitas Anak**

Pada aktifitas anak diperoleh hasil observasi dalam aspek minat, perhatian, dan keaktifannya, anak tertarik dan menyukai permainan *puzzle* angka karena memang pada dasarnya karakteristik peserta didik RA NU Raudhatul Jannah memiliki rasa ingin tahu yang besar, menjadikan anak

antusias, bersemangat, dan termotivasi untuk belajar sambil bermain, anak memperhatikan, sehingga anak lebih mudah paham dan hapal kemudian bisa mengenal dan menyebutkan dengan benar urutan angka 1-10.

Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media *puzzle* angka dapat meningkatkan aspek kognitif dalam mengenal dan menyebutkan lambang bilangan 1-10. Selain itu juga media *puzzle* angka dapat menjadi alternatif guru dalam mengenalkan lambang bilangan pada anak. Sebab, dengan media *puzzle* angka anak mendapat pengalaman secara langsung dan anak dapat berinovasi dengan media yang tersedia.

## **B. Saran**

### **1. Bagi Sekolah**

- a. Memberikan dan menyediakan fasilitas pendukung dalam proses pembelajaran.
- b. Mendukung upaya guru dalam membuat media pembelajaran.

### **2. Bagi Guru**

- a. Penggunaan media pembelajaran hendaknya lebih sering digunakan untuk menghindari kejenuhan saat proses pembelajaran serta membantu anak untuk bereksplorasi dalam menggali pengetahuan baru.
- b. Senantiasa menambah dan mengembangkan pengetahuan serta wawasan untuk mengembangkan keterampilan, khususnya keterampilan dalam membuat media pembelajaran yang menarik.

- c. Banyaknya bahan bekas seperti kardus dapat dijadikan sebagai salah satu media permainan yang menyenangkan bagi anak. Dan anak mendapatkan pengalaman secara langsung, sehingga anak dapat dengan mudah dalam memahami lingkungan disekitarnya.

### **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.