

## **BAB V**

### **SIMPULAN**

#### **A. Kesimpulan**

Simpulan hasil dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pada siklus I, minat anak sudah terlihat hanya saja anak lebih fokus terhadap alat main, anak lebih senang melompat-lompat pada tiap kotak ular tangga dan melempar dadu berulang-ulang sedangkan kesempatan yang dimiliki hanya satu kali lemparan sehingga anak saling rebut dadu. Hal tersebut menjadikan kelas kurang kondusif sebab peneliti harus menenangkan anak yang menangis terlebih dahulu dan durasi waktu kegiatan menjadi lebih panjang dan anak-anak yang lain menjadi cepat bosan dan hasil kegiatan menjadi tidak optimal.

Pada pelaksanaan siklus II, peneliti kemudian melakukan komunikasi dan memberikan pengertian kepada anak untuk tidak saling berebut. Selain itu, peneliti juga mempersilahkan anak memainkannya kembali usai kegiatan belajar berakhir. Hal tersebut efektif menjadikan anak lebih tenang dan dapat diajak bekerja sama.

2. Pada saat siklus I kemampuan anak dalam menyebutkan dan menggunakan lambang bilangan 1-20 terbilang masih minim. Hal tersebut dikarenakan anak langsung diajak membilang menggunakan lambang bilangan, selain itu anak juga mengalami kesulitan dalam membilang angka di atas 10.

Pada siklus II, peneliti berinisiatif memberikan bantuan gambar benda yang sesuai dengan jumlah bilangan. Hal ini dimaksudkan untuk memudahkan anak dalam membilang menggunakan lambang bilangan dan agar anak memahami konsep bilangan. Selain itu, peneliti juga mengenalkan konsep berhitung dengan teknik simpan untuk soal penjumlahan di atas angka 10. Hasilnya pada siklus II terjadi peningkatan sebanyak 40% dibandingkan siklus I yang perolehan hasil hanya berjumlah 46% (7 anak) menjadi 86% dengan jumlah 13 anak berkategori Berkembang Sesuai Harapan dan Berkembang Sangat Baik.

Hasil peningkatan ketuntasan belajar pada siklus II telah melampaui indikator yang diharapkan yakni minimal sebesar 80% menjadi 86%. Hal ini membuktikan bahwa kegiatan bermain ular tangga dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam menyebut dan menggunakan lambang bilangan 1-20. Namun, hal tersebut tidak akan tercapai tanpa disertai keaktifan anak dalam belajar. Hal ini menunjukkan pula bahwa keaktifan anak pada saat pembelajaran mempengaruhi perkembangan kemampuan anak saat belajar.

## **B. Saran**

Saran yang ingin disampaikan peneliti adalah sebagai berikut :

### **1. Bagi Anak**

Berusahalah dan jangan menyerah, seperti permainan ini kita hanya perlu menambah langkah untuk dapat mencapai tangga kesuksesan.

## 2. Bagi Sekolah

Dapat kiranya menyediakan media penunjang yang dapat membantu guru dalam mengenalkan kearifan lokal atau permainan tradisional kepada anak.

## 3. Bagi Guru

Guru harus aktif dan kreatif dalam menemukan solusi dari permasalahan yang terjadi di kelas atau kendala pada anak. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu solusi tersebut yang tidak hanya terpaku pada aspek kognitif namun dapat dikembangkan terhadap aspek-aspek lain seperti sosial emosional atau fisik motorik.

## 4. Bagi Orang Tua

Dapat memfasilitasi anak agar anak dapat mengenal berbagai macam ragam permainan yang dapat mengasah kemampuan berpikirnya dan aspek perkembangan lainnya.

## 5. Bagi Penelitian Selanjutnya

Hasil penelitian ini adalah pengalaman dan pengetahuan yang masih terbatas kajiannya, diharapkan untuk peneliti lain dapat mengembangkan hasil penelitian ini dengan variable lain seperti aspek sosial, bahasa, motorik kasar dan lainnya.