

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada anak kelompok B di RA Harapan Masa Beruntung baru dalam kegiatan menyebutkan, membilang dan mengurutkan lambang bilangan 1-10 dengan permainan ular tangga, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Aktifitas anak siklus I terjadi peningkatan dan penurunan kategori aktif yaitu 100% pertemuan kedua, 66,7% pertemuan ketiga dan 75% pertemuan keempat. Kategori sangat aktif cenderung menetap pertemuan ketiga dan keempat 25%. Siklus II pertemuan kelima sampai kedelapan 75% kategori aktif, pertemuan ketujuh yaitu 33,3% dan meningkat pertemuan kedelapan 41,7% kategori sangat aktif disimpulkan bahwa aktifitas anak mencapai target ketuntasan.
2. Kemampuan kognitif anak siklus I kategori berkembang sesuai harapan pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga ada 3 anak atau sekitar 25%, 5 anak atau sekitar 41,7% pertemuan keempat dapat dikatakan tuntas. Adapun siklus II anak berkembang sangat baik pertemuan keenam ada 9 anak atau sekitar 75%, kategori berkembang sesuai harapan pertemuan kelima, ketujuh, kedelapan ada 7 anak atau sekitar 58,3% dapat dikatakan tuntas. Hasil siklus I dan siklus II mencapai 75% dikatakan tuntas. Penggunaan media papan permainan ular tangga dalam kegiatan menyebutkan, membilang serta mengurutkan lambang bilangan 1-10 bisa

menjadi salah satu alternatif dalam mengatasi masalah belajar anak khususnya dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis anak dan membuat suasana belajar menjadi menyenangkan dan dapat menarik minat dan perhatian anak.

## **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.

### 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.