

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada anak kelompok A di RA Harapan Ibu Aluh-Aluh dalam penerapan model pembelajaran *make a match* menggunakan media kartu bergambar dan kartu huruf, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- a. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak kelompok A di RA. Harapan Ibu Aluh-Aluh dapat ditingkatkan melalui penerapan model pembelajaran *make a match* menggunakan media kartu bergambar dan kartu huruf. Aktifitas anak dalam penelitian ini meliputi: ketepatan anak dalam memasang kartu, keaktifan dan kecepatan anak dalam bermain kartu. Langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang huruf pada anak kelompok A meliputi: kemampuan anak dalam memecahkan masalah, konsentrasi dalam mendengarkan penjelasan guru dan kecepatan serta ketepatan anak dalam memasang kartu
- b. Penerapan model pembelajaran *make a match* menggunakan media kartu bergambar dan kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok A di RA Harapan Ibu dengan dapat konsentrasi dalam mendengarkan penjelasan dari guru dan dapat memecahkan

masalah dengan memasang kartu secara tepat dan cepat. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase kemampuan anak dalam mengenal lambang huruf dengan memasang kartu pada tiap siklus. Dalam kegiatan pra siklus hanya ada 6 anak atau 27,27 % dari 22 anak yang dapat dikatakan tuntas. Hasil kemampuan kognitif anak terjadi peningkatan pada siklus I dan II yaitu dari 54,54% menjadi 81,82%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *make a match* menggunakan media kartu huruf dan kartu bergambar yang digunakan dalam pembelajaran dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam mengenal lambang huruf dengan tepat dan cepat.

## **b. Saran**

### 1. Bagi sekolah

- a) Memberikan dan menyediakan fasilitas pendukung dalam proses pembelajaran dalam penerapan model *make a match*.
- b) Mendukung upaya guru dalam membuat media pembelajaran seperti media kartu bergambar dan kartu huruf

### 2. Bagi Guru

- a) Penenerapan model pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif hendaknya lebih sering diterapkan seperti penerapan model *make a match* untuk menghindari kebosanan anak saat proses pembelajaran serta membantu anak untuk mengeksplorasi pengetahuan baru.

b) Menambah dan mengembangkan pengetahuan serta wawasan dalam mengembangkan keterampilan, khususnya keterampilan dalam membuat media pembelajaran yang kreatif dan menarik.

### 3. Bagi Peneliti

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