

## **BAB V**

### **SIMPULAN**

#### **A. Kesimpulan**

Simpulan dari penelitian ini berdasarkan pada hasil data observasi yang dilakukan selama penelitian adalah bahwa penggunaan media benda alam dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal dan meniru lambang bilangan 1-10. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan data sebagai berikut:

1. Sebelum menggunakan media benda alam, kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10 masih minim dikarenakan kegiatan pembelajaran tidak menggunakan media dan terfokus pada buku. Penggunaan media yang berbeda dari pembelajaran yang biasa diberikan mampu menarik perhatian dan membuat anak berminat sehingga memacu keaktifan anak dalam belajar. Selain itu, penggunaan lagu selama kegiatan membantu anak dapat lebih cepat mengenal angka 1-10 dan menjadikan suasana lebih ceria. Munculnya minat anak pada media pembelajaran dan perhatian anak selama kegiatan pembelajaran menjadikan anak dapat berkonsentrasi dengan baik sehingga hal tersebut menunjang dalam peningkatan kemampuan kognitif anak.
2. Sebelum dilakukan tindakan, kemampuan anak secara klasikal berada pada hasil 30% atau 3 anak berada pada kategori BSH dan BSB. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, diperoleh peningkatan kemampuan anak secara klasikal sebesar 20% menjadi 50% atau 5 anak berada pada kategori

BSH dan BSB dan saat siklus II meningkat sebanyak 30% menjadi 80% atau 8 anak berada pada kategori BSH dan BSB.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru
  - a. Pembelajaran untuk anak didik kelompok A tidak harus selalu menulis dan terpaku pada buku dan pensil, dapat menggunakan media lain seperti pasir dan untuk membentuk huruf dan angka dapat menggunakan media lain misalnya batu, plastisin.
  - b. Mengenalkan angka juga dapat melewati lagu, guru hendaknya lebih kreatif dalam menyampaikan materi.
2. Bagi Sekolah
  - a. Dapat melengkapi fasilitas penunjang bagi guru dalam mengajar,
  - b. Melakukan evaluasi pembelajaran bersama dengan para pendidik.
3. Bagi Peneliti

Diharapkan agar hasil penelitian ini dapat menjadi pengalaman serta penelitian mengenai kognitif menggunakan media benda alam ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam melaksanakan penelitian yang berbeda.