

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil analisis data penelitian Implementasi Permainan Jam Pintar untuk Meningkatkan Kemampuan Dasar Matematika pada Anak Kelompok A di RA Babussalam Pemurus Banjarmasin. Maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Implementasi permainan jam pintar untuk meningkatkan kemampuan dasar matematika pada anak kelompok A di RA Babussalam Pemurus Banjarmasin yang dilakukan oleh guru dilakukan dengan menyiapkan perencanaan, penerapan permainan jam pintar ke dalam pembelajaran lalu kemudian dilakukan penilaian. Media permainan jam pintar tepat dijadikan sebagai media pembelajaran karena berbentuk konkret dan membuat anak dapat dengan mudah mengingat pembelajaran.
2. Respon anak setelah implementasi permainan jam pintar untuk meningkatkan kemampuan dasar matematika pada anak kelompok A di RA Babussalam Pemurus Banjarmasin adalah antara lain: mereka sangat antusias, penasaran, tertarik dan termotivasi. Terlihat tak sabaran untuk bermain, sangsi untuk mencoba dan bahkan takut melakukan kesalahan.

B. Saran

Berdasarkan simpulan dari hasil penelitian di atas, maka dapat dikemukakan saran sehingga dapat menjadi sebuah bahan masukan bagi pihak terkait dalam rangka untuk dapat meningkatkan kemampuan dasar matematika anak di RA Babussalam Pemurus Banjarmasin. Adapun saran-saran dari peneliti antara lain:

1. Bagi Guru

Berdasarkan hasil penelitian ini maka diharapkan guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang nyaman, kondusif, serta kreatif agar dapat menumbuhkan minat anak untuk belajar terutama dalam hal pembelajaran matematika, agar tidak terkesan monoton dalam pembelajarannya seyogyanya guru dapat berpikir kreatif dengan menyediakan media pembelajaran yang beragam bukan melulu menggunakan LKA. Dalam hal pengenalan pembelajaran matematika dasar bagi anak seharusnya dapat dilakukan dengan menggunakan permainan-permainan, sebagai guru dapat menciptakan APE yang lebih menarik dari segi kualitas dan kuantitas agar anak-anak mudah dalam memahami maksud pembelajaran yang guru ajarkan.

2. Bagi Guru TK A

Berdasarkan hasil penelitian, diharapkan agar guru dapat mengembangkan lagi cara mengajar menggunakan media yang lebih kreatif agar anak tidak bosan dan agar guru merekomendasikan media

permainan jampit ini kepada guru-guru lain baik di TK yang sama maupun TK lainnya.

3. Bagi Sekolah

Sebagai lembaga sekolah diharapkan dapat memenuhi kebutuhan anak berupa fasilitas pembelajaran yang lebih lengkap mulai dari APE atau media lain yang seharusnya dapat menunjang anak dalam belajar. Dalam hal pembelajaran matematika dasar bagi anak terlalu membosankan rasanya jika dilakukan tanpa media, terlebih anak memerlukan benda kongkrit untuk belajar. Sehingga, sebagai lembaga sekolah seharusnya dapat menyediakan setidaknya media permainan edukatif yang kongkrit seperti misalnya media balok laci aritmatika dan lain-lain. Karena selain dapat meningkatkan kemampuan matematika anak, anak dapat mengenal warna, bentuk, geometri, juga dapat menstimulus perkembangan motorik anak.

4. Bagi Peneliti

Dari hasil penelitian ini diharapkan agar penelitian selanjutnya dapat lebih kreatif dalam mengembangkan permainan edukatif, yang dapat dibuat dari bahan bekas misalnya. Karena selain kreatif juga tidak perlu mengeluarkan banyak biaya.