BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan peneliti pada anak Kelompok B di RA Mulia Banjarmasin saat mengikuti pembelajaran mengenal dan menyebutkan lambang bilangan menggunakan permainan kartu angka bergambar diperoleh hasil data sebagai berikut :

1. Pada siklus I, keaktifan anak terutama pada hal ketertarikan atau minatnya pada pembelajaran mengenal dan menyebutkan lambang bilangan menggunakan permainan kartu angka bergambar sudah terlihat. Namun, anak mengalami kesulitan memahami aturan permainan karena sebelumnya belum pernah dilakukan. Pada siklus II, minat atau ketertarikan anak semakin terlihat. Hal ini dikarenakan peneliti melakukan berbagai variasi permainan yang membuat anak semakin bersemangat dari yang individu hingga berpasangan, anak-anak diajak untuk dapat saling bekerja sama hasilnya anak-anak sangat aktif dan serius memperhatikan arahan yang diberikan peneliti hingga akhir kegiatan.
2. Penggunaan permainan kartu angka bergambar pada kegiatan mengenal dan menyebutkan lambang bilangan 1-20 terbukti dapat meningkatkan kemampuan aspek kognitif anak. Hal ini dilihat pada grafik kecenderungan kognitif anak dari 53% pada siklus I meningkat menjadi 87% pada siklus II. Dari 15 anak

terdapat 7 anak yang masuk kedalam kategori Berkembang Sesuai Harapan dan 6 anak pada kategori Berkembang Sangat Baik. Hal ini menunjukkan pula bahwa keaktifan anak pada saat pembelajaran mempengaruhi perkembangan kemampuan anak saat belajar.

Hasil peningkatan ketuntasan belajar pada siklus II telah melampaui indikator yang diharapkan yakni sebesar 80% menjadi 87%. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan permainan kartu angka bergambar pada kegiatan mengenal dan menyebutkan lambang bilangan 1-20 secara runtun maupun acak dapat meningkatkan aspek kognitif dalam aspek berpikir simbolik. Selain itu, metode ini dapat menjadi alternatif guru dalam mengenalkan lambang bilangan pada anak. Sebab, permainan kartu angka bergambar anak mendapat pengalaman secara langsung dan anak dapat memahami konsep bilangan secara menyenangkan.

B. Saran

Adapun saran yang ingin disampaikan peneliti adalah sebagai berikut : .

1. Bagi Guru
   a. Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan bagi guru-guru untuk menggunakan media kartu angka bergambar sebagai salah satu alternative media belajar dalam mengenalkan lambang bilangan dan konsep bilangan

karena media ini efektif untuk meningkatkan keaktifan dan kemampuan kognitif anak.

b. Guru harus lebih aktif dalam mencari informasi dan berinovasi pada pembelajaran.

2. Bagi Anak

   Siswa diharapkan mampu berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan terlibat aktif dalam pembelajaran tentu akan meningkatkan hasil belajarnya, selain pada penilaian kognitif tetapi juga pada penilaian afektif.

3. Bagi Sekolah

   Dapat memfasilitasi guru dalam memberikan materi ajar yang beragam dan inovatif, sehingga pembelajaran di kelas dapat lebih berkembang. Mengadakan media kartu angka bergambar dengan gambar yang bervariatif sesuai dengan tema pembelajaran

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

   Hasil penelitian ini adalah pengalaman dan pengetahuan yang masih terbatas kajiannya,diharapkan kedepannya dapat lebih mengembangkan untuk pembelajaran dan perkembangan anak usia dini. Adapun kelebihan dari media pada penelitian ini adalah, penggunaan media yang gampang dan mudah dimengerti anak. Kekurangan dari media pada penelitian ini adalah hanya menggunakan persepsi indera mata saja untuk pengenalan lambang bilangan dan konsep bilangan.