

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Pada bab 5 ini, akan diuraikan mengenai kesimpulan, implikasi, dan rekomendasi dari penelitian yang telah dilaksanakan.

5.1 Simpulan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan awal anak kelompok A dalam pengenalan konsep bilangan sebelum menerapkan metode bermain peran, untuk mengetahui bagaimana penerapan metode bermain peran mempengaruhi kemampuan anak kelompok A dalam pengenalan konsep bilangan, dan untuk mengetahui bagaimana kemampuan anak kelompok A dalam pengenalan konsep bilangan setelah menerapkan metode bermain peran. Kemampuan awal anak kelompok A dalam mengenal konsep bilangan dapat dilihat dari tindakan prasiklus yang telah dilakukan oleh peneliti. Hasil data dari tindakan prasiklus yang telah dilaksanakan yaitu rata-rata nilai persentase yang diperoleh anak kelompok A adalah sebesar 66%. Dengan 3 orang anak yang sudah mencapai nilai minimal kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran yaitu sebesar 75%. Oleh karena itu, peneliti perlu untuk memberikan tindakan kepada anak kelompok A, agar kemampuan mengenal konsep bilangan dapat meningkat secara optimal.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model Kemmis & McTaggart. Tahapan yang ada pada penelitian yaitu terdiri dari perencanaan, tindakan & observasi, kemudian refleksi. Pada pelaksanaan tindakan siklus 1 & siklus 2 peneliti melewati tahapan-tahapan yang sudah disebutkan tadi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) dengan subtema pedagang pada tindakan siklus 1 dan pada tindakan siklus 2 RPPH dibuat dengan tema buah-buahan subtema jeruk. Kemudian peneliti menyiapkan lembar observasi bagi anak dan lembar observasi bagi guru, yang bertujuan untuk melihat ada atau tidaknya peningkatan kemampuan dari awal pelaksanaan tindakan. Selain itu pada tahap ini peneliti menyiapkan beragam perlengkapan yang akan digunakan pada proses pembelajaran, seperti media pembelajaran yang digunakan dalam penyampaian tema, dan alat-alat yang digunakan dalam kegiatan bermain peran, seperti meja,

kursi, beberapa keranjang makanan, makanan ringan dan buah-buahan mainan, uang mainan, celemek, plastik, kertas, dan pensil.

Setelah itu dilanjutkan dengan tahapan pelaksanaan dan observasi. Pada tahapan pelaksanaan, guru menyampaikan tema melalui kegiatan tanya jawab bersama dengan anak-anak. Setelah itu guru mengajak anak-anak untuk melakukan kegiatan bermain peran, dengan terlebih dahulu menyiapkan beberapa perlengkapan yang akan digunakan dalam kegiatan bermain peran dan guru menyampaikan beberapa aturan dalam bermain peran. Setelah semua perlengkapan siap digunakan, kegiatan bermain pun dapat dilaksanakan dan dilakukan secara bergiliran agar anak-anak tetap merasakan semua peran dalam kegiatan jual beli ini. Selama kegiatan berlangsung, guru juga melakukan observasi pada setiap anak sesuai dengan lembar observasi yang telah dibuat sebelumnya.

Dan yang terakhir adalah tahap refleksi. Tahapan ini bertujuan untuk memperbaiki kinerja guru dalam memberikan tindakan kepada anak agar capaian yang telah ditentukan dapat tercapai dengan maksimal. Hasil refleksi yang didapatkan setelah pemberian tindakan pada siklus 1 yaitu mengenai pengelolaan waktu dalam proses pembelajaran yang belum bisa dikelola dengan baik, media pembelajaran yang digunakan kurang menarik perhatian anak, kegiatan tepuk dan nyanyian masih kurang terlihat, dan tema yang akan digunakan pada tindakan selanjutnya sebaiknya berbeda dengan tema yang digunakan pada tindakan siklus 1.

Tindakan yang dilakukan oleh peneliti dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A terdiri dari 2 siklus. Pada siklus 1, rata-rata nilai persentase kelompok A dalam mengenal konsep bilangan adalah sebesar 79%, dan 7 orang anak dengan nilai persentasenya dibawah nilai minimal kriteria yang telah ditentukan. Oleh karena itu, peneliti melaksanakan tindakan siklus 2 agar rata-rata nilai persentase kelompok A dapat mencapai atau bahkan lebih nilai minimal kriteria yang telah ditentukan. Pada tindakan siklus 2 rata-rata nilai persentase kelompok A mencapai 94%, nilai rata-rata tersebut mengalami peningkatan dibandingkan dengan nilai rata-rata yang diperoleh ketika pelaksanaan tindakan siklus 1. Dan tidak terdapat anak dengan total nilai persentase dibawah nilai minimal kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Dan pencapaian

Katarina Alfianti Hapianti, 2023

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN PADA ANAK KELOMPOK A DENGAN MENGGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN

ketuntasan belajar anak kelompok A pada tindakan siklus 1 memperoleh nilai sebesar 64%. Dan pada tindakan siklus 2, ketuntasan belajar pada anak kelompok A mencapai 100%. Oleh karena itu, berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan anak kelompok A dalam mengenal konsep bilangan bilangan dapat ditingkatkan melalui metode bermain peran.

5.2 Implikasi

Pada penelitian ini dapat disampaikan bahwa penggunaan metode bermain peran yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak. Anak dapat mengetahui berapa jumlah benda yang ada dalam keranjang, anak dapat mengetahui lambang bilangan yang sesuai dengan jumlah benda yang ada dalam keranjang, anak dapat menghitung berapa jumlah uang yang harus dibayar ketika membeli benda tersebut, anak dapat menyebutkan keranjang mana yang isi bendanya lebih banyak atau lebih sedikit, dan lainnya.

Metode bermain peran tidak hanya dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan tetapi juga dapat meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar pada anak. Hal tersebut karena anak dapat terlibat secara aktif dalam kegiatan bermain peran. Anak dapat mengelola sendiri informasi yang didapatkan ketika bermain peran. Pengalaman dan masalah-masalah yang diangkat dalam kegiatan bermain peran biasanya terkait dengan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu, penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan keenam aspek perkembangan anak. Pada aspek moral dan agama, anak diajarkan untuk menjadi pedagang yang jujur, baik, dan membayar sesuai dengan tarif. Pada aspek sosial emosional, anak saling berinteraksi satu sama lain, anak saling membantu dan mengingatkan satu sama lain. Pada aspek kognitif, anak dapat menghitung berapa jumlah benda yang masih ada di dalam keranjang, dan berapa benda yang sudah terjual. Pada aspek bahasa, ketika terjadi peristiwa jual beli anak saling berkomunikasi satu sama lain. Pada aspek motorik terutama motorik halus, anak dengan sigap memasukkan benda yang dibeli oleh penjual kedalam plastik yang sudah disediakan. Pada aspek seni, sebelum anak melaksanakan kegiatan bermain

peran, terlebih dahulu anak-anak diajak untuk bernyanyi dan melakukan tepuk sesuai dengan tema yang disampaikan atau bahkan berbeda.

Pada penelitian ini masih terdapat beberapa kekurangan yang ada, diantaranya yaitu kegiatan bermain peran pada tindakan siklus 1 dan siklus 2 masih sama-sama berkaitan dengan kegiatan jual beli dan tidak melaksanakan kegiatan bermain peran yang berbeda. Alat-alat yang digunakan seperti uang mainan, celemek, dekorasi meja penjual, dan musik backsound tidak dipersiapkan secara totalitas. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan kepada guru, terutama guru kelompok A agar dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan melibatkan anak secara langsung. Metode bermain peran ini dapat dilakukan dalam mengenalkan konsep bilangan pada anak usia dini. Dalam pelaksanaannya alat dan bahan yang digunakan sebaiknya disiapkan semaksimal mungkin, agar lebih menarik perhatian anak dan hasil yang diperoleh dapat tercapai secara maksimal.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan mengenai peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A dengan menggunakan metode bermain peran, maka peneliti merekomendasikan beberapa hal diantaranya yaitu sebagai berikut:

1. Bagi guru, penggunaan metode bermain peran ini dapat dijadikan salah satu metode pembelajaran yang dipilih dalam menyampaikan materi pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan. Peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan tidak hanya guru berikan dalam bentuk LKS atau majalah, tetapi bisa juga dengan menggunakan metode bermain peran disesuaikan dengan capaian-capaian indikator yang telah ditentukan sebelumnya. Selain itu, penggunaan metode bermain peran ini dapat pula melatih kreatifitas guru dalam mempersiapkan segala keperluan yang dibutuhkan ketika pelaksanaan kegiatan bermain peran.
2. Bagi peneliti selanjutnya sebaiknya dalam pelaksanaan kegiatan bermain peran segala keperluan alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan bermain peran disiapkan secara maksimal. Seperti ketersediaan barang-barang yang akan dijual dalam kegiatan bermain peran tidak terbatas/menyediakan dalam jumlah

Katarina Alfianti Hapianti, 2023

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN PADA ANAK KELOMPOK A DENGAN MENGGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN

yang banyak. Uang mainan yang digunakan pada anak kelompok A, lebih baik pecahan uang mainan seribu rupiah dan dicetak bolak-balik agar terlihat lebih menarik. Celemek yang digunakan dalam bermain peran disediakan dalam berbagai warna, agar anak dapat memilih sesuai dengan warna kesukaannya. Meja yang digunakan dalam kegiatan bermain peran sebaiknya dihias, sebagaimana layaknya orang yang sedang berjualan. Dan ketika pelaksanaan kegiatan bermain peran sebaiknya diiringi dengan alunan musik, agar lebih mendukung suasana dalam kegiatan bermain peran tersebut. Kemudian untuk keperluan dokumentasi sebaiknya dilakukan dalam dua arah, yang pertama untuk mendokumentasikan seluruh kegiatan yang ada di dalam kelas dan yang kedua yaitu untuk mendokumentasikan setiap perilaku dan tingkah laku yang dilakukan oleh masing-masing individu. Dan indikator yang ada dalam tabel lembar observasi guru sebaiknya lebih mengarah pada tahapan-tahapan guru dalam melaksanakan metode bermain peran.