

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Pada BAB V ini berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi yang merupakan bagian akhir untuk menyimpulkan hasil dari penelitian yang sudah dilakukan yaitu penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Kemampuan Penjumlahan Melalui Permainan Congklak Pada Anak Usia Dini” yang diharapkan dapat menjadi masukan dalam mengembangkan aspek kognitif anak yaitu berhitung.

5.1 Simpulan

- 5.1.1 Kemampuan berhitung melalui permainan congklak pada anak usia dini di TKIT Bina Insani sebelum diberikan tindakan dapat dikatakan belum berkembang dengan baik. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi pra siklus menunjukkan bahwa siswa masih memerlukan bantuan secara maksimal dari guru untuk dapat berhitung dengan baik.
- 5.1.2 Selama permainan congklak berlangsung, dari setiap siklus yaitu siklus 1 sampai siklus 2 terlihat peningkatan kemampuan penjumlahan dari setiap anak. Peneliti mengamati setiap siswa berdasarkan indikator kemampuan berhitung yang telah ditentukan, catatan kecil, dan dokumentasi baik dari awal kegiatan, saat permainan berlangsung, sampai akhir kegiatan menuju pulang sekolah.
- 5.1.3 Penelitian ini dilakukan selama 2 siklus. Secara bertahap terdapat peningkatan kemampuan berhitung dari mulai siklus 1 sampai siklus 2. Kemampuan berhitung siswa kelompok B setelah diberikan tindakan melalui permainan congklak menunjukkan pada siklus 1 rata-rata persentase sebesar 36,25% (MB) dan siklus 2 dengan rata-rata 77% (BSB).

5.2 Implikasi

Berdasarkan simpulan di atas, maka implikasi dari penelitian ini yaitu dapat mengetahui kemampuan penjumlahan melalui permainan congklak pada anak usia dini di TKIT Bina Insani. Implikasi yang didapatkan oleh penulis dan pembaca adalah bertambahnya wawasan mengenai cara untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak selain dengan menghitung menggunakan jari saja, melainkan melalui permainan congklak. Selain itu, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai

acuan dalam mengembangkan penelitian selanjutnya dan dapat dimanfaatkan sebagai dasar untuk

membuat upaya bersama antara guru, orang tua, siswa, dan warga sekolah agar dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan berhitungnya.

5.3 Rekomendasi

5.3.1 Bagi Pendidik

Permainan congklak dapat digunakan sebagai cara untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini. Kemampuan berhitung termasuk ke dalam salah satu aspek kognitif yang penting untuk dikembangkan dan bergantung pada stimulus yang dilakukan, salah satunya oleh guru di sekolah. Sehingga sebagai seorang pendidik, guru perlu merancang berbagai upaya dengan inovasi yang mampu menarik minat siswa untuk meningkatkan kemampuan berhitung yang baik, salah satunya dalam perancangan media pembelajaran atau permainan.

5.3.2 Bagi Peneliti Selanjutnya

Pada penelitian ini membahas mengenai permainan congklak untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini dengan media berupa congklak. Namun dengan kecanggihan teknologi yang semakin maju, diharapkan peneliti selanjutnya dapat membuat media permainan berbasis literasi teknologi yang dapat menunjang kecerdasan kognitif anak usia dini.