

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan dengan tujuan meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-20 pada tahap akhir dari penulis ini, penulis akan menyampaika beberapa kesimpulan yang telah dilakukan sebagai jawaban dari rumusan masalah yang sebelumnya. Kesimpulan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Pada proses menggunakan kartu hipat agar dapat menstimuli kemampuan berhitung permulaan anak usia dini untuk meningkatan kemampuan berhitung yang dilakukan selama tiga tindakan. Langkah-langkah dalam metode berhitung melalui penggunaan media kartu hipat ini dimulai pemilihan tempat, persiapan media kartu hipat, kegiatan inti pada tindakan pertama ini dilakukan dengan peserta didik mengerjakan LKA menghitung banyaknya pesawat. Lalu, penulis menjelaskan penggunaan media kartu hipat kepada peserta didik setelah menjelaskan penulis meminta kepada peserta didik menghitung lambang bilangan 1-20 dengan bersama-sama, kegiatan penutup pada tindakan pertama ini melakukan recalling kepada peserta didik, kegiatan inti pada tindakan kedua ini dilakukan dengan peserta didik mengerjakan LKA menempelkan dan menggunting lambang bilangan 1-20 sesuai banyaknya kompor. Lalu, penulis mengajak peserta didik untuk menghitung dan mengurutkan lambang bilangan 1-20 secara berkelompok kegiatan penutup pada tindakan kedua ini melakukan recalling kepada peserta didik, kegiatan inti pada tindakan ketiga ini melakukan mengerjakan LKA mencocokkan benda yang ada di dalam kelas dengan lambang bilangan dan menghitung banyaknya papan tulis melalui penjumlahan. Lalu, penulis mengajak peserta didik untuk menghitung sambil mengurutkan lambang bilangan 1-20 menggunakan kartu hipat secara sendiri-sendiri kegiatan penutup pada tindakan ketiga ini melakukan recalling kepada peserta didik. Adanya penggunaan media kartu hipat ini peserta didik jadi cepat dalam menghitung dan pengenalan pada angka.

2. Bahwa kemampuan berhitung permulaan pada anak usia dini meningkat dengan baik setelah adanya penerapan metode berhitung melalui penggunaan kartu hipat. Hal itu menandakan bahwa media kartu hipat bisa menjadi salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Melihat perkembangan dari grafik yang ada pada bagian menghitung lambang bilangan 1-20 pada skor BSB (Berkembang Sangat Baik) mengalami peningkatan yang baik. Pada saat tindakan kesatu dilakukan BSB (Berkembang Sangat Baik) persentasenya mencapai 23% sedangkan untuk tindakan kedua persentasenya menjadi 69% hal ini menandakan bahwa adanya peningkatan dari tindakan kesatu ketindakan kedua. Lalu, pada tindakan ketiga persentasenya juga meningkat menjadi 69% pada tindakan kedua dan tindakan ketiga ini peningkatan yang bersamaan artinya tindakan tersebut meningkat yang sangat pesat sesuai dengan diharapkan. Melihat perkembangan dari penilaian mengurutkan lambang bilangan 1-20 juga menunjukkan peningkatan, bisa dilihat dari grafik yang ada pada saat tindakan kesatu persentasenya hanya 38% pada tindakan kedua persentase BSB (Berkembang Sangat Baik) menjadi meningkat yang lebih drastis yaitu persentasenya 69% terlihat ada peningkatan dari tindakan kesatu ke tindakan kedua yang berbeda dan pada tindakan ketiga persentase mengurutkan lambang bilangan 1-20 menjadi 69% yang dimana tindakan kedua ke tindakan ketiga juga bersamaan, jadi persentase yang di dapat untuk penilaian dari mengurutkan lambang bilangan 1-20 dari tindakan kesatu, kedua dan ketiga 38%, 69%, 69% yang dimana pada sub indikator menghitung dan sub indikator mengurutkan ini peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak usia dini tersebut berkembang dengan baik.

5.2 Implikasi

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat menghitung dengan adanya media kartu hipat yang diterapkan pada proses pembelajaran atau pada proses penelitian tindakan dilakukan. Perkembangan ini berkembang secara optimal.

1. Dengan adanya media kartu hipat dalam proses pembelajaran peserta didik mampu memahami angka sehingga kemampuan peserta didik dapat meningkat

2. Dengan adanya media kartu hipat dalam proses pembelajaran peserta didik mampu memahami bentuk angka sehingga kemampuan peserta didik meningkat
3. Memudahkan peserta didik dalam pembelajaran sehingga menjadi alternatif
4. Memudahkan peserta didik untuk mengasah otak
5. Dengan menggunakan media kartu hipat, peserta didik juga dapat mengenal lambang bilangan 1-20 untuk berhitung bersama-sama dan mengurutkan lambang bilangan 1-20 bersama-sama.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan dari hasil data yang didapat bahwa media kartu hipat ketika diterapkan dalam proses meningkatkan mengenal angka 1-20 oleh karena itu, hasil dari penelitian ini dapat direkomendasikan kepada beberapa pihak seperti :

1. Bagi guru

Penelitian ini direkomendasikan untuk dijadikan sebagai wadah penambah ilmu, pengalaman dan wawasan dalam penggunaan media kartu hipat yang cara penggunaannya berbeda-beda yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Serta penggunaan media kartu hipat ini untuk mencapai suatu tujuan dari proses pembelajaran. Hasil dari penelitian ini, direkomendasikan untuk diterapkan dalam kegiatan proses pembelajaran sehari-hari sebagai bentuk variasi agar peserta didik tidak merasa bosan dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka untuk anak usia dini. Dalam penggunaan media kartu hipat ini meningkatkan aspek perkembangan kognitif khususnya dalam meningkatkan mengenal angka yang bagian dari berhitung permulaan.

2. Manfaat bagi peneliti sebagainya

Bagi peneliti selanjutnya direkomendasikan untuk memilih kegiatan yang lebih menarik dalam penggunaan media kartu hipat ini. Selain itu direkomendasikan juga untuk lebih memahami dan menambah wawasan dalam meningkatkan mengenal angka 1-20

3. Manfaat bagi sekolah

Peneliti ini direkomendasikan sebagai bentuk perhatian dalam meningkatkan mengenal angka khususnya bagi peserta didik sekolahnya. Pihak sekolah dapat

merekomendasikan kepada para guru untuk menggunakan atau menerapkan media kartu hipat dalam meningkatkan mengenal lambang bilangan 1-20 pada anak usia dini. Sehingga para guru dapat menggunakan media kartu hipat ini dengan kegiatan yang lebih menarik.