

BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil hasil penelitian dan hasil temuan tentang pengaruh pembelajaran melalui bermain dengan dadu geometri dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kemampuan berhitung permulaan anaka usia dini dapat penulis simpulkan sebagai berikut:

1. Permainan merupakan kegiatan yang paling disukai anak karena dengan permainan anak dapat memenuhi kebutuhannya dan dapat mengembangkan seluruh potensi anak. Potensi tersebut meliputi sosial-emosional, kognitif, fisik dan bahasa.
2. Proses pembelajaran di Taman Kanak-kanak yang dilakukan melalui permainan dengan menggunakan dadu geometri bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan dadu geometri dapat meningkatkan keterampilan sosial dan berhitung permulaan anak usia dini. Dalam pelaksanaannya memakai beberapa metode permainan yang variatif sehingga membuat anak tertarik dan tidak merasa bosan. Beberapa metode permainan yang digunakan adalah tebak-tebakan, berhitung, diskusi kelompok dengan menggunakan dadu geometri, bernyanyi serta mampu mempresentasikan hasil di depan kelas. Sedangkan dalam aplikasi pembelajaran di kelas, peran guru di awal pembelajaran sangat penting. Pada permulaan pembelajaran, guru menerangkan tema pelajaran, menjelaskan tata cara permainan dengan dadu geometri, syarat-syarat yang harus dipatuhi oleh

anak misalnya: ketepatan waktu, tidak menyerobot, antri menunggu giliran, mengangkat tangan jika hendak menjawab pertanyaan atau minta izin sebelum melakukan kegiatan, mendengarkan dengan baik ketika teman berbicara atau presentasi di depan kelas, terlibat dalam diskusi kelompok. Dan setelah mengakhiri pelajaran, guru membuat sebuah kesimpulan singkat bersama anak-anak.

3. Aplikasi pembelajaran dengan menggunakan dadu geometri dalam meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini dibandingkan dengan pembelajaran konvensional menunjukkan perbedaan yang signifikan. Hal ini dapat diketahui melalui hasil penelitian dimana nilai pos tes lebih besar dari nilai pre tes. Selain itu hasil observasi ketika permainan berlangsung, anak mulai dapat menyebutkan bentuk-bentuk geometri dari hasil kocokan dadu yang keluar, menghitung, penambahan, pengurangan, menunjukkan dan mengelompokkan bentuk-bentuk geometri berdasarkan warna dan jumlah. Artinya terdapat peningkatan keterampilan sosial anak usia dini antara hasil pembelajaran dengan model pembelajaran dengan menggunakan dadu geometri di kelas eksperimen dengan hasil pembelajaran konvensional di kelas kontrol, di mana hasil pembelajaran dengan menggunakan permainan dadu geometri lebih tinggi daripada hasil pembelajaran konvensional.

B. Rekomendasi

Pembelajaran yang baik adalah yang melibatkan semua unsur yang memberikan kontribusi positif pada proses pembelajaran. Unsur-unsur tersebut diantaranya adalah pemanfaatan dan penggunaan media pembelajaran dalam

kegiatan belajar mengajar di kelas. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis ternyata media pembelajaran membawa pengaruh positif pada ketercapaian hasil pembelajaran. Dengan demikian, penulis memberikan rekomendasi kepada beberapa pihak sebagai berikut:

1. Bagi Guru, diharapkan dapat menerapkan pembelajaran melalui permainan dengan menggunakan dadu geometri yang dapat dijadikan sebuah isu pembelajaran dan bahan masukan bagi TK tempat peneliti melakukan penelitian, dalam merencanakan, melaksanakan, menempatkan dan melakukan pengawasan serta mengevaluasi konsep pembelajaran pengembangan keterampilan sosial dan kemampuan berhitung permulaan anak usia dini sesuai dengan rencana dan strategi yang telah ditentukan.
2. Bagi Lembaga Pendidikan, permainan dadu geometri sebagai sebuah konsep pembelajaran di kelas dapat dijadikan sebagai sebuah masukan bagi Pimpinan taman kanak-kanak Islam Fitriah Majalengka untuk dijadikan pertimbangan kontekstual dan konseptual operasional dalam merumuskan konsep pengembangan keterampilan sosial dan berhitung permulaan anak usia dini di masa yang akan datang.
3. Bagi Peneliti selanjutnya, diharapkan bisa mengklarifikasi hasil penelitian ini untuk dilakukan penelitian ulang agar hasil penelitian benar-benar berdaya guna bagi peningkatan kualitas pendidikan khususnya pada pendidikan anak usia dini. Pilih metode dan teknik yang lebih variatif agar pembelajaran lebih disenangi anak. Munculkan permainan-permainan baru sebagai bahan penelitian. Bagi para peneliti yang akan mengadakan penelitian yang terkait dengan pembelajaran

melalui bermain dengan menggunakan dadu geometri agar dapat mengembangkan lebih banyak kemampuan anak usia dini tidak saja dibidang keterampilan sosial dan kognitif tetapi menyangkut semua bidang pengembangan anak usia dini yang dalam hal ini *multi intelegensi*.

4. Berdasarkan hasil penelitian di kelas dan mengingat pembelajaran dengan menggunakan dadu geometri mudah dilakukan di rumah maka sangat disarankan bagi para orang tua untuk dapat mempergunakannya demi mengembangkan keterampilan sosial dan kemampuan berhitung permulaan anak usia dini.

