

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di TK X di Bandung, pada anak usia 4-5 tahun kelompok A tentang *Problem Based Learning* dengan Penggunaan Media Puzzle untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah pada anak. Maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Jadi proses penerapan metode *problem based learning* dengan menggunakan media puzzle untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah pada anak yang dilakukan dengan lima tahapan yaitu tahapan pertama orientasi peserta didik pada masalah, peneliti memberikan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran, bahan yang diperlukan, bercerita tentang tema yang diberikan di setiap tindakan untuk memunculkan masalah dan memotivasi anak untuk terlibat dalam melakukan aktivitas pemecahan masalah. Selanjutnya, tahapan kedua Mengorganisasi peserta didik untuk belajar, peneliti akan membantu anak dalam mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang akan berhubungan dengan pemecahan masalah pada anak, selanjutnya tahapan ketiga Membimbing penyelidikan individu, peneliti mendorong anak untuk berdiskusi sehingga mendapatkan penjelasan dalam pemecahan masalah dan mengumpulkan informasi. Selanjutnya tahapan keempat mengembangkan dan menyajikan hasil, peneliti membantu memberikan clue pada anak dalam melakukan kegiatan bermain puzzle sehingga dapat menyelesaikannya dengan baik. Selanjutnya tahapan kelima yaitu menganalisis dan mengevaluasi hasil pemecahan masalah, peneliti membantu anak untuk melakukan evaluasi apa saja yang telah dilakukan ketika kegiatan pembelajaran berlangsung pada kegiatan bermain puzzle.
- 2) Keterampilan anak dalam pemecahan masalah setelah diterapkan metode *problem based learning* dengan menggunakan media puzzle. Hal tersebut dapat dilihat pada grafik bahwa terjadi peningkatan. Pada tindakan ke-1 hasil yang dapat diperoleh terdapat 52,08%, pada tindakan ke-2 hasil yang dapat diperoleh

Leni Sri Wahyuni, 2024

PROBLEM BASED LEARNING DENGAN PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN PEMECAHAN MASALAH PADA ANAK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

terdapat 68,06%, pada tindakan ke-3 hasil yang dapat diperoleh terdapat 88,89%. Dari hasil ketiga tindakan tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan keterampilan pemecahan masalah pada anak kelompok A. Dengan demikian, melalui *problem based learning* dengan penggunaan media puzzle dapat menstimulasi keterampilan pemecahan masalah pada anak usia 4-5 tahun di kelompok A TK X di Bandung.

5.2 Implikasi

Berdasarkan temuan hasil penelitian yang diperoleh peneliti, menunjukkan bahwa keterampilan anak usia dini usia 4-5 tahun dalam pemecahan masalah terjadi peningkatan dalam kategori baik. Kegiatan pembelajaran dengan menerapkan *problem based learning* anak akan dapat berpikir kritis, kreatif, dan mampu melakukan pemecahan masalah sederhana. Berdasarkan hal tersebut, penerapan metode *problem based learning* dapat dijadikan salah satu solusi dalam melakukan pembelajaran pada anak usia 4-5 tahun di taman kanak-kanak kelompok A.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan simpulan dan implikasi yang terlampir diatas, peneliti telah menyusun beberapa rekomendasi agar dapat digunakan sebagai masukan dalam penerapan metode *problem based learning* dengan penggunaan media puzzle untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah pada anak usia 4-5 tahun. Beberapa rekomendasi sebagai berikut:

- 1) Bagi sekolah, dapat menambah pengetahuan dan pemikiran tentang cara meningkatkan keterampilan pemecahan masalah pada anak, khususnya dengan menggunakan media bermain puzzle. Selain itu, menjadi salah satu alternatif dalam meningkatkan pemecahan masalah pada anak.
- 2) Bagi guru, dapat digunakan sebagai bahan ajar dan pengetahuan dalam kegiatan belajar mengajar tentang *problem based learning* dengan menggunakan media puzzle untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah pada anak usia dini.
- 3) Bagi peneliti dan pembaca, dapat menjadi bahan informasi dan pengetahuan tentang *problem based learning* dengan penggunaan media puzzle untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah pada anak usia dini.