

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan di TK Kemala Bhayangkari 05 dapat diambil kesimpulan bahwa:

- 1) Pada saat proses menggunakan media *puzzle* angka, guru mengajak anak untuk berhitung dengan jari jemari terlebih dahulu untuk menambah ingatan anak dalam mengenal bilangan. Selanjutnya guru menjelaskan cara bermain *puzzle* angka, masing-masing anak mengambil satu *puzzle* untuk dipasangkan permainan ini berdurasi 10 menit. Lalu melakukan sesi tanya jawab seperti guru menanyakan “ada yang tahu ini angka berapa, coba tunjukkan jarinya sesuai angka ini” terhadap angka yang ditampilkan dari *puzzle*. Kemudian setelah itu, anak-anak mengerjakan mencocokkan angka dengan jumlah benda dari lembar kerja yang sudah dibuat. Permainan *puzzle* ini membuat anak antusias dan semangat untuk kemampuan mengenalkan bilangan
- 2) Penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan mengenalkan bilangan di kelompok A TK Kemala Bhayangkari 05. Adapun hasil peningkatan yang didapat dari setiap siklus adalah pada siklus I mendapatkan hasil nilai rata-rata sebesar 53% kategori Mulai Berkembang (MB), hasil persentase yang mendapat nilai kriteria MB sebanyak 6 anak atau 75% dan kriteria BSH sebanyak 2 anak atau 25%. Pada siklus II mendapatkan hasil rata-rata sebesar 85% kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), hasil persentase yang mendapat nilai kriteria BSH sebanyak 2 anak atau 25% dan kriteria BSB sebanyak 6 anak atau 75%.

5.2 Rekomendasi

Penelitian yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwa dengan penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan kognitif di kelompok A TK Kemala Bhayangkari 05. Oleh karena itu peneliti memberikan rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi guru dapat menggunakan *puzzle* sebagai media alternatif, dengan adanya media ini dapat menarik perhatian anak untuk fokus pada pembelajaran. Selain itu guru juga harus inovatif agar anak tidak merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung.
2. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian dengan menggunakan media *puzzle* yang sesuai dengan tema pembelajaran agar media yang digunakan semakin bervariasi untuk meningkatkan kemampuan kognitifnya.