

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang berlangsung dalam tiga siklus di TK X Kecamatan Majalaya Kabupaten Bandung, serta analisis terhadap data observasi dan dokumentasi, maka dapat diambil tiga kesimpulan sebagai berikut:

1. Sebelum diterapkannya aktivitas mencocokkan gambar, kemampuan anak dalam memproses informasi masih berada pada kategori rendah anak-anak tampak belum mampu fokus dalam kegiatan, sering salah dalam mencocokkan gambar, serta kesulitan mengingat informasi visual yang sudah diberikan hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan sebelumnya belum cukup memberi stimulasi kognitif yang tepat, terutama dalam aspek visual dan logika berpikir sederhana seperti dikemukakan oleh Fitriyani (2020), anak usia dini cenderung lebih mudah memahami informasi yang diberikan secara nyata dan menyenangkan dibandingkan pembelajaran pasif, oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang dapat mengaktifkan fungsi visual dan memori anak sejak awal.
2. Proses penerapan aktifitas mencocokkan gambar dilakukan secara bertahap dan bertema, dengan memadukan aktivitas bermain dan pengenalan visual yang dekat dengan dunia anak melalui permainan ini, anak diajak mencocokkan gambar berdasarkan warna, bentuk, maupun kategori tertentu, dengan tema seperti makanan, binatang, dan alam, kegiatan ini ternyata tidak hanya meningkatkan keterlibatan anak, tetapi juga membantu mereka lebih fokus, mengingat lebih baik, dan berani mengambil keputusan saat memilih gambar. Pendekatan seperti ini sejalan dengan pendapat Bruner (dalam Lestari & Hakim, 2021) yang menyatakan bahwa media visual sangat membantu anak usia praoperasional dalam memahami informasi melalui gambar atau benda

konkret, karena cara berpikir mereka masih sangat bergantung pada pengalaman nyata.

3. Aktivitas mencocokkan gambar terbukti dapat meningkatkan kemampuan memproses informasi anak secara signifikan, terutama dalam aspek perhatian, persepsi, daya ingat, klasifikasi, dan pengambilan keputusan anak menjadi lebih teliti saat mencocokkan gambar, mulai mampu mengelompokkan gambar berdasarkan warna atau fungsi dengan tepat, serta menunjukkan kemajuan dalam mengingat informasi yang pernah dilihat temuan ini sejalan dengan penelitian Anderson et al. (2023) yang menjelaskan bahwa stimulasi visual yang konsisten dapat memperkuat daya ingat dan kemampuan anak dalam menyusun pola informasi selain itu, Marlina dan Yusuf (2022) juga menyebutkan bahwa aktivitas berbasis gambar secara nyata dapat melatih anak berpikir lebih terarah dan memahami hubungan antara objek secara logis berdasarkan temuan ini, aktivitas mencocokkan gambar dapat dianggap sebagai strategi pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan berpikir anak secara menyenangkan, aktif, dan bermakna.

5.2 IMPLIKASI

Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan permainan mencocokkan gambar memiliki dampak positif dalam mengembangkan kemampuan memproses informasi anak usia dini, permainan yang bersifat konkret dan menyenangkan dapat memfasilitasi anak dalam mengembangkan daya pikir, logika sederhana, dan memori visual oleh karena itu, pendekatan pembelajaran berbasis permainan perlu dijadikan bagian integral dalam strategi pembelajaran di PAUD agar proses belajar lebih bermakna dan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

5.3 REKOMENDASI

1. Bagi Sekolah

Lembaga PAUD diharapkan lebih aktif menyediakan fasilitas bermain edukatif, termasuk media mencocokkan gambar, sebagai sarana pendukung

pembelajaran. Permainan edukatif hendaknya dijadikan bagian dari pembelajaran rutin agar stimulasi kognitif dapat dilakukan secara berkelanjutan.

2. Bagi Guru

Guru sebagai fasilitator pembelajaran disarankan untuk menggunakan metode bermain yang kontekstual dan sesuai dengan karakteristik anak. Permainan mencocokkan gambar dapat digunakan untuk mengenalkan konsep warna, bentuk, pola, dan logika dengan cara yang menyenangkan serta mudah dipahami oleh anak.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi awal bagi peneliti lain yang tertarik mengkaji pengaruh media atau permainan edukatif terhadap perkembangan anak usia dini. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan variasi permainan yang lebih kompleks atau mengkaji aspek perkembangan lainnya seperti bahasa, motorik, atau sosial-emosional.