

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Penelitian tindakan penggunaan media *puzzle* angka untuk meningkatkan kemampuan numerik anak kelompok B TK An-Nurjannah Kecamatan Jamblang Kabupaten Cirebon telah dilaksanakan, maka berikut ini dapat disimpulkan hasil penelitian mulai dari Pra Siklus sampai Siklus II :

1. Kondisi awal kemampuan numerik anak berdasarkan dari hasil pelaksanaan penelitian, peneliti mengamati perkembangan kemampuan numerik anak yang diperoleh hasil pengamatan anak-anak kurang tertarik dengan pembelajaran kemampuan numerik pada sebelumnya, kurangnya minat anak dalam mengikuti pembelajaran di kelas yang dikarenakan oleh belum memadai media yang sesuai dengan kemampuan numerik anak, anak masih belum memahami perbedaan angka dengan baik, dan anak mudah bosan dengan pembelajaran di kelas, dan dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas masih terdapat anak yang kurang mampu dengan mudah dengan apa yang disampaikan oleh guru, maka dari itu diperlukannya sebuah alat peraga atau media dalam proses pelaksanaan pembelajaran pada anak kelompok B TK An-Nurjannah Kecamatan Jamblang Kabupaten Cirebon.
2. Langkah pelaksanaan penelitian dalam meningkatkan kemampuan numerik dengan demikian peneliti membuat rencana pembelajaran yang lebih membuat anak tertarik dalam pembelajaran dikelas, yaitu dengan menyiapkan media *puzzle* angka yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan numerik anak dengan melibatkan anak dalam pelaksanaan pembelajarannya, berupaya untuk meningkatkan minat anak dalam belajar, dan ini merupakan inovasi peneliti dalam pembelajaran

kemampuan numerik pada anak. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, yang berpedoman pada RPPH dan tujuan dalam penelitian, saat pembelajaran berlangsung peneliti mengamati berbagai aktivitas anak, tes unjuk kerja anak, kinerja guru. Hasil pengamatan ini akan dianalisis dan direfleksikan sebagai masukan untuk perbaikan pembelajaran pada siklus selanjutnya.

3. Penelitian penggunaan media *puzzle* angka telah dilaksanakan pada anak kelompok B TK An-Nurjannah kecamatan Jamblang Kabupaten Cirebon, dan dari pelaksanaan mulai dari Pra Siklus, Siklus I, sampai tahap Siklus II. Adanya peningkatan kinerja guru dari data Pra Siklus sampai Siklus II. dapat diketahui pada hasil data Pra Siklus diperoleh 48%, sedangkan pada Siklus I presentase aktivitas guru menunjukkan peningkatan yang baik adalah 70%, dan pada siklus II 95%. Adapun hasil data observasi aktivitas anak pada Pra Siklus hanya mencapai 35 %, sedangkan siklus I diperoleh yaitu 62%, pada siklus II terdapat peningkatan yang signifikan dengan persentase 81%. Sedangkan hasil data observasi tes unjuk kerja dari data Pra Siklus hanyalah 1 anak dari 10 anak atau 10%, sedangkan Siklus I adalah 5 anak dari 10 anak atau 50% yang telah dinyatakan tuntas menjadi 8 anak atau 80 %, dengan ini telah diperoleh data hasil tes unjuk kerja anak sudah mencapai target yang telah ditetapkan.

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan di atas, maka penggunaan media *puzzle* angka dapat meningkatkan kemampuan numerik anak kelompok B TK An-Nurjannah Kecamatan Jamblang Kabupaten Cirebon. Pembelajaran dapat meningkat karena dalam penggunaan media membuat anak lebih mudah memahami atau dapat terlibat langsung dengan pembelajaran yang di sampaikan oleh guru, dan membuat anak lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

B. Rekomendasi

UPI Kampus Serang

Eka Tria Nurjanah, 2017

PENGUNAAN MEDIA PUZZLE ANGKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN NUMERIK ANAK

Berdasarkan pelaksanaan penelitian dengan penggunaan media *puzzle* angka untuk meningkatkan kemampuan numerik anak kelompok B TK An-Nurjannah Kecamatan Jamblang Kabupaten Cirebon yang telah dilakukan, diharapkan pada peningkatan kemampuan numerik anak lebih ditingkatkan kembali. Pengembangan media *puzzle* angka ini alangkah baiknya apabila dapat dipergunakan dalam pengembangan kemampuan numerik anak usia dini dan dapat dikembangkan lebih luas sebagai media yang dapat dipakai untuk pembelajaran kemampuan numerik pada anak usia dini.

1. Bagi Guru

- a. Guru hendaknya lebih termotivasi dalam meningkatkan kreatifitas dalam pembuatan media sebagai alat peraga dalam pembelajaran serta metode yang diterapkan dalam pembelajaran
- b. Penggunaan media *puzzle* angka ini dapat dijadikan sebagai salah satu cara mengatasi permasalahan dalam kemampuan numerik anak.

2. Bagi Anak

- a. Memberikan suatu pembelajaran yang baru dengan penggunaan media yang dapat melibatkan anak secara langsung dengan belajar aktif dan menyenangkan.
- b. Memfasilitasi anak dalam belajar pengenalan angka dengan mudah dipahami dan menarik

3. Bagi Sekolah

- a. Memberikan sumbangsih berupa hasil penelitian yang bisa diterapkan oleh guru disekolah
- b. Meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah yang bersangkutan

UPI Kampus Serang

Eka Tria Nurjanah, 2017

PENGUNAAN MEDIA PUZZLE ANGKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN NUMERIK ANAK

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai acuan dalam penyusunan penelitian dapat lebih baik lagi.



UPI Kampus Serang

Eka Tria Nurjanah, 2017

PENGUNAAN MEDIA PUZZLE ANGKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN NUMERIK ANAK

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