

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Media Kartu Angka” yang dilaksanakan di TK Aisyiyah, Kecamatan Tanjungsari, Kabupaten Sumedang dapat disimpulkan, yaitu:

1. Kondisi objektif proses pembelajaran kemampuan mengenal lambang bilangan anak di TK Aisyiyah kelompok A menggunakan metode menyanyi dan metode ceramah dengan penugasan kepada anak mengisi LKS (Lembar Kerja Siswa) tanpa menggunakan media pembelajaran.
2. Implementasi permainan kartu angka untuk meningkatkan pengenalan lambang bilangan melalui permainan kartu angka pada anak TK Aisyiyah dilakukan dua siklus dan masing-masing siklus diberikan tiga kali tindakan. Langkah-langkah tindakan kemampuan mengenal lambang bilangan yang dilakukan diantaranya adalah: (1) mengatur posisi meja dan kursi anak; (2) membagi kelompok anak menjadi beberapa kelompok sesuai dengan kegiatan permainan kartu angka; (3) menyiapkan media kartu angka yang akan digunakan; (4) menjelaskan aturan

permainan sesuai dengan kegiatan yang akan dilaksanakan; (5) melaksanakan permainan media kartu angka.

3. Berdasarkan hasil observasi kemampuan mengenal lambang bilangan anak mulai dari pra siklus, siklus I dan siklus II menunjukkan perkembangan yang optimal. Kemampuan mengenal lambang bilangan anak TK Aisyiyah sebelum diberi tindakan menunjukkan hasil secara umum masih rendah. Kemampuan mengenal lambang bilangan anak TK Aisyiyah siklus I dan siklus II setelah menerapkan permainan media kartu angka terdapat adanya peningkatan. Berdasarkan penjelasan di atas dengan adanya peningkatan dari setiap siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan media permainan media kartu angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak.

B. Rekomendasi

Berdasarkan pada hasil temuan penelitian, peneliti akan mengemukakan beberapa rekomendasi yang diharapkan dapat dijadikan masukan bagi pihak-pihak yang terkait dengan pendidikan anak usia dini. Adapun rekomendasi tersebut antara lain ditujukan kepada:

1. Pihak Sekolah

- a. Penyediaan alat dan sumber belajar lebih ditingkatkan lagi agar kegiatan pembelajaran anak lebih terfasilitasi dengan baik dan anak semakin antusias dalam melakukan kegiatan pembelajaran.
 - b. Pihak sekolah mengadakan kerjasama dengan orang tua serta masyarakat sekitar untuk memberikan dukungan bagi anak terutama pada perkembangan kemampuan mengenal lambang bilangan dengan cara memberikan sumber dan media pembelajaran yang dapat membantu pemahaman anak dalam memahami kegiatan pembelajaran. Orang tua dan masyarakat terus memberikan stimulus bagi anak untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan.
2. Untuk Guru
- a. Sebagai fasilitator anak saat pembelajaran, hendaknya guru dapat menerapkan permainan dan menggunakan media kartu angka sebagai salah satu cara dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan. Media kartu angka dan permainan yang dilakukan harus menarik dan bervariasi.
 - b. Dalam kegiatan pengerjaan tugas, guru hendaknya lebih memahami potensi dari masing-masing anak. Setiap anak memiliki batas kemampuan berkembang baik (BB), dalam proses (DP) dan perlu stimulus (PS). Jika guru memahami batas kemampuan anak, anak tidak akan merasa terbebani dalam mengerjakan tugas-tugas tersebut.

c. Hendaknya guru selalu berusaha untuk mencari dan menggunakan strategi, metode, teknik yang dapat membantu meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak. Hal tersebut dapat dilakukan dengan merancang serta melaksanakan kegiatan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi anak.

3. Untuk Peneliti Selanjutnya

Berdasarkan temuan atau hasil penelitian yang membuktikan bahwa melalui penerapan permainan media kartu angka, kemampuan mengenal lambang bilangan anak TK Aisyiyah dapat meningkat. Diharapkan untuk peneliti selanjutnya berusaha untuk mencari alternatif dalam mengatasi permasalahan yang ada dengan pendekatan, metode, teknik, media dan strategi yang lain agar dapat memberikan masukan-masukan yang baru bagi peningkatan kualitas pembelajaran.



DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Campbell, L. (1996). *Multiple Intelegences*. United States of America: MediaLink Associates,inc.
- Depdiknas. (2007). *Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Direktorat Pembinaan TK dan SD.
- Depdiknas. (2007). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Depdiknas. (2005). *Pedoman Penilaian di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. (2006). *Permendiknas Nomor 58*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. (2000). *Pengembangan Konsep Pengetahuan Matematika Pada Lembaga Kelompok Bermain*. Jakarta: Depdiknas.
- Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini. (2010). *Evaluasi Perkembangan Anak Pada Lembaga Kelompok Bermain*. Jakarta: Depdiknas.

- Hamdani, Nizar Alam. dan Hermana, Dody. (2008). *Classroom Action Research*. Rahayasa.
- Hermawan, dkk. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*. Bandung: UPI PRESS.
- Kasbolah, Kasihani. (1998/1999). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Depdikbud.
- Maulana. (2008). *Pendidikan Matematika 1*. Bandung: UPI.
- Moeslichatoen, R. (2004). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Moleong, L. (2004). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Raharjo, M. (2004). *Bilangan Asli, Cacah dan Bulat*. Yogyakarta: Widyaiswara PPPG Matematika.
- Resmini, Hartati. (2006). *Kapita Selekta Bahasa Indonesia*. Bandung: UPI PRESS.
- Sadiman, Arief. (2008). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. (2005). *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: Kencana.
- _____. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana, Prenada Media Group.
- Setiawan, Denny. (2009). *Panduan Kemampuan Profesional*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Solehuddin. (2000). *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*. Bandung: UPI.
- Sriningsih, Nining. (2008). *Pembelajaran Matematika Terpadu untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Pustaka 11.

- Subana, Sunarti. (2006). *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia, Berbagai Pendekatan, Metode Teknik dan Media Pengajaran*. Bandung: Pustaka Setia.
- Subarinah, S. (2006). *Inovasi Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- Sudjana. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*: Jakarta: Rahayasa.
- Sumantri, Mulyani dan Johar Permana. (1998/1999). *Strategi Belajar Mengajar*. Depdikbud.
- Suparlan. (2004). *Sepuluh Kaidah untuk Meningkatkan Citra Matematika Sebagai Mata Pelajaran yang Menyenangkan*. Yogyakarta: Bidang Pelayanan Teknis PPPG Matematika. (Online) Tersedia <http://www.suparlan.com/pages/artikel.php?g=0> [15 Januari 2012].
- Sutardi dan Sudirjo. (2007). *Pembaharuan Pembelajaran*. Bandung: UPI PRESS.
- Sutawidjaja. (1992). *Pendidikan Matematika 1*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan TK.
- Tedjasaputra, Mayke. (2001). *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Universitas Pendidikan Indonesia. (2011). *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Bandung: UPI.
- Wahyudin. (2006). *Evaluasi Pendidikan*. Bandung: UPI PRESS.
- Zaman, Badru Dkk. (2005). *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: UT.
- Wiriaatmadja, Rochiati. (2005). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.



**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN
MELALUI PERMAINAN MEDIA KARTU ANGKA
PADA ANAK TAMAN KANAK-KANAK**

*(Penelitian Tindakan Kelas pada Kelompok A di TK Aisyiyah Kecamatan
Tanjungsari)*

SKRIPSI

8

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru
Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh
NUNUNG NURHAYATI
0803567

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN PEDAGOGIK FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2013**

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	56
1. Gambaran Umum Kondisi Lapangan	56
a. Kondisi Objektif TK Aisyiyah	56
b. Kegiatan Rutin Proses Pembelajaran TK Aisyiyah	59
2. Kondisi Objektif Proses Pembelajaran Mengenal Lambang Bilangan Anak TK Aisyiyah	61
3. Profil Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak TK Aisyiyah Sebelum Menggunakan Permainan Media Kartu Angka	62

4. Langkah-langkah Penerapan Pembelajaran Menggunakan Permainan Media Kartu Angka dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak TK Aisyiyah Implementasi Program	64
5. Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak TK Aisyiyah Setelah Menggunakan Permainan Media Kartu Angka	95
B. Pembahasan	97
1. Kondisi Objektif Proses Pembelajaran dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak di TK Aisyiyah	97
2. Implementasi Permainan Kartu Angka untuk Meningkatkan Pengenalan Lambang Bilangan pada Anak TK Aisyiyah	98
3. Peningkatan Pemahaman Anak TK dalam Mengenal Lambang Bilangan Setelah Melaksanakan Permainan Kartu Angka di TK Aisyiyah	102

