

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Kemampuan dalam mengenal konsep bilangan menggunakan media roda putar memberikan pengaruh serta mengalami peningkatan dengan interpretasi sedang berdasarkan hasil uji gain ternormalisasi. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media roda putar mampu mendorong anak untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan dengan baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan kognitif dengan menggunakan media roda putar.
- 2) Kemampuan dalam mengenal konsep bilangan menggunakan media *flashcard* (kartu angka) memberikan pengaruh serta mengalami peningkatan dengan interpretasi sedang berdasarkan hasil uji gain ternormalisasi. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *flashcard* (kartu angka) mampu mendorong anak untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan dengan baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan kognitif dengan menggunakan media *flashcard* (kartu angka).
- 3) Kemampuan dalam mengenal konsep bilangan anak yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan media roda putar tidak terdapat perbedaan dengan kemampuan dalam mengenal konsep bilangan yang memperoleh pembelajaran menggunakan media *flashcard*. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan uji-t nilai *pretes* menunjukkan bahwa kedua kelas tersebut memiliki perkembangan yang tergolong sama. Namun, hasil uji-t *posttes* mengalami perbedaan karena taraf signifikansi yang didapat berubah. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa “terdapat perbedaan kemampuan kognitif anak usia dini secara signifikan pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran roda putar dengan kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran *flashcard*”.

## 5.2 Implikasi dan Rekomendasi

### 5.2.1 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan implikasi sebagai berikut:

- 1) Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan dalam mengenal konsep bilangan 1-20 meningkat setelah kegiatan pembelajaran menggunakan media roda putar. Berdasarkan hal tersebut, maka media roda putar dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di PAUD khususnya dalam meningkatkan kemampuan dalam konsep bilangan dan dalam meningkatkan mutu sekolah.
- 2) Masih terdapat beberapa kelemahan dalam pelaksanaan kegiatan penelitian ketika menggunakan media roda putar, oleh karena itu akan lebih baiknya media roda putar dikenalkan lebih sering khususnya dalam kegiatan pembelajaran konsep bilangan. Sehingga anak akan dapat lebih memaknai kegiatan belajar dengan menggunakan media roda putar.

### 5.2.2 Rekomendasi

#### 1) Bagi Guru

- Dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan media roda putar, sebaiknya guru mempersiapkan dengan baik konsep dan materi yang akan disampaikan pada anak. Sedangkan pelaksanaan kegiatan pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan anak. Selain itu, sebaiknya guru mengenalkan terlebih dahulu cara bermain roda putar kepada anak sehingga anak dapat memainkan roda putar dengan keadaan menyenangkan.
- Guru sebaiknya menjelaskan aturan dan cara bermain roda putar kepada anak serinci mungkin, menggunakan bahasa yang mudah dipahami anak dan mencontohkan secara langsung. Hal ini bertujuan untuk meminimalisir ketidakpahaman anak mengenai aturan dan cara bermain roda putar.
- Guru tidak lupa untuk memberikan *reward* kepada anak *Reward* yang diberikan bisa berupa pujian atau penghargaan dengan pemberian stiker bintang atau gambar orang tersenyum pada saat anak dapat menjawab

pertanyaan dengan benar. Pemberian *reward* ini dapat memacu motivasi anak untuk terus belajar lebih baik lagi.

2) Bagi Kepala Sekolah

Melengkapi sarana prasarana yang dapat mendukung media roda putar dan melengkapi media-media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan dalam mengenal konsep bilangan di usia 5-6 tahun.

3) Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan untuk lebih kreatif lagi dalam menggunakan berbagai media pembelajaran, khususnya dalam menggunakan media pembelajaran roda putar, karena pada dasarnya pembelajaran pada anak usi dini itu bermain sambil belajar, belajar seraya bermain sehingga peneliti harus banyak referensi permainan-permainan untuk anak sehingga anak tidak merasa jenuh dalam kegiatan pembelajaran