

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK Alhidayah maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

5.1.1 Kondisi objektif kemampuan pemahaman lambing bilangan anak di TK Alhidayah pada kelompok A

masih sangat rendah, hal ini dapat terlihat dari sebagian anak hanya mampu menyebutkan urutan bilangan, namun hanya sebatas menyebutkan urutan bilangan saja atau membilang buta tanpa menghubungkan dengan benda-benda kongkrit sehingga tidak diikuti oleh kesadaran kuantitas benda. Selain itu anak belum ketika anak diminta untuk membuat dan membedakan dua kumpulan benda yang jumlahnya sama, tidak sama. Pembelajaran yang dilakukan dalam meningkatkan pemahaman lambang bilangan adalah *paper-pencil* yang sangat bersifat kaku dan membosankan bagi anak, sehingga kemampuan anak dalam berpikir kongkrit/rill tidak terstimulus dengan baik. Hal demikian menyebabkan seringnya anak merasa bosan dengan pembelajaran matematika yang diberikan bahkan sering menimbulkan kecemasan pada diri anak.

5.1.2 Aktivitas guru dalam pembelajaran menggunakan media *fishing game*.

Selama kegiatan berlangsung aktivitas guru dalam pembelajaran *fishing game* dalam pra siklus masih dirasa kurang menguasai dikarenakan kondisi anak yang masih belum efektif dan masih belum memahami penggunaan media *fishing game*, setelah dilakukannya siklus 1 guru mulai bisa mengkondisikan kelas dan anak-anak mulai bisa mengikuti aturan-aturan yang telah di tetapkan, namun dalam siklus 1 masih ada anak yang belum bisa melakukan kegiatan hanya melihat-lihat temannya saja, lalu guru mencoba untuk membimbing anak tersebut, karena kondisi anak yang harus diperhatikan lebih dari 1 maka guru mencoba memberi pengawasan terhadap anak-anak yang lain, membantu anak yang belum bisa melakukannya sendiri, setelah siklus 1 selesai maka dilakukan kembali siklus 2 disini guru mulai bisa mengkondisikan

Deulis Indriyani, 2018

MENINGKATKAN PEMAHAMAN LAMBANG BILANGAN MELALUI FISHING GAME

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

kelas secara efektif dibandingkan dengan kondisi awal pada pra siklus, siklus 1. Sehingga penelitian membuat catatan lapangan yang berisi tentang aktivitas guru dalam pembelajaran menggunakan media *fishing game*.

- 5.1.3 Kemampuan pemahaman lambang bilangan anak kelompok A TK Alhidayah menjadi meningkat setelah diterapkannya penggunaan media *fishing game*, misalnya anak sudah mampu menyebutkan bilangan secara acak, menghubungkan lambang bilangan dengan benda, membandingkan kumpulan banyaknya benda, dan mengelompokkan benda sesuai jumlah benda. Peningkatan pada kemampuan berhitung anak menunjukkan perubahan dari setiap siklus, observasi awal menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak yang pada kategori baik (B) sebesar 23,07%, cukup (C) 23,07% dan kurang (K) sebesar 53,84%. Namun setelah diberikan kegiatan dengan menggunakan media *fishing game* maka kemampuan berhitung anak mengalami peningkatan yang baik. Pada siklus 1 menunjukkan bahwa pemahaman lambang bilangan anak yang berada pada kategori baik (B) 69,23%, cukup (C) 30,76%, dan kurang (K) 0%. Kemudian pada siklus 2 pemahaman lambang bilangan anak yang berada pada kategori baik (B) 76,92%, cukup (C) 23,07%, dan kurang (K) 0%. Dengan demikian *fishing game* dapat dijadikan salah satu alternatif dalam meningkatkan pemahaman lambang bilangan anak di TK.

5.2 REKOMENDASI

Berdasarkan hasil kesimpulan yang dipaparkan diatas, maka penulis menyampaikan beberapa saran yaitu:

- 5.2.1 Bagi Guru
- 5.2.1.1 Penggunaan *fishing game* diperlukan persiapan semaksimal mungkin mulai dari bahan-bahan harus diperhatikan agar proses pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik dan hasil yang diharapkan pun dapat tercapai
- 5.2.1.2 Bagi guru, *fishing game* dapat meningkatkan meningkatkan pemahaman lambang bilangan. Oleh karena itu *fishing game* dapat dijadikan alternatif media yang digunakan untuk bahan ajar anak di TK.
- 5.2.1.3 Bagi peneliti selanjutnya, ditemukannya pada anak yang kurang maka gunakan media yang lain untuk meningkatkan pemahaman

Deulis Indriyani, 2018

MENINGKATKAN PEMAHAMAN LAMBANG BILANGAN MELALUI FISHING GAME

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

lambang bilangan. Penggunaan *fishing game* disarankan dapat digunakan dengan aspek penelitian yang lain pada kajian yang lebih luas. Sehingga tidak hanya aspek pemahaman lambang bilangan saja melainkan aspek-aspek yang lain seperti, bahasa, konsentrasi, dll.

Deulis Indriyani, 2018

MENINGKATKAN PEMAHAMAN LAMBANG BILANGAN MELALUI FISHING GAME

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