

## **BAB V**

### **SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang diuraikan di BAB IV pelaksanaan pembelajaran menggunakan permainan congklak sangat berpengaruh terhadap kemampuan berhitung anak usia dini dilingkungan RT.04 RW.01 (Pangupukan), RT.11 RW.03 dan Cihuni kecamatan pasawahan kabupaten purwakarta.

Setelah dilakukan observasi test kemampuan awal, test setelah menggunakan permainan congklak hasilnya sangat baik karena terdapat pengaruh selama masa perlakuan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa

Hasil belajar antara posttest dan pre-test maka  $H_1$  diterima. Disimpulkan bahwa  $H_0$ : “Tidak terdapat peningkatan dalam kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun dilingkungan RT.04 RW.01, RT.11 RW.03 Dan Desa Cihuni Kecamatan Pasawahan , sebelum menggunakan permainan congklak” , tidak terbukti jadi kesimpulannya  $H_1$ : “Terdapat peningkatan kemampuan berhitung anak dilingkungan RT.04 RW.01, RT.11 RW.03 Dan Desa Cihuni Kecamatan Pasawahan sesudah menggunakan permainan congklak.

1. Penelitian yang dilakukan memperlihatkan bahwa kemampuan berhitung sebelum penggunaan permainan congklak pada anak dinyatakan belum sesuai dengan indikator pencapaian terdapat kesulitan pada awal pembelajaran dan penerapan.
2. Penggunaan permainan congklak sangat efektif dengan cara pembelajaran yang bervariasi seperti kartu soal, tebak jawaban, dan bercerita dapat membantu mengembangkan kemampuan berhitung dan pengetahuan anak. selain menyenangkan anak memiliki kesan pembelajaran yang berbeda. Temuan ini dapat dilihat berdasarkan hasil observasi yang dilakukan kepada anak.
3. Penelitian yang dilakukan memperlihatkan bahwa permainan congklak dapat berpengaruh terhadap kemampuan berhitung anak dan dapat diimplementasikan kedalam pembelajaran disekolah. Terutama pembelajaran matematika.

## 5.2 Implikasi

Berdasarkan kesimpulan yang telah diungkapkan di atas dapat diketahui bahwa secara umum penggunaan permainan congklak memberi pengaruh yang baik terhadap kemampuan berhitung anak. Atas dasar tersebut, maka implikasi dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. pengurangan, penjumlahan konsep matematika (lebih banyak, lebih sedikit dan sama dengan) serta berhitung anak dapat diajarkan kepada anak usia 5-6 tahun disekolah.
2. Permainan tradisional congklak dapat digunakan atau diterapkan untuk membantu mengembangkan kemampuan berhitung anak disekolah.
3. Penggunaan permainan congklak untuk membantu pembelajaran matematika seperti pengurangan penjumlahan, konsep matematika dan berhitung. Penggunaan permainan ini juga dapat menghilangkan kejenuhan, menyamankan dan kesulitan anak terhadap pembelajaran matematika.

## 5.3 Rekomendasi

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh setelah penggunaan permainan congklak terhadap kemampuan berhitung anak usia dini 5-6 tahun. Atas dasar tersebut mengajukan rekomendasi:

1. Bagi pendidik: permainan congklak dapat digunakan atau diterapkan dalam pembelajaran dikelas untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, berbeda dan menyimpan pengalaman belajar yang berbeda terhadap anak.
2. Bagi instansi pendidikan yang terkait: permainan congklak merupakan sebuah alat yang dapat membantu perkembangan anak khususnya kemampuan berhitung. Walau permainan tradisional congklak terlihat jadul di jaman sekarang ini, akan tetapi permainan tersebut memiliki nilai-nilai yang dapat membantu perkembangan anak. Maka dari itu peneliti merekomendasikan hasil penelitian ini agar dijadikan salah satu kajian dalam evaluasi pendidikan. Penelitian ini mungkin bisa dijadikan salah satu solusi manfaat dari permainan tradisional seperti yang diungkapkan oleh Dharmamulyana, 1991 bahwa permainan tradisional mengandung nilai yang dapat

Yuliantiningsih, 2020

**PENGARUH PERMAINAN CONGKLAK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERHITUNG UNTUK ANAK USIA DINI**

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

mengembangkan 9 kecerdasan (kemampuan) seperti kecerdasan linguistik, logika matematik, visual-spasial, musikal, kinestetik, naturalis, interpersonal dan spiritual. Artinya permainan tradisional memiliki nilai yang baik guna membantu perkembangan anak.

3. Bagi peneliti selanjutnya: hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan sebagai referesnsi untuk melakukan penelitian lanjut yang lebih baik lagi guna meningkatkan mutu pendidikan anak usia dini kedepannya.