

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan terhadap pelaksanaan dan hasil tindakan penerapan permainan tradisional *sondah* dalam meningkatkan kemampuan matematika anak di TK PGRI Mekarsari, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Kemampuan mengenal lambang bilangan 1-6 pada anak kelompok A di TK PGRI Mekarsari, sebelum diterapkan permainan tradisional *sondah* masih rendah, sebagian besar anak menunjukkan sikap yang kurang perhatian terhadap pembelajaran mengenal lambang bilangan karena mereka tidak merasa tertarik dan menunjukkan sikap pasif terhadap kegiatan pembelajaran. Terutama dalam menyebutkan dan menunjukkan lambang bilangan 1-6. Ada 13 orang atau 56,52 % dari 23 anak yang belum bisa menyebutkan dan menunjukkan lambang bilangan 1-6 dengan benar .
2. Penerapan permainan tradisional *sondah* untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak di TK PGRI Mekarsari dilaksanakan dengan 2 siklus pembelajaran. Langkah-langkah implementasi dalam meningkatkan kemampuan matematika anak melalui jenis permainan tradisional *sondah* antara lain, dimulai dengan perencanaan yang terlebih dahulu menyiapkan lapangan / kotak kotak *sondah* disesuaikan dengan kebutuhan dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan angka 1-6.

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran mengenal lambang bilangan 1-6 melalui jenis permainan tradisional *sondah* di TK PGRI Mekarsari dilaksanakan dalam dua siklus. Dalam pembelajaran matematika anak khususnya mengenal lambang bilangan 1-6 dimulai dengan menjelaskan pola lantai permainan tradisional *sondah* yang akan digunakan, memperlihatkan angka-angka yang telah dibuat dalam kertas persegi empat (berupa kartu angka), mengenalkan lambang bilangan yang ada pada masing-masing kartu angka, mengajak anak untuk menyebutkan lambang bilangan yang ada pada kartu angka, memberi contoh cara bermainnya untuk dicoba oleh anak secara bergiliran, setelah anak mencoba dan mengerti, permainan pun dapat dimulai, setiap anak melompat di kotak *sondah* sesuai urutan angkanya, sambil menyebutkan angka yang diinjaknya, kegiatan ini dilakukan berulang-ulang sampai anak benar-benar dapat mengenal angka 1-6 dengan benar.

3. Terdapat peningkatan pada kemampuan mengenal lambang bilangan anak di TK PGRI Mekarsari setelah dilaksanakannya permainan tradisional *sondah*. Hal ini terbukti dari aktivitas anak pada setiap siklus mengalami peningkatan menjadi lebih baik sehingga pada siklus II hampir semua anak (22 orang atau 95,65 % dari 23 orang anak) kemampuan mengenal lambang bilangannya tergolong baik dan sangat baik. Hasil penggunaan permainan tradisional *sondah* dalam meningkatkan kemampuan matematika anak ini mengalami peningkatan pada setiap siklusnya, sehingga setelah dilaksanakannya tindakan sebanyak tiga kali siklus persentase keberhasilan anak mencapai 95,65 % dengan sisanya yaitu 4,35 % anak berhasil dengan bantuan. Secara

keseluruhan dapat disimpulkan bahwa, penerapan permainan tradisional *sondah* dalam mengembangkan kemampuan matematika anak (mengenal lambang bilangan 1-6) di TK PGRI Mekarsari dapat memberikan perubahan yang berarti.

## B. Saran

Meningkatkan kemampuan matematika anak melalui jenis permainan tradisional *sondah* di TK PGRI Mekarsari dalam pelaksanaan tindakan siklus I dan II tidak terlepas dari hambatan/permasalahan.

Oleh karena itu, berdasarkan hasil dan temuan-temuan pada pelaksanaan tindakan selama tiga siklus, maka dapat dikemukakan beberapa saran berikut.

1. Hasil penelitian yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional *sondah* dalam mengembangkan kemampuan matematika anak di TK PGRI Mekarsari memberikan perubahan dan hasil yang positif terhadap proses pembelajaran khususnya dalam mengenal lambang bilangan 1-6. Dengan keberhasilan tersebut, permainan tradisional *sondah* diharapkan dapat diterapkan pada bidang pengembangan di Taman Kanak-kanak lainnya yang relevan.
2. Permainan tradisional *sondah* merupakan salah satu permainan jaman dahulu yang menyenangkan dan sudah mulai terlupakan oleh anak jaman sekarang, oleh karena itu diharapkan pembelajaran di Taman Kanak-kanak dapat menerapkan permainan tradisional lainnya untuk melestarikan warisan nenek moyang jaman dahulu.

3. Bagi para peneliti lain, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bandingan sekaligus landasan penelitian lanjutan baik yang berhubungan dengan pengembangan matematika maupun penerapan permainan tradisional.

