

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Sebagai penutup dalam skripsi ini, penulis akan menyampaikan kesimpulan dan saran sebagai berikut dengan merujuk kepada hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, yaitu :

5.1. Kesimpulan

1. Kondisi objektif pemahaman konsep bilangan pada anak TK PGRI Tunas Alam Darmaraja Kelompok A sebelum penerapan metode bermain kantong ajaib dapat diketahui berdasarkan hasil observasi, dimana ditemukan fakta bahwa anak belum mampu mengurutkan lambang bilangan dengan tepat dan anak belum bisa menghubungkan kesesuaian jumlah gambar dengan lambang bilangan / angka. Hal ini disebabkan metode pembelajaran masih konvensional berpusat pada guru (*teacher center*) dan media yang digunakan belum memanipulasi benda kongkret. Sementara alat peraga yang digunakan hanyalah gambar binatang dan Lembar Kerja Anak (LKA), sehingga kegiatan tersebut berkesan tidak menarik. Kondisi demikian berpengaruh pada tingkat pemahaman konsep bilangan yang rendah. Penggunaan metode bermain dengan media kantong ajaib, kartu gambar dan kartu angka dirancang peneliti untuk diterapkan pada Kelompok A TK PGRI Tunas Alam Darmaraja agar proses pembelajaran khususnya dalam pengembangan pemahaman konsep bilangan lebih bervariasi dan menyenangkan.

2. Implementasi permainan menggunakan media kantong ajaib dilakukan melalui dua siklus. Langkah-langkah implementasi dimulai dengan tahapan perencanaan yaitu membuat rancangan kegiatan pembelajaran dalam konsep RKM dan RKH dengan penentuan tema yaitu binatang. Kemudian menetapkan seorang guru sebagai praktikan dan menetapkan waktu pelaksanaan. Selanjutnya menentukan kriteria keberhasilan tindakan dengan beberapa indikator yang terfokus pada kinerja guru, aktivitas anak, dan hasil belajar. Pada tahapan pelaksanaan, kegiatan yang diteliti meliputi tiga praktek pembelajaran, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Guru mulai mengenalkan media yang akan digunakan, sementara anak terbagi dalam masing-masing kelompok yaitu kelompok merah, kuning, dan hijau. Anak disuruh mengambil kartu gambar dari dalam kantong ajaib tanpa dilihat, kemudian hasil dari dalam kantong ajaib yaitu kartu gambar dilihat gambarnya dan dihitung jumlahnya. Setelah mengetahui jumlah gambarnya anak mencari kartu angka yang sudah disebar di atas meja sampai gambar dalam kantong ajaib habis dan anak bisa memasangkan jumlah gambar dengan angka. Selanjutnya anak secara bergantian melakukan kegiatan tersebut. Pada tahapan refleksi adalah melakukan evaluasi kegiatan sebelumnya dan merevisi tindakan berikutnya.
3. Peningkatan kemampuan anak dalam memahami konsep bilangan di TK PGRI Tunas Alam Darmaraja Kelompok A. Pada Siklus I anak yang berkembang baik adalah 13,3%, dalam proses 53,4%, dan perlu stimulus

33,3%. Pada Siklus II anak yang berkembang baik adalah 80%, dalam proses 20%, dan perlu stimulus 0%.

5.2. Saran

Saran-saran yang ingin disampaikan penulis di akhir skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi guru, hendaknya metode pembelajaran konsep bilangan melalui pendekatan metode bermain dengan menggunakan kantong ajaib dapat dikembangkan dan lebih disusun dengan pola yang lebih menarik.
2. Bagi sekolah, hendaknya metode pembelajaran ini dapat diterapkan agar memotivasi belajar anak terutama pada materi pengembangan konsep bilangan, karena pada dasarnya permainan kantong ajaib dipandang sangat efektif sebagai metode alternatif dalam pembelajaran kognitif anak.
3. Bagi praktisi pendidikan, hendaknya hasil penelitian ini dijadikan sebagai dasar pertimbangan dalam menentukan metode pembelajaran konsep bilangan pada jenjang sekolah anak usia dini.
4. Pada pengembangan teknik permainan kantong ajaib hendaknya lebih ditingkatkan dari sisi kreatifitasnya, sehingga anak didik sebagai objek pembelajaran dapat memanfaatkan situasi belajar yang menyenangkan. Alternatif teknis permainan yang direkomendasikan adalah seperti narasi berikut ini :
 - a. Permainan kantong ajaib dilakukan secara berpasangan. Dua anak saling berhadapan dan masing-masing memegang kantong ajaib,

kemudian mengambil kartu gambar dan kartu angka. Kedua anak berusaha untuk mencari pasangannya.

- b. Guru sebagai instruktur memberikan respon yang lebih meyakinkan agar skema permainan lebih menarik perhatian dan arah minat anak didik.
- c. Guru pro aktif menciptakan situasi yang ideal agar permainan kantong ajaib dapat dilakukan secara efektif dan berkembang sesuai dengan bobot materi yang akan disampaikan.