

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dalam pembahasan tentang meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri melalui penggunaan lotto bentuk dan warna di TK Satu Atap Sukakarya 2 kota sukabumi dapat disimpulkan sebagai berikut ;

1. Kondisi awal kemampuan anak TK A dalam mengenal bentuk geometri di TK Satu Atap Sukakarya 2 sebelum menggunakan alat permainan lotto bentuk dan warna dapat di kategorikan masih rendah. Hal ini terlihat dari data yang di dapatkan peneliti pada observasi awal 0% pada kategori berkembang baik (BB) dimana tidak ada anak yang berada pada kategori ini, 20% termasuk kedalam kategori kategori DP (Dalam Proses) dimana terdapat 2 anak yang termasuk dalam kategori ini, 86,6% termasuk kategori PS (Perlu Stimulus) dimana terdapat 13 anak yang termasuk kategori PS ini. Hal ini terjadi karena kurangnya pengenalan bentuk geometri pada anak dan tidak adanya alat permainan edukatif yang menunjang untuk mengenalkan bentuk geometri ini
2. Penggunaan lotto bentuk dan warna dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri di kelompok A TK Satu Atap Sukakarya 2. dilaksanakan dengan 2 siklus, dan setiap siklus terdapat 2 tindakan. Pada siklus I tindakan I penggunaan lotto bentuk dan warna belum maksimal, dan guru harus lebih jelas lagi dalam menjelaskan aturan permainannya, pada tindakan II masih terdapat anak yang belum bisa dalam menggunakan lotto bentuk dan warna, dan guru harus lebih cekatan dalam mengamati anak ketika bermain lotto bentuk dan warna, sementara pada siklus II tindakan I anak yang belum lancar menggunakan lotto bentuk dan warna pada siklus II tindakan I ini sudah mulai terlihat bisa menggunakan lotto bentuk dan warna, tetapi guru harus tetap mengamati anak, dan pada siklus II tindakan II ini sebagian besar anak sudah bisa menggunakan lotto bentuk dan warna ini dengan benar dan sesuai dengan aturan yang di tentukan.

3. Peningkatan Kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri anak kelompok A TK Satu Atap Sukakara 2 setelah diterapkannya alat permainan lotto bentuk dan warna. Hal ini terbukti pada hasil anak setiap siklusnya. Pada kondisi awal anak yang sudah melakukan kegiatan secara mandiri ini belum terlihat dengan persentase 0% meningkat menjadi 33,3% pada siklus I, kemudian meningkat kembali menjadi 86,6% di siklus II. Hal ini terjadi karena anak yang mulanya berda pada kategori Dalam Proses (DP) dan Perlu Stimulus (PS) kemampuannya meningkat pada setiap siklusnya. Pada kategori dalam proses (PS) yang pada mulanya 20% pada kondisi awal dapat berubah menjadi 53,3% di siklus I, dan menjadi 13,3% pada siklus II. Sedangkan pada kategori perlu stimulu (PS) kemampuannya telah meningkat yang mulanya 80% pada kondisi awal sebelum diberikanya tindakan dapat berkurang menjadi 13,30% pada siklus I, dan berkurang menjadi 6% pada siklus II. Dapat disimpulkan bahwa peningkatan ini dikarenakan adanya alat permainan lotto dan warna yang menambah antusiasnya anak-anak mengikuti proses pembelajaran pengenalan bentuk-bentuk geometri dan memudahkan anak mengingat bentuk-bentuk geometri dengan berbagai macam warna.

B. Saran

Mengacu pada hasil penelitian, peneliti akan mengemukakan beberapa saran yang diharapkan dapat dijadikan masukan bagi pihak-pihak terkait dengan pendidikan anak usia dini. Adapun saran tersebut antara lain ditunjukkan bagi :

a. Bagi Anak

1. Anak dapat meningkat kemampuan bentuk-bentuk geometri sejak dini, melalui penggunaan lotto bentuk dan warna.
2. Lotto bentuk dan warna dapat meningkatkan daya ingat anak.
3. Dapat melatih daya konsentrasi anak
4. Anak dapat bersosialisasi dengan yang lain, karena lotto bentuk dan warna ini dimainkan secara berkelompok

b. Bagi Guru

1. Menambah pengetahuan tentang berbagai cara atau media dalam mengajarkan bentuk-bentuk geometri pada anak usia dini.
2. Dapat memberi ide untuk meningkatkan pembelajaran matematika khususnya dalam mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak usia dini
3. Memberikan pembelajaran yang menarik kepada anak dengan memberikan alat permainan lotto bentuk dan warna yang kreatif dan menyenangkan bagi anak.

c. Bagi Sekolah

1. Memberikan suatu cara metode pembelajaran yang baru bagi pendidikan anak usia dini
2. Mengaplikasikan ilmu untuk meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal bentuk-bentuk geometri.

d. Bagi Para peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan menjadi perbandingan sekaligus landasan peneliti selanjutnya baik berhubungan dengan pengembangan matematika khususnya pengenalan bentuk-bentuk geometri maupun alat permainan lotto bentuk dan warna

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwa penggunaan lotto bentuk dan warna dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri di TK menunjukkan hasil dan perubahan yang baik dalam proses pembelajaran khususnya dalam mengenal bentuk-bentuk geometri (persegi, segitiga, persegi panjang dan lingkaran). Dengan keberhasilan tersebut alat permainan ini diharapkan dapat diterapkan di taman kanak-kanak yang lainnya.