

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Pada bab ini dipaparkan beberapa kesimpulan yang akan berkaitan dengan peningkatan kemampuan penjumlahan anak kelompok B di RA Karawang melalui permainan *stick* angka.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan pada penelitian tindakan kelas (PTK) hasil yang dilaksanakan di RA X Karawang kemampuan penjumlahan melalui permainan *stick* angka pada kelompok B, dapat disampaikan sebagai berikut ini:

1. Kemampuan penjumlahan pada anak kelompok B sebelum diterapkan permainan *stick* angka menunjukkan kemampuan penjumlahan anak dalam kategori Mulai Berkembang (MB). Hal tersebut terlihat bahwa kemampuan penjumlahan anak masih rendah, masih banyak anak yang belum paham dan kesulitan untuk menyelesaikan penjumlahan.
2. Proses peningkatan kemampuan penjumlahan melalui permainan *stick* angka diawali dengan penjelasan terlebih dahulu mengenai cara bermain permainan *stick* angka. Anak-anak dibagi kelompok untuk melakukan permainan *stick* angka I yaitu pola penjumlahan $a + b = c$ dengan hasil <10 dan >10 , dilanjutkan dengan permainan *stick* angka ke II yaitu pola penjumlahan $a + \dots = c$ dengan hasil <10 dan >10 dan dilanjutkan dengan permainan *stick* angka ke III yaitu pola penjumlahan $\dots + b = c$ dengan hasil <10 dan >10 . Kemudian dilanjutkan dengan penjumlahan menggunakan lambang bilangan. Peningkatan penjumlahan melalui permainan *stick* angka ini memberikan daya tarik tersendiri bagi anak kelompok B di RA X Karawang. Anak-anak menjadi antusias mengikuti kegiatan yang diberikan guru. Permainan *stick* angka ini membuat anak antusias dan semangat untuk meningkatkan kemampuan penjumlahan.

3. Kondisi kemampuan penjumlahan anak kelompok B di RA X Karawang setelah diterapkan permainan *stick* angka menunjukkan peningkatan yang baik bagi anak. Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dimana adanya peningkatan pada kemampuan penjumlahan anak pada setiap siklusnya. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan data hasil observasi pada penelitian ini yang dilakukan selama 3 siklus. Kemampuan penjumlahan anak pada siklus I rata-rata persentase yang didapatkan 51,42% dengan kategori Mulai Berkembang (MB). Siklus II rata-rata persentase yang didapatkan 70,5% dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan siklus III rata-rata persentase yang didapatkan 98,5% dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Hal ini terbukti dengan dilihatnya anak mampu menjumlahkan dari pola penjumlahan termudah $a + b = c$, $a + \dots = c$, $\dots + b = c$ dan sampai dengan penjumlahan menggunakan lambang bilangan.

5.2 Impilkasi

Implikasi pada penelitian ini dapat dilihat bahwa kemampuan penjumlahan pada anak usia dini dapat ditingkatkan dengan cara yang menyenangkan, menarik, serta sesuai dengan tahap perkembangan anak. Peningkatan kemampuan penjumlahan dapat ditingkatkan melalui permainan *stick* angka sebagai salah satu cara dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan untuk meningkatkan kemampuan penjumlahan melalui permainan *stick* angka, dapat memberikan pengalaman belajar perlahan kepada anak agar anak dapat menjumlahkan secara bertahap dengan bantuan benda konkret melalui permainan *stick* angka dengan pola penjumlahan $a + b = c$, $a + \dots = c$, $\dots + b = c$ hasil <10 dan > 10 serta dapat menjumlahkan menggunakan lambang bilangan.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dengan penerapan permainan *stick* angka, maka peneliti akan memberikan rekomendasi untuk perbaikan proses kegiatan pembelajaran sebagai berikut:

1. Sekolah
 - 1) Permainan *stick* angka seharusnya menjadi salah satu upaya guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran untuk arah yang lebih baik.

- 2) Kepala sekolah sebaiknya melakukan evaluasi berkala untuk menilai kinerja guru demi perbaikan dan peningkatan kualitas.
- 3) Sarana dan prasarana serta permainan di sekolah harus dioptimalkan guna meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

2. Guru

- 1) Penerapan permainan yang bervariasi dan menarik harus terus dioptimalkan agar dapat menciptakan kegiatan yang menyenangkan.
- 2) Guru hendaknya menggunakan kegiatan permainan yang sesuai dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran untuk anak usia dini. Permainan *stick* angka ini dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk anak usia dini.
- 3) Guru hendaknya memilih dan menggunakan permainan yang tepat untuk menstimulus kemampuan penjumlahan anak. Penerapan permainan *stick* angka dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk anak usia dini, karena permainan *stick* angka memiliki *stick* warna-warni yang menarik ketika dilihat anak serta dilengkapi dengan kartu soal penjumlahan sederhana.

3. Peneliti selanjutnya

Merujuk dari keseluruhan hasil penelitian, peneliti menyadari masih banyak kekurangan didalam penyusunan hasil penelitian ini oleh karena itu, penulis berharap kepada peneliti selanjutnya agar lebih meningkatkan, menambah serta mengembangkan wawasan yang luas, dapat mengembangkan permainan *stick* angka dalam meningkatkan kemampuan penjumlahan anak usia dini yang lebih menarik, mengerti cara bermain menggunakan permainan *stick* angka dan dapat meneliti kegiatan pembelajaran melalui permainan *stick* angka di taman kanak-kanak untuk meningkatkan kemampuan anak yang lainnya. Selain itu, sebaiknya mengetahui serta mempelajari mengenai penguasaan kelas agar penelitian dapat berjalan kondusif.