

BAB V

KESIMPULAN & REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Permainan bowling angka untuk meningkatkan kemampuan *problem solving* aud diintegrasikan pada kegiatan inti tahapan pembelajaran. Permainan ini terdiri dari 4 langkah utama yaitu :

1. Penjelasan instruksi permainan
2. Pemberian contoh
3. Penjajian permasalahan
4. Pemecahan masalah

Selama permainan bowling angka berlangsung dilakukan observasi terhadap aktivitas guru dan siswa kelompok B TK Kartika Siliwangi 39. Pada siklus I aktivitas guru termasuk kategori “Cukup” dan aktivitas siswa termasuk kategori “Cukup”. Pada siklus II aktivitas guru termasuk kategori “Baik” dan aktivitas siswa menjadi kategori “Baik”.

Beberapa hal yang perlu di perhatikan dalam upaya peningkatan kemampuan *problem solving* aud menggunakan permainan bowling angka adalah penyiapan siswa pada tahap awal sebelum kegiatan inti serta penggunaan *ice breaking* sebelum penjelasan instruksi permainan bowling angka. dari tindakan yang telah dilakukan kemampuan *problem solving* di kelompok B TK Kartika Siliwangi 39 berhasil meningkat dan mencapai indikator keberhasilan yakni 100% aud berada pada kategori BSH dan BSB pada akhir siklus II.

Dari dua siklus pemberian tindakan diperoleh hasil observasi terhadap aktivitas guru, aktivitas siswa dan kemampuan *problem solving*. Dalam aktivitas guru terjadi peningkatan karena hasil observasi pada kedua siklus pemberian tindakan menunjukkan kriteria yang berbeda, siklus I menunjukkan kriteria “Cukup” dan siklus II menunjukkan kriteria “Baik”. Hal ini berarti

pada siklus I dan II guru melaksanakan tiap tahapan pembelajaran menggunakan permainan bowling angka untuk meningkatkan kemampuan *problem solving*. Adapun dalam hal aktivitas siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II.

Pada siklus I siswa menunjukkan kriteria “Cukup” terkait aktivitas dalam pembelajaran. Hal ini berarti belum semua siswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik, sementara itu pada siklus II aktivitas siswa menunjukkan kriteria “Baik” karena sudah mulai ada perubahan, semua siswa dapat mengikuti pembelajaran sesuai instruksi guru.

B. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, terlihat bahwa adanya peningkatan dalam kemampuan *problem solving* di kelompok B TK Kartika Siliwangi 39. Maka dari itu peneliti memberikan rekomendasi kepada beberapa pihak, antara lain sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Kegiatan pembelajaran dengan menerapkan permainan bowling angka dapat dijadikan sebagai alternatif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan *problem solving* karena telah terbukti dapat meningkatkan kemampuan *problem solving* di TK Kartika Siliwangi 39.

2. Bagi Orang tua

Permainan bowling angka dapat digunakan oleh orang tua di rumah untuk meningkatkan kemampuan *problem solving* anak usia 5-6 tahun.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan alternatif bagi peneliti lain untuk memperoleh data lebih lengkap terkait upaya meningkatkan kemampuan *problem solving* anak usia dini. Penelitian ini juga dapat acuan mengenai penggunaan permainan bowling angka dalam pembelajaran.