

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Pada bab akhir ini akan dipaparkan beberapa simpulan yang berkaitan dengan permasalahan peningkatan kompetensi bilangan pada anak TK melalui permainan matematika serta rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan serta analisis yang dilakukan di TK Bunga Dewi, maka peneliti membuat simpulan sebagai berikut:

1. Pembelajaran matematika yang dilaksanakan di TK Bunga Dewi pada penguasaan kompetensi bilangan hanya ditekankan pada kemampuan menulis lambang bilangan saja, sehingga kompetensi bilangan anak masih kurang optimal terutama dalam kemampuan tentang kuantitas.
2. Permasalahan yang dihadapi berkaitan dengan kompetensi bilangan anak adalah pada kemampuan anak dalam penulisan lambang bilangan (menulis angka 1-20) yang selalu terbalik arah dan bentuknya dan dalam berhitung juga belum ada kesesuaian bilangan yang diucapkan dengan benda yang dihitung anak.
3. Penerapan permainan matematika di TK Bunga Dewi dapat memberikan peningkatan yang cukup baik pada kompetensi bilangan anak.
4. Peningkatan cukup baik terjadi pada kompetensi bilangan anak setelah dilakukannya PTK melalui permainan matematika. Peningkatan itu terlihat pada

indikator mengenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai 10 dan mengenali angka 1-20. Sedangkan untuk peningkatan pada anak yang diobservasi, terdapat empat anak yang mendapat skor baik pada semua indikator penilaian.

B. Rekomendasi

Adapun rekomendasi yang dapat peneliti sampaikan berkaitan dengan peningkatan kompetensi bilangan anak TK melalui permainan matematika sebagai berikut:

1. Bagi Kepala Sekolah dan Guru

- a. Pembelajaran matematika untuk anak TK akan lebih optimal jika dilakukan secara terpadu pada berbagai kompetensi, meliputi bentuk geometri, pengukuran, aljabar serta analisis data dan probabilitas. Jadi tidak hanya terfokus pada kompetensi bilangan saja.
- b. Pembelajaran kompetensi bilangan anak dilakukan melalui tahapan yang benar mulai dari tingkat pemahaman konsep, tingkat menghubungkan konsep konkrit dengan lambang bilangan dan tingkat lambang bilangan
- c. Pembelajaran matematika dirancang melalui permainan-permainan dengan tingkat kesulitan yang berbeda bagi anak. Mulai dari permainan yang mudah, sedang sampai pada yang sulit, sehingga anak akan memiliki tantangan untuk melakukan permainan tersebut.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Pembelajaran matematika merupakan bagian dari pengembangan aspek kognitif. Oleh karena itu peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian untuk pengembangan kognitif dalam matematika ataupun pengembangan kognitif yang lainnya melalui metode yang berbeda dengan penelitian ini.
- b. Peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian melalui permainan matematika untuk kompetensi standar isi pembelajaran matematika yang lain meliputi: pengukuran, geometri, aljabar serta analisis data dan probabilitas. Dan juga pada standar proses pembelajaran matematika yang meliputi: pemecahan masalah, penalaran dan pembuktian, komunikasi, koneksi serta representasi.
- c. Peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian yang sama dengan penelitian ini pada tempat dan latar belakang anak yang berbeda.
- d. Peneliti selanjutnya dapat menggunakan permainan-permainan untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan dalam diri anak, tidak terfokus pada aspek kognitif saja.