

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan selama dua siklus di KB Tunas Harapan, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan dadu angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 3–4 tahun. Peningkatan kemampuan tersebut ditunjukkan oleh hasil observasi yang mengalami peningkatan pada setiap siklus. Pada tahap pra siklus, persentase kemampuan mengenal lambang bilangan anak sebesar 38,88%. Setelah diterapkan permainan dadu angka pada Siklus I, persentase meningkat menjadi 65,27%. Selanjutnya, pada Siklus II terjadi peningkatan yang lebih optimal hingga mencapai 87,5%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa permainan dadu angka efektif dalam membantu anak mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain yang konkrit, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Selain meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan, penerapan permainan dadu angka juga terbukti meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Anak menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi, berpartisipasi secara aktif selama kegiatan berlangsung, serta lebih tertib dalam mengikuti aturan permainan. Guru juga mampu melaksanakan pembelajaran dengan lebih terarah, interaktif, dan menyenangkan sesuai dengan prinsip pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini yang menekankan kegiatan belajar sambil bermain.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Guru PAUD disarankan untuk memanfaatkan permainan dadu angka sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dalam mengenalkan lambang bilangan kepada anak. Penggunaan permainan ini perlu disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan anak agar pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna.

2. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media dan permainan edukatif dalam pembelajaran, khususnya untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak. Dukungan tersebut dapat dilakukan melalui penyediaan sarana pembelajaran yang memadai dan mendorong guru untuk mengembangkan pembelajaran yang inovatif.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan atau aspek perkembangan kognitif lainnya pada anak usia dini. Peneliti berikutnya dapat mengembangkan penelitian dengan menggunakan variasi media, jumlah siklus yang berbeda, atau subjek penelitian yang lebih luas.

3. Bagi Anak

Kegiatan pembelajaran yang memadukan unsur bermain dan belajar perlu terus dikembangkan agar anak memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus mampu mengembangkan kemampuan kognitifnya secara optimal, khususnya dalam mengenal lambang bilangan sebagai dasar pembelajaran matematika awal.