

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan melalui tahap pra-siklus, siklus I, dan siklus II dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan kartu gambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia 3-4 tahun di KB Al-Mu'awwanah Paron. Peningkatan kemampuan mengenal angka terlihat dari peningkatan kemampuan anak dalam menyebutkan lambang bilangan dan mencocokkan simbol angka dengan jumlah gambar selama kegiatan berlangsung.

Pada tahap pra-siklus, sebagian besar anak masih menunjukkan kemampuan mengenal angka yang rendah, seperti sering keliru menyebutkan lambang bilangan dan kesulitan mencocokkan jumlah benda konkret dengan angka yang tepat. Setelah diberikan tindakan pada siklus I melalui permainan kartu gambar, mulai terlihat adanya perubahan dan perkembangan kemampuan anak, meskipun beberapa anak masih memerlukan bimbingan intensif dan penguatan dari guru. Anak mulai memahami lambang bilangan awal dan menunjukkan peningkatan motivasi belajar.

Pada siklus II, hasil yang diperoleh menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan. Anak telah mampu menyebutkan urutan lambang bilangan dengan lebih tepat, mencocokkan simbol angka dengan gambar secara mandiri, serta mengikuti aturan permainan kartu dengan antusias. Kemampuan kognitif anak

dalam mengenal konsep angka meningkat pesat dan suasana pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Dengan demikian, permainan kartu gambar terbukti efektif sebagai strategi pembelajaran untuk membantu meningkatkan kemampuan mengenal angka anak.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dikemukakan, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru PAUD

Guru disarankan untuk secara rutin menerapkan permainan kartu gambar dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada pengembangan kemampuan kognitif anak. Dalam pelaksanaannya guru perlu:

- a. Menyediakan variasi media kartu gambar yang berwarna-warni, konkret, dan menarik perhatian anak.
- b. Memberikan aturan bermain yang sederhana, jelas, dan mudah dipahami oleh anak usia 3-4 tahun.
- c. Melakukan pendampingan yang intensif dan memberikan penguatan positif berupa pujian atau penghargaan (seperti stiker bintang atau tepuk tangan) kepada anak yang berhasil mencocokkan angka dengan benar.
- d. Mengamati dan mencatat perkembangan pengenalan angka anak secara berkelanjutan agar guru dapat menyesuaikan tingkat kesulitan permainan sesuai kemampuan anak.

2. Bagi Lembaga PAUD

Lembaga PAUD diharapkan dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran menggunakan permainan kartu gambar dengan:

- a. Menyediakan serta melengkapi sarana, prasarana, dan alat permainan edukatif (APE) visual yang kreatif, aman, dan memadai di dalam kelas.
- b. Memberikan kesempatan kepada guru untuk mengikuti pelatihan atau workshop terkait pembuatan media pembelajaran inovatif dan strategi belajar berbasis permainan untuk anak usia dini.
- c. Mengintegrasikan penggunaan media kartu gambar ke dalam program kegiatan harian (RPPH) sebagai salah satu strategi pengembangan aspek kognitif anak.

3. Bagi Orang Tua

Orang tua disarankan untuk melanjutkan kegiatan permainan kartu gambar atau media visual sejenis di rumah sebagai bentuk stimulasi yang konsisten. Dalam pelaksanaannya orang tua dapat:

- a. Mengajak anak bermain tebak angka atau mencocokkan benda-benda yang ada di rumah dengan kartu angka secara menyenangkan.
- b. Melatih anak mengenal lambang bilangan melalui aktivitas bermain santai sehari-hari tanpa memberikan tekanan psikologis.
- c. Memberikan respon yang sabar, apresiatif, dan mendukung ketika anak sedang belajar mengenal simbol-simbol baru di rumah.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan variasi permainan kartu gambar yang lebih kreatif (seperti mengombinasikannya dengan media digital, permainan tebak gerak, atau lingkungan sekitar) guna meningkatkan kemampuan kognitif anak secara lebih luas. Selain itu, penelitian dapat dilaksanakan dengan alokasi waktu yang lebih panjang dan jumlah subyek yang lebih banyak agar generalisasi hasil penelitian menjadi semakin optimal.