

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa:

1. Permainan *board game* terbukti efektif meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1–10 pada anak usia 4–5 tahun di TK Dharma Wanita Karangrejo 1. Pada kondisi awal, hanya 2 anak (18,18%) yang tuntas, sedangkan setelah tindakan pada siklus II terdapat 7 anak (81,81%) mencapai ketuntasan.
2. Peningkatan kemampuan anak terjadi secara signifikan pada setiap indikator, yaitu menyebutkan lambang bilangan dan menunjuk lambang bilangan. Rata-rata skor perkembangan anak meningkat dari 2,18 (kategori Mulai Berkembang) pada kondisi awal menjadi 3,09 (kategori Berkembang Sesuai Harapan) pada siklus II.
3. Pembelajaran berbasis *board game* meningkatkan motivasi, partisipasi, dan interaksi sosial anak. Anak-anak menjadi lebih aktif, percaya diri, dan senang belajar. Guru juga lebih mudah membimbing dan memotivasi anak melalui pendekatan bermain.
4. Strategi pembelajaran yang interaktif, konkret, dan menyenangkan sangat penting untuk mengatasi hambatan belajar pada anak usia dini. *Board game* dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang efektif untuk pengenalan konsep lambang bilangan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru PAUD:

Guru disarankan untuk mengintegrasikan *board game* dalam pembelajaran matematika, khususnya pengenalan lambang bilangan 1–10. Guru perlu menyesuaikan aturan permainan dengan karakteristik anak, memberikan bimbingan intensif, dan memotivasi anak melalui reward yang variatif.

2. Bagi Sekolah:

Sekolah diharapkan menyediakan fasilitas dan media pembelajaran yang inovatif, seperti *board game*, untuk mendukung proses pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Sekolah juga dapat mengadakan pelatihan bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran kreatif.

3. Bagi Orang Tua:

Orang tua diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran anak di rumah dengan menyediakan waktu dan fasilitas untuk bermain sambil belajar, serta

Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi nyata dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia dini melalui pendekatan pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi inspirasi

bagi guru, sekolah, dan pemangku kepentingan pendidikan anak usia dini untuk terus berinovasi dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna dan efektif.