

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah disampaikan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Adanya peningkatan kemandirian dan kerja sama anak kelompok B TK Bakti dengan menggunakan permainan bakiak Panjang. Bukti peningkatan kemandirian dan kerja sama dapat dilihat dari hasil observasi guru pada saat anak mengikuti pembelajaran di kelas dengan menggunakan permainan bakiak panjang. Tingkat kemampuan kemandirian (pada aspek penilaian bertanggung jawab, percaya diri dan disiplin) sementara kemampuan kerja sama (pada aspek saling ketergantungan, berinteraksi dan berkomunikasi) meningkat dari siklus I dan siklus II.
2. Permainan bakiak panjang dapat meningkatkan kemandirian anak, dengan nilai ketuntasan nya sebagai berikut : indikator bertanggung jawab menunjukkan peningkatan sebesar 5% dari 58% pra siklus naik menjadi 63% pada siklus I, dan peningkatan 26% dari 63% siklus I naik menjadi 89% pada siklus II. Sedang indikator kepercayaan diri meningkat 15% dari 58% pra siklus naik menjadi 73% pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 16% dari 73% siklus I naik menjadi 89% pada siklus II. Untuk indikator disiplin meningkat 11% dari 57% pra

siklus naik menjadi 68% siklus I dan meningkat sebesar 21% dari 68% siklus I naik menjadi 89% pada siklus II.

3. Permainan bakiak panjang dapat meningkatkan kerja sama anak, dengan nilai ketuntasan nya sebagai berikut : pada indikator saling ketergantungan meningkat 10% dari pra tindakan 53% naik menjadi 63% pada siklus I, meningkat lagi 26% dari 63% siklus I naik menjadi 89% pada siklus II. Pada indikator berinteraksi meningkat sebesar 10% dari 58% pra siklus naik menjadi 63% pada siklus I dan meningkat lagi 26% dari 63% naik menjadi 89% pada siklus II. Pada indikator berkomunikasi meningkat 5% dari 39% pra siklus naik menjadi 66% pada siklus I dan meningkat lagi sebesar 26% dari 66% siklus I naik menjadi 89% pada siklus II.

B. Implikasi

Penelitian tentang permainan bakiak panjang dapat meningkatkan kemandirian dan kerja sama pada peserta didik kelompok B TK Bakti sudah dilaksanakan oleh peneliti dan hasilnya menunjukkan bahwa permainan bakiak panjang terbukti dapat meningkatkan kemandirian dan kerja sama pada peserta didik kelompok B TK Bakti Kota Madiun, hal tersebut terbukti adanya peningkatan kemandirian dan kerja sama pada setiap siklusnya. Oleh Karena itu dalam melaksanakan pembelajaran di kelas guru perlu menerapkan permainan bakiak panjang sebagai pembelajaran yang efektif. Hal ini dikarenakan pembelajaran menggunakan permainan bakiak panjang

adalah salah satu model pembelajaran yang membutuhkan keaktifan, kreativitas serta kesiapan guru maupun peserta didik. Permainan bakiak panjang adalah kegiatan yang dilakukan anak dengan menggunakan unsur kemandirian, kekompakan, keserasian dalam mencapai tujuan yang sama.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas maka penulis memberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi peserta didik Taman Kanak-kanak

- a. Membuat peserta didik senang mengikuti pembelajaran melalui permainan bakiak panjang.
- b. Meningkatkan kemandirian dan kerja sama dapat melalui permainan bakiak panjang karena bisa menjadi alat yang efektif untuk membantu peserta didik dalam pembelajaran yang menyenangkan, kreatif dan kebersamaan.
- c. Mengembangkan kemandirian dan kerja sama melalui permainan bakiak panjang.

2. Bagi Guru Taman Kanak-kanak

- a. Meningkatkan semangat inovator dalam bidang pendidikan
- b. Menambah pengetahuan dan wawasan dalam mengajar sehingga dapat meningkatkan kemandirian dan kerja sama peserta didik.
- c. Meningkatkan pengelolaan kelas karena guru lebih mudah memantau perkembangan kemandirian dan kerja sama peserta didik.

3. Bagi Kepala Sekolah Taman Kanak-kanak

- a. Meningkatkan kualitas proses pendidikan di sekolah
- b. Sebagai bahan masukan yang berharga pada sekolah dalam meningkatkan mutu belajar peserta didik dan meningkatkan kemandirian dan kerja sama peserta didik.

4. Bagi Peneliti lain

- a. Melakukan kajian yang lebih mendalam tentang permainan bakiak panjang untuk membantu meningkatkan kualitas pembelajaran.
- b. Peneliti dapat mengembangkan dan menerapkan metode bermain menggunakan permainan lain di masa mendatang pada peserta didik baik pada kelompok B maupun kelompok A pada jenjang TK.