

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan pada hasil yang penulis lakukan mengenai pembelajaran pengenalan konsep angka melalui permainan plastisin pada anak kelompok B di RA Nurul Huda Desa Sumberejo Wetan Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Strategi pembelajaran pengenalan konsep angka melalui permainan plastisin pada anak kelompok B di RA Nurul Huda Desa Sumberejo Wetan Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung
  - a. Ketersediaan ruang kelas yang terbatas, maka proses pembelajaran pada kelompok B dijadikan satu kelas dengan dua guru dikarenakan satu guru tidak boleh mengampu lebih dari 15 anak.
  - b. Materi pembelajaran disesuaikan dengan tingkat kemampuan anak pada setiap kelompok belajar.
  - c. Menciptakan hubungan yang harmonis antara guru dengan peserta didik dengan memberikan pujian, tepuk tangan, dan ucapan terima kasih apabila anak mengikuti pembelajaran dengan baik. Mendampingi anak- anak dengan rasa sabar dan perhatian
  - d. Pembelajaran Pengenalan konsep angka melalui permainan plastisin merupakan pembelajaran yang baru bagi anak.

- e. Interaksi timbal balik antara guru, lingkungan, dan faktor-faktor personal dari anak seperti kognisi menjadi faktor yang penting agar tercapai pembelajaran yang ideal.
  - f. Pembelajaran pengenalan konsep angka dengan permainan plastisin, anak akan melakukan praktik secara langsung. Anak membuat bentuk angka dan bentuk suatu benda (*Enactive Learning*) dan anak juga melakukan proses mengamati pada saat dicontohkan oleh guru, dengan sambil menirukan (*Vicarious Learning*).
2. Respon pengenalan konsep angka melalui permainan plastisin pada anak kelompok B di RA Nurul Huda Desa Sumberejo Wetan Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung
- a. Pada saat bermain dengan plastisin, guru memberikan kata kunci atau perumpamaan bentuk angka dengan benda-benda disekitar anak agar memudahkan anak dalam mengingat bentuk konsep angka.
  - b. Kemampuan nalar atau berpikir logis (*reasoning*) melalui permainan plastisin juga turut dikembangkan. anak-anak sudah mampu membuat, menempel angka dan mencocokkan jumlah bulatan dari plastisin pada meja.
  - c. Kemampuan tilikan ruang (*spatial factor*), pada saat kegiatan bermain plastisin anak juga mengurutkan ukuran benda dari kecil ke besar dan sebaliknya. Dengan kegiatan ini, kemampuan anak

dilatih untuk memperkirakan dan membandingkan ukuran lebih kecil atau lebih besar.

- d. Kemampuan mengamati dengan cepat dan cermat (*perceptual speed*). Pada setiap praktik pembuatan bentuk angka dengan plastisin, kecepatan dan kecermatan anak semakin meningkat. Terlihat semakin sedikitnya waktu yang di butuhkan anak-anak dalam membuat bentuk angka dengan plastisin.

Perkembangan dari keempat aspek utama kognitif dalam pengenalan konsep angka pada anak kelompok B di RA Nurul Huda Desa Sumberejo Wetan Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung selalu menunjukkan kemajuan, pada setiap kali guru pembelajaran pengenalan konsep angka dengan plastisin. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran permainan plastisin mampu kemampuan pengenalan konsep angka kepada anak.

## **B. Saran**

Penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan pembelajaran permainan plastisin dapat meningkatkan kemampuan pengenalan konsep angka pada anak kelompok B di RA Nurul Huda Desa Sumberejo Wetan Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung Dan kiranya demi tujuan atau tercapainya mutu yang lebih baik, peneliti perlu memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi kepala sekolah

- a. Kepala sekolah harus selalu menjalin hubungan baik dengan guru agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik.
- b. Kepala sekolah hendaknya dapat menyediakan sarana dan prasarana dalam menunjang proses pembelajaran yang memadai seperti buku, media pembelajaran, dan alat-alat pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.
- c. Sebaiknya sering mengadakan studi banding di lembaga lain agar mutu pembelajaran di RA semakin berkualitas. Dapat menerima saran dan kritikan dari lembaga lain agar dapat meningkatkan kemajuan RA.

2. Bagi guru

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan plastisin dapat meningkatkan pengenalan konsep angka pada anak. Untuk itu disarankan agar guru anak usia dini harus lebih kreatif, menarik, menyenangkan dan memvariasi dalam menggunakan media pembelajaran agar dapat membuat anak berminat dan antusias terhadap proses pembelajaran.

3. Bagi orang tua

Hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu cara untuk meningkatkan pengenalan konsep angka di rumah.

4. Bagi peneliti yang akan datang

Kepada peneliti yang akan datang bisa dijadikan rujukan atau referensi untuk selanjutnya dikembangkan lebih lengkap berkaitan

dengan upaya meningkatkan pengenalan konsep angka melalui permainan plastisin.