

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil yang penulis lakukan mengenai penerapan permainan playdough dan kemampuan kognitif pengenalan angka pada anak kelompok BI di RA Perwanida Al-Qodiriyah Slemanan II Udanawu dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Penerapan permainan playdough dalam pengenalan konsep angka di RA Perwanida Al-Qodiriyah Slemanan II Udanawu Blitar.

Sebelum menerapkan permainan playdough untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam pengenalan konsep angka, guru membagi kelompok B menjadi dua kelas. Karena jumlah anak didik kelompok B menempati satu ruang kelas melebihi kapasitas ruangan. Dengan tujuan, pelaksanaan kegiatan belajar semakin efektif. Dari 30 anak dibagi menjadi dua kelas, BI 15 anak dan BII 15 anak. selanjutnya materi pembelajaran disesuaikan dengan tingkat kemampuan anak. Bagi kelompok BI masih pengenalan konsep angka 1 sampai 10, karena mereka belum menguasai. Bagi kelompok BII materi pembelajaran ditingkatkan pada membilang dan konsep ukuran agar mereka tidak jenuh.

Selanjutnya, guru berusaha menciptakan hubungan yang harmonis antara guru dengan peserta didik. Seperti menarik minat belajar anak dengan bermain, memberikan pujian, tepuk tangan, dan ucapan terima kasih

saat anak mengikuti pembelajaran dengan baik. Hal itu penting dilakukan untuk meningkatkan *efikasi-diri* anak, agar anak semakin termotivasi untuk terus belajar lebih giat lagi. Kemudian baru guru menerapkan permainan playdough dalam pengenalan konsep angka. Hal ini merupakan pembelajaran yang baru bagi anak. Anak-anak sangat antusias mengikuti pembelajaran pengenalan konsep angka dengan permainan playdough yang berwarna-warni. Playdough dengan warna yang bermacam-macam mampu menarik minat anak untuk mengikuti pembelajaran mengenal konsep angka. Anak terlibat secara langsung, aktif dan kreatif saat bermain angka dengan playdough.

Interaksi timbal balik antara guru, lingkungan, dan faktor-faktor personal dari anak seperti kognisi menjadi faktor yang penting agar tercapai pembelajaran yang ideal. Pembelajaran pengenalan konsep angka dengan permainan playdough, 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*).

Penerapan kegiatan permainan playdough untuk meningkatkan kemampuan kognitif pengenalan konsep angka pada anak kelompok BI di RA Perwanida Al-Qodiriyah Slemanan II Udanawu Blitar dilaksanakan dengan menggunakan variasi kegiatan bermain yang disesuaikan dengan sub tema pada saat itu, menggunakan perumpamaan angka dengan benda-benda di sekitar anak untuk memudahkan mengingat konsep bentuk angka.

Kegiatan tersebut dilaksanakan sesuai dengan karakteristik anak dan lingkungan sekitar anak.

2. Kemampuan pengenalan konsep angka anak dengan permainan playdough di RA Perwanida Al-Qodiriyah Slemanan II Udanawu Blitar.

Pada saat bermain dengan playdough, guru memberikan kata kunci atau perumpamaan bentuk angka dengan benda-benda disekitar anak agar memudahkan anak dalam mengingat bentuk konsep angka. Kemampuan nalar atau berpikir logis (*reasoning*) melalui permainan playdough juga turut dikembangkan. anak-anak sudah mampu membuat, menempel angka dan mencocokkan jumlah bulatan dari playdough pada papan tulis.

Kemampuan tilikan ruang (*spatial factor*), pada saat kegiatan bermain playdough 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. Kemampuan mengamati dengan cepat dan cermat (*perceptual speed*). Pada setiap praktik pembuatan bentuk angka dengan playdough, kecepatan dan kecermatan anak semakin meningkat. Terlihat semakin sedikitnya waktu yang di butuhkan anak-anak dalam membuat bentuk angka dengan playdough.

Perkembangan dari keempat aspek utama kognitif dalam pengenalan konsep angka pada anak kelompok BI selalu menunjukkan kemajuan, pada setiap kali guru menerapkan pengenalan konsep angka dengan playdough.

Hal ini menunjukkan bahwa penerapan permainan playdough mampu meningkatkan kemampuan kognitif pengenalan konsep angka kepada anak.

B. Saran

Penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan penerapan metode permainan playdough dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif mengenal angka dan mendeskripsikan permainan playdough dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka di RA Perwanida Al-Qodiriyah Slemanan II Udanawu. Dan kiranya demi tujuan atau tercapainya mutu yang lebih baik, peneliti perlu memberikan saran-saran sebagai berikut.

1. Bagi kepala sekolah

- a. Kepala sekolah dapat menjadi mobilitas penggerak dalam perbaikan terhadap proses pembelajaran. Kepala sekolah sebaiknya menjaga hubungan baik antara kepala sekolah dan guru melalui kerja kolaborasi.
- b. Pihak sekolah harus dapat menciptakan kondisi belajar yang memadai dengan memperhatikan fasilitas dan sarana prasarana sekolah yang menunjang dalam pembelajaran khususnya pembelajaran pengenalan angka seperti penyediaan media, buku dan alat-alat pembelajaran yang lain. Kepala sekolah perlu dan dapat melakukan pemantauan proses pembelajaran dikelas.
- c. Hendaknya selalu mengadakan peningkatan mutu lembaga yang diampu, sehingga terwujud lembaga RA yang semakin berkualitas. Seperti mengadakan studi banding antar RA se-Kecamatan atau se-Kabupaten guna mencari pengetahuan dan solusi yang tepat dalam mengatasi

pembelajaran sekarang ini, dan juga dengan menerima kritik/masukan dari RA lain atau pihak lain, yang itu semua demi meningkatkan kemajuan RA kita.

2. Bagi guru

Berdasarkan hasil penelitian, dengan penerapan metode bermain dengan media *playdough* yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka. Oleh karena itu diharapkan guru anak usia dini harus lebih kreatif, menarik, menyenangkan dan memvariasi dalam menggunakan media pembelajaran agar agar dapat membuat anak berminat dan antusias terhadap proses pembelajaran.

3. Bagi peneliti yang akan datang

Kepada peneliti yang akan datang bisa dijadikan rujukan atau referensi untuk selanjutnya dikembangkan lebih lengkap berkaitan dengan upaya meningkatkan kemampuan kognitif dalam pengenalan angka melalui permainan *playdough*.