

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa analisis kemampuan anak mengenal bentuk geometri pada kegiatan bermain balok di kelompok bermain Al-Hidayah Kecamatan Paguat Kabupaten Pohuwato anak yang berusia 3-4 tahun secara umum yaitu : a) mengenal bentuk lingkaran melalui bermain balok dari 9 orang anak semua sudah mampu mengenal bentuk lingkaran, b) mengenal bentuk segi tiga melalui bermain balok dari jumlah 9 orang yang sudah mampu berjumlah 8 orang anak, dan yang tidak mampu berjumlah 1 orang anak, c) mengenal bentuk segi empat melalui bermain balok yang sudah mampu berjumlah 6 orang anak, yang kurang mampu berjumlah 2 orang anak dan yang tidak mampu berjumlah 1 orang anak, d) mengenal bentuk persegi panjang melalui balok yang sudah mampu berjumlah 6 orang anak, yang kurang mampu berjumlah 2 orang anak dan yang tidak mampu berjumlah 1 orang anak. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran mengenal bentuk melalui bermain balok di KB Al-hidayah sudah berjalan optimal.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan tersebut maka dikemukakan beberapa saran dalam penelitian, maka peneliti menyarankan sebagai berikut :

1. Bagi anak usia 3-4 tahun hendaknya mampu dalam mengenal bentuk lingkaran, segi tiga, segi empat dan persegi panjang melalui bermain balok.
2. Bagi guru lebih aktif dalam menggunakan teknik pembelajaran terutama pada mengenal bentuk.
3. Bagi peneliti hendaknya hasil penelitian ini menjadi pola ukur implementasi dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyani, M. 2015. Skripsi: Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri Datar Melalui Permainan Tradisional. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Anita. 2016. Skripsi: Hubungan Bermain Balok Unit Dengan Perkembangan Kecerdasan Visual Spasial Anak. Universitas Lampung
- Aryani, dkk. 2015. Jurnal: Upaya Meningkatkan Konsep Bentuk, Warna, Ukuran Dan Pola Melalui Media Playdough. Universitas Sebelas Maret.
- Danim, S. 2013. Perkembangan Peserta Didik. Bandung: Alfabeta.
- Djuniartiningih. 2012. Artikel : Penerapan Metode Bermain Balok Dapat Meningkatkan Kreativitas Anak. Surabaya: UNESA.
- Enita, S. 2016. Skripsi Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada AUD Melalui Metode Proyek. Bandar Lampung.
- Fajriah, Y. 2016. Jurnal: Pengenalan Bentuk Geometri Dengan Media Balok. FKIP UNTAN.
- Jamaris. 2006. Perkembangan Dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak Jakarta: Gramedia Widiasma Indonesia.
- Khasanah, I. 2013. Jurnal Pembelajaran Logika Matematika Anak Usia Dini (Usia 4-5 Tahun). Jakarta Timur.
- Lestari, M, P. 2016. Skripsi: Pengaruh Media Balok Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. Universitas Lampung.
- Mukhtar, dkk. 2014. ORIENTASI BARU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI, Teori Dan Aplikasinya. Jakarta: Prenamedia Group.
- Noviani. 2017. Skripsi: Permainan Balok Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Panduan Karya Tulis Ilmiah. 2014. Universitas Negeri Gorontalo.

- Patmawati, R. 2014. Skripsi. Hubungan Bermain Puzzle Dengan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri. Bandar Lampung.
- Rustiyanti, D. 2014. Skripsi: Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Dakon Geometri. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. 2014. Metode Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Suyanto, S. 2005. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Suzanti, M, W. 2016. Skripsi : Hubungan Kemampuan Bermain Balok Dengan Kecerdasan Visual-Spasial Anak. Universitas Yogyakarta.
- Ula, S. 2013. REVOLUSI BELAJAR:Optimalisasi Kecerdasan Melalui Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk. Yaogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Utoyo, S. 2017.Metode Pengembangan Matematika Anak Usia Dini. Gorontal: Ideas Publishing.