

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan logika matematika anak melalui permainan kartu angka secara signifikan. Anak yang telah memiliki kemampuan logika matematika pada kegiatan observasi awal sebanyak 6 anak (30%) kemudian pada siklus I meningkat menjadi 14 orang anak (70%), dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 17 orang anak (85%).

Dengan demikian permainan kartu angka dipandang cocok dan relevan digunakan untuk meningkatkan kemampuan logika matematika anak Kelompok B TK Teratai Desa Huangobotu Kecamatan Kabila Bone Kabupaten Bone Bolango.

5.2. Saran-saran

Berdasarkan kesimpulan akhir hasil penelitian ini, maka penulis mengemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Guru

Sebagai guru hendaknya menyadari bahwa untuk mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa memerlukan metode yang efektif, agar tujuan pembelajaran tercapai. Dengan adanya pemahaman bahwa setiap anak memiliki kemampuan logika matematika yang berbeda-beda, maka dalam proses pembelajaran hendaknya guru menggunakan pendekatan secara individu, sehingga hal ini juga dapat menjadi dasar pertimbangan dalam mencapai hasil belajar yang optimal.

2. Anak

Kepada anak diharapkan untuk melatih kemampuan logika matematikanya, melalui keaktifan menggunakan media kartu angka sehingga dapat mengenal dan menggunakan angka untuk menghitung.

3. Sekolah

Kepada sekolah, khususnya pimpinan diharapkan dapat mendorong para guru untuk melakukan inovasi dalam proses pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, memberikan penghargaan kepada guru yang memiliki prestasi, serta mendukung kegiatan guru dalam melakukan inovasi pembelajaran tersebut.

4. Bagi Peneliti

Bagi Peneliti hendaknya menggunakan metode pembelajaran yang efektif guna untuk meningkatkan kemampuan logika matematika anak dalam pembelajaran dalam rangka mencapai prestasi belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aflah, Chintya. 2008. Metode Penelitian Studi Kasus. [On Line]. Tersedia dalam <http://aflahchintya23.wordpress.com/2008/02/23/metode-penelitian-studikasus> (12Februari2020)
- Agoes, Dariyo. 2007. *Psikologi Perkembangan Anak Tiga Tahun Pertama*. Bandung : PT. Refika Aditama.
- AmirHamzah Sulaiman. 2005. *Media Audio Visual untuk Pengajaran Pengarahan dan Penyuluhan*. Jakarta: P.T Gramedia
- Arief S. Sadiman, dkk. 2011. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta: CV Rajawali.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Cucu Eliyawati. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar*. Jakarta. Direktorat Pembinaan Pendidikan
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Pengembangan Model Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar.
- Diah Sukrisnawati & Syamsuri Jari. (1993). *Seni Sebagai Media Pengembangan Kehidupan Beragama Taman Kanak-kanak 'Aisyiyah Bustanul Athfal, Jakarta: Pimpinan 'Aisyiyah Bagian Pendidikan dan Kebudayaan*.
- Fadillah, M. 2008. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Halimah, Leli. 2016. *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung : Refika Aditama
- Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Jakarta:Depdiknas
- Hartini, P. 2003. *Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Melalui Media Permainan memancing Angka Di Taman Kanak-Kanak Fathimah Bukareh Agam. Pesona PAUD, I(20)*.
- Hasnida, 2016. *Panduan Pendidikan Dalam Mengimplementasikan Kurikulum PAUD 2013*. Jakarta: Luxima Metro Media
- Hildayani, Rini. 2009. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Lwin,Dkk : 2004, *Cara Mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan*
Jakarta, Indeks

Montolahu, B.E.F, Dkk. 2008. *Bermain dan Permainan anak*. Jakarta :
Universitas Terbuka.

Munandar. 2001. *Psikologi Industri dan Organisasi*. Depok. Penerbit.
Universitas. Indonesia (UIPress).