

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

#### A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data pada siklus I, diperoleh presentase 74% kemampuan berhitung anak TK Al-Muhadjirin 2, yaitu menyebutkan bilangan, mencocokkan bilangan, mengurutkan bilangan, menghubungkan bilangan, dan mengenali lambang bilangan sudah meningkat melalui kegiatan bermain adonan yang telah dilakukan pada siklus I. Sebagaimana disampaikan pada interpretasi hasil analisis bahwa penelitian ini dikatakan berhasil jika adanya peningkatan ketercapaian minimal 71%, maka pada penelitian siklus I ini sudah dikatakan berhasil karena hasil presentase yang sudah signifikan, namun peneliti masih merasa kemampuan berhitung anak belum maksimal.

Peneliti dan kolaborator menyepakati untuk merancang siklus selanjutnya. Berdasarkan data siklus II diperoleh presentasi 82%. Dari data tersebut dapat dikatakan bahwa presentasi siklus I ke siklus II mengalami peningkatan yang signifikan. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa bermain adonan (*dough*) dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun di TK AL-

Muhadjirin 2 Aren Jaya, Bekasi Timur. Setelah diperoleh presentase dengan kenaikan yang signifikan, maka peneliti dihentikan. Berdasarkan hasil analisis data tersebut maka peneliti menyimpulkan bahwa bermain adonan dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun di TK AL-Muhadjirin 2 Aren Jaya, Bekasi Timur.

## **B. IMPLIKASI**

Implikasi dalam penelitian ini di ketahuilah bahwa peningkatan kemampuan berhitung melalui bermain adonan dapat digunakan oleh guru dan pihak sekolah sebagai alternatif pada kegiatan berhitung atau bermain dalam rangka meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun di TK AL-Muhadjirin 2 Aren Jaya, Bekasi Timur.

Penelitian ini berdampak pada anak-anak sebagai subjek penelitian. Anak-anak kelompok A selain kemampuan berhitungnya yang meningkat, pada saat bermain adonan terlihat anak lebih antusias dibandingkan sebelum diberi tindakan penelitian. Anak-anak bahkan menunggu untuk melakukan kegiatan bermain adonan.

Dampak lain dari penelitian ini juga terlihat pada guru di TK Al-Muhadjirin 2. Guru menggunakan media adonan yang dibuat oleh peneliti yang

dampaknya mampu menarik perhatian anak untuk aktif ketika pembelajaran dilakukan. Guru mendapatkan pengalaman dengan menggunakan media yang menarik, sehingga mampu membuat kegiatan pembelajaran yang dilakukan lebih optimal dan ditambah dengan kegiatan yang menurut anak merupakan pengalaman baru.

Selain itu, penerapan bermain donat dapat dijadikan alternatif yang sangat dianjurkan bagi guru agar dapat meningkatkan kemampuan berhitung dan kemampuan lainnya. Guru dapat menerapkan bermain donat dengan tema yang lebih menarik dengan cara yang lebih bervariasi. Guru juga dapat menerapkan kegiatan bermain donat dengan melibatkan anak untuk membuat donat tersebut sendiri, dan membawakan bahan-bahan yang akan digunakan sendiri, sehingga dapat memberikan motivasi anak untuk belajar dan berkegiatan.

Selain meningkatkan kemampuan berhitung anak penerapan bermain donat dapat meningkatkan kreativitas, anak-anak dapat membuat benda dan berbagai macam bentuk sesuai dengan imajinasinya dan kreativitas mereka. Bermain donat juga dapat meningkatkan motorik halus dan sosial emosional, anak-anak dapat menumbuk, menggulung, meremas dan merobek pada donat, bahkan dapat meningkatkan kemampuan bahasa, anak-

anak dapat membuat berbagai macam bentuk, huruf, surat dan menceritakan kepada teman-teman di depan kelas. Bermain adonan juga dapat memberikan alternatif masukan, dan gagasan baru kepada guru untuk memberikan kegiatan yang baru, lebih menyenangkan, dan lebih menarik perhatian anak. Dalam penerapan kemampuan berhitung melalui bermain adonan di sekolah guru perlu memperhatikan beberapa hal dalam pelaksanaan kegiatan, guru memperhatikan beberapa aspek yang menjadi fokus kemampuan berhitung pada anak.

Bermain adonan sangat bermanfaat dalam mengembangkan kemampuan berhitung yang dapat diawali dengan menyebutkan satu adonan untuk satu bilangan, anak-anak juga dapat mengetahui jumlah akhir adonan yang mereka buat sendiri, bermain adonan dapat mengenalkan anak terhadap lambang bilangan secara konkret dan nyata, sehingga anak mengetahui bagaimana bentuk lambang bilangan dan mengetahui banyak adonan sesuai dengan lambang bilangan. Dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak menggunakan adonan anak-anak dapat membuat bentuk sebanyak jumlah yang

diinginkan sesuai dengan perintah yang diberikan oleh guru dengan cara menggulung, merobek, menumbuk, dan meremas adonan tersebut.

### C. SARAN

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi yang telah dikemukakan sebelumnya, maka peneliti mencoba mengemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Lembaga, dapat memberikan pelatihan bagi guru untuk menciptakan ide atau gagasan yang lebih kreatif dan bervariasi dalam mengembangkan kegiatan bermain adonan maupun kegiatan lainnya.
2. Mahasiswa Jurusan PG PAUD, dapat menambah wawasan dan referensi dalam menyusun karya ilmiah tentang upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui bermain adonan (*dough*)
3. Bagi guru, dapat menjadi masuk dalam mengembangkan dan menerapkan kegiatan bermain adonan yang menarik, lebih bervariasi, sehingga pengalaman yang didapatkan semakin kaya dan semakin berkembang.

4. Bagipenelitiselanjutnya, dapatmelakukanpenelitian yang berkaitandenganbermainadonandenganmengembangkanaspek-aspek yang diteliti, dandenganaspekperkembanganlainnyaterutamapadaanakusiadini, sehinggadiperolehhasilpenelitian yang lebih optimal daripeningkatankemampuanberhitunganak.