

## **BAB V**

### **KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan PTK di atas, dengan judul **Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif melalui Kegiatan Bermain dalam Air di Kelas B TK An-Nursiyah Jakarta Timur**, maka dapat disimpulkan bahwa :

- 1) Kemampuan kognitif anak pada tahap pra siklus baru mencapai 40%, siklus I meningkat 60%, dan siklus II meningkat 85%. Dapat diartikan bahwa 17 dari 20 anak Kelas B TK an-Nursiyah Jakarta Timur sudah meningkat kemampuan kognitifnya setelah melakukan permainan dalam air.
- 2) Keaktifan anak dalam mengikuti pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif melalui kegiatan bermain dalam air, keaktifan anak pada pra siklus baru mencapai 40%, siklus I meningkat 60%, dan siklus II meningkat 85%. Dapat diartikan bahwa 17 dari 20 anak Kelas B TK An-Nursiyah Jakarta Timur sudah meningkat kemampuan kognitifnya setelah melakukan permainan dalam air.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti, sebagian besar murid Kelas B TK An-Nursiyah antusias selama pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif melalui permainan dalam air. Dapat diartikan bahwa permainan dalam air sangat disukai siswa Kelas B TK An-Nursiyah.

#### **5.2 Implikasi**

Berdasarkan usianya, siswa Taman Kanak-kanak berada pada rentang usia 0-6 tahun yaitu berada pada fase perkembangan anak-anak. Dunia anak-anak adalah bermain. Melalui bermain, anak-anak mampu menjadi apa saja dan menyerap apa saja pembelajaran yang ada di sekitar.

Bermain adalah melakukan apapun dengan menyenangkan. Bermain adalah teknik pembelajaran yang paling cocok diterapkan kepada siswa Taman Kanak-kanak. Oleh karenanya, guru sebagai partner belajar anak-anak dituntut untuk mampu mengemas pembelajaran semenyenangkan mungkin.

Dewasa ini, materi yang diterapkan kepada siswa Taman Kanak-kanak dinilai terlalu memberatkan dan terlalu banyak tuntutan. Dengan demikian dibutuhkan kemampuan kognitif yang meningkat hari demi harinya.

Berdasarkan penjabaran di atas, maka dapat disimpulkan bahwa permainan dalam air mampu menjadi media pembelajaran yang tepat diterapkan kepada anak-anak. Melalui permainan dalam air anak-anak tidak kehilangan dunia bermainnya tetapi juga tetap melakukan pembelajaran sebagaimana mestinya. Melalui permainan dalam air banyak pelajaran yang tetap bisa diajarkan, misalnya anak bisa diajarkan nama-nama benda beserta karakteristiknya, menghitung banyak benda yang ada di dalam air, menyebutkan warna-warna benda tersebut, maupun menuliskan abjad yang membentuk nama benda tersebut sehingga sambil bermain mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Permainan dalam air sebaiknya sering dilakukan baik oleh guru bersama siswa di sekolah maupun orangtua sebagai media pembelajaran untuk mengajarkan anak di rumah karena anak-anak perlu diajarkan materi dengan menyenangkan tanpa merenggut dunia bermainnya, salah satunya adalah melalui permainan dalam air.

### **5.3 Saran-Saran**

Berdasarkan kenyataan dan teori-teori yang ada, peneliti dapat mengajukan saran-saran yang mungkin bermanfaat bagi kemajuan pendidikan, yaitu bagi :

#### **1) Guru**

Diharapkan tidak hanya mengajar dan mendidik anak dengan menekankan pada strategi-strategi pembelajaran yang pro aktif, untuk mencapai pembelajaran yang aktif maka diperlukan strategi yang tepat, salah satunya adalah dengan pendekatan kegiatan kegiatan bermain dalam air. Dengan strategi tersebut akan dapat membantu siswa mudah memahami

dalam proses belajar mengajar yang disampaikan oleh guru. Khususnya memahami dan mampu menguasai permainan dalam air

2) Bagi penelitian berikutnya

Hendaknya melakukan penelitian tentang kegiatan metode permainan yang diterapkan pada mata pelajaran atau menggunakan strategi yang ada dilokasi lain yang dimaksudkan untuk mencari dan mengetahui sejauh mana hubungan antara strategi pengajaran yang diterapkan dengan hasil penelitian tersebut dapat dimanfaatkan bagi proses pembelajaran berikutnya guna mencapai tujuan pendidikan yang telah dicita-citakan,

3) Bagi siswa

Diharapkan siswa mentaati peraturan sekolah dengan baik dan mengikuti pembelajaran di sekolah dengan aktif, kreatif. Sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif yang lebih baik dan akhirnya bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

4) Mengutip pernyataan Sohwartzman dalam Soemiarti Patmonodewo (2008: 102), *“Bermain bukan bekerja; bermain adalah pura-pura; bermain bukan sesuatu yang sungguh-sungguh: bermain bukan suatu kegiatan yang produktif dan sebagainya... Bekerjapun dapat diartikan bermain; sementara kadang-kadang bermain dapat dialami sebagai bekerja; demikian pula anak yang sedang bermain dapat membentuk dunianya sehingga sering kali dianggap nyata, sungguh-sungguh, produktif dan menyerupai kehidupan yang sebenarnya”*, maka hargailah dunia Kanak-kanak dengan tidak membebankan sesuatu yang tidak sesuai dengan tahap perkembangannya.