

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan peneliti selama 2 siklus diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Peningkatan pengenalan geometri anak pada siklus I pertemuan 1 yang tergolong dalam kemampuan pengenalan geometri pada anak sangat baik 0 (0 %), anak yang tergolong baik 0 (0 %), anak yang tergolong cukup 15 (75%), dan anak yang kurang 5 (25 %). Hasil pengamatan pertemuan II, anak yang tergolong sangat baik 0 (0%) anak, yang tergolong baik 2 (10%) yang tergolong cukup 16 (80%), dan 2 (10%) orang anak kemampuan pengenalan geometri kurang
2. Pada siklus II pertemuan I, Diperoleh nilai rata-rata anak 13,1% anak yang tergolong sangat baik 2 (10%) orang anak, anak yang tergolong baik 14 (70%) orang anak, 4 (20%) orang anak yang kemampuan pengenalan geometri cukup, dan 0 orang anak kemampuan pengenalan geometri kurang. Hasil pengamatan pertemuan II anak yang tergolong sangat baik 8 (40%) orang anak, tergolong baik 12 (60%) orang anak, 0 orang anak yang kemampuan pengenalan geometri cukup, dan 0 orang anak kemampuan pengenalan geometri kurang. Melalui permainan *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan pengenalan geometri anak usia 5-6 tahun di PAUD Salsabila Kabupaten Deli Serdang Tahun Ajaran 2015/2016.
3. Dengan melakukan kegiatan melalui permainan *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan pengenalan geometri anak, dapat menciptakan suasana belajar

yang menyenangkan, dan meningkatkan berbagai bentuk geometri. Berbagai upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan pengenalan geometri pada anak salah satunya adalah dengan permainan *puzzle*. Menurut Yulianty, I rani (2008: 42) Puzzle adalah permainan menyusun dan mencocokkan bentuk dan tempatnya sesuai dengan gambar yang sebenarnya. Disimpulkan bahwa permainan *puzzle* adalah permainan yang dapat merangsang kemampuan logika matematika anak salah satunya kemampuan pengenalan geometri anak, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan *puzzle* berdasarkan pasangannya. Selain dari peningkatan kemampuan pengenalan geometri permainan *puzzle* dapat meningkatkan kreativitas anak dalam menyusun kepingan *puzzle*.

4. Berdasarkan pengamatan ini adalah selain meningkatkan kemampuan pengenalan geometri. Permainan *puzzle* dapat meningkatkan kreativitas anak, meningkatkan kemampuan kerjasama anak, meningkatkan kemampuan anak dalam memahami huruf, meningkatkan kemampuan berhitung anak.

5.2 Saran

Dari hasil penelitian dan simpulan di atas, maka peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi guru hendaknya dapat meningkatkan pengenalan geometri kepada anak melalui permainan yang menarik yaitu menggunakan permainan *puzzle* yang dikemas dalam bentuk pembelajaran sesuai dengan usia anak.
2. Bagi pihak sekolah bisa memberi motivasi pada guru agar mampu memilih dan mendesain permainan sebagai model pembelajaran yang variatif seperti

permainan *puzzle* sehingga anak-anak PAUD meningkat pengenalan geometrinya.

3. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan untuk dapat melanjutkan penelitian ini. bahwa keterkaitan faktor yang mempengaruhi kemampuan pengenalan bentuk geometri tidak lepas dari faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif pada anak. kemampuan berpikir secara simbolis dan kemampuan spasial yang di pengaruhi oleh faktor keturunan, lingkungan, asupan gizi, dan pembentukan.

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
UNIMED

THE
Character Building
UNIVERSITY