BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

5.1.1 Kesimpulan Perbedaan Kemampuan Matematika Permulaan Anak Usia Dini

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di TK Negeri Pembina Sunggal, diperoleh hasil bahwa sebelum diberikan pembelajaran menggunakan permainan Timbangan Pintar, kemampuan matematika permulaan anak masih berada pada kategori yang beragam. Berdasarkan hasil pretest, terdapat 5 anak (45,45%) berada pada kategori kurang, 4 anak (36,36%) berada pada kategori cukup, dan 2 anak (18,18%) berada pada kategori baik, dengan nilai rata-rata sebesar 22,18. Setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan permainan Timbangan Pintar sebanyak tiga kali pertemuan, hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan kemampuan matematika permulaan anak. Sebanyak 1 anak (9,09%) berada pada kategori kurang, 1 anak (9,09%) berada pada kategori cukup, 3 anak (27,27%) berada pada kategori baik, dan 6 anak (54,55%) berada pada kategori sangat baik, dengan nilai rata-rata meningkat menjadi 37,72.

Hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,003, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, sehingga Ha diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan matematika permulaan anak usia 5–6 tahun sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran menggunakan permainan Timbangan Pintar di TK Negeri Pembina Sunggal.

5.1.2 Kesimpulan Profil Kemampuan Matematika Permulaan Anak Usia Dini

Berdasarkan hasil penelitian, profil kemampuan matematika permulaan anak usia 5–6 tahun sebelum diberikan pembelajaran menggunakan permainan Timbangan Pintar menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam kemampuan *seriasi* dan *klasifikasi*. Pada aspek *seriasi,* beberapa anak belum mampu membandingkan dua benda berdasarkan beratnya, mengurutkan benda dari yang paling ringan hingga yang paling berat, serta menentukan benda yang paling berat secara tepat. Pada aspek *klasifikasi*, sebagian anak juga belum mampu mengelompokkan benda berdasarkan kategori berat dan ringan serta membedakan karakteristik benda berdasarkan hasil pengamatan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan matematika permulaan anak masih memerlukan stimulasi melalui kegiatan pembelajaran yang menggunakan media konkret.

Setelah mengikuti pembelajaran menggunakan permainan Timbangan Pintar, profil kemampuan matematika permulaan anak mengalami perkembangan yang lebih baik. Anak mulai mampu membandingkan berat dua benda menggunakan timbangan, mengurutkan benda berdasarkan beratnya dari yang paling ringan hingga yang paling berat, menentukan benda yang paling berat, serta mengelompokkan benda berdasarkan kategori berat dan ringan sesuai hasil penimbangan. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, anak juga terlihat lebih aktif, antusias, dan percaya diri dalam melakukan kegiatan menimbang, membandingkan, mengurutkan, serta mengelompokkan benda. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan permainan Timbangan Pintar memberikan

pengalaman belajar yang konkret dan bermakna sehingga membantu mengembangkan kemampuan matematika permulaan anak usia 5–6 tahun di TK Negeri Pembina Sunggal.

5.2 Saran

Merujuk dari hasil studi yang peneliti sudah lakukan, maka saran yang bisa diberikan diantaranya:

1. Bagi Guru, Guru diharapkan dapat memanfaatkan permainan Timbangan Pintar sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan matematika permulaan anak. Guru juga diharapkan lebih sering menggunakan media konkret yang melibatkan keaktifan anak sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.
2. Bagi Sekolah, Sekolah diharapkan dapat menyediakan dan mendukung penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) yang bervariasi, khususnya permainan Timbangan Pintar, sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan matematika permulaan anak serta meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.
3. Bagi Peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan melibatkan jumlah sampel yang lebih banyak, menggunakan kelompok kontrol, atau mengembangkan permainan Timbangan Pintar pada aspek perkembangan lainnya sehingga diperoleh hasil penelitian yang lebih luas dan mendalam.