

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Permainan memancing ikan ialah alat peraga edukatif yang di desain sekreatip mungkin untuk memenuhi kebutuhan belajar anak. Permainan memancing ikan juga dapat di defenisikan sebagai suatu kegiatan yang disertai oleh aturan yang disetujui bersama untuk melakukan tindakan yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan belajar anak.

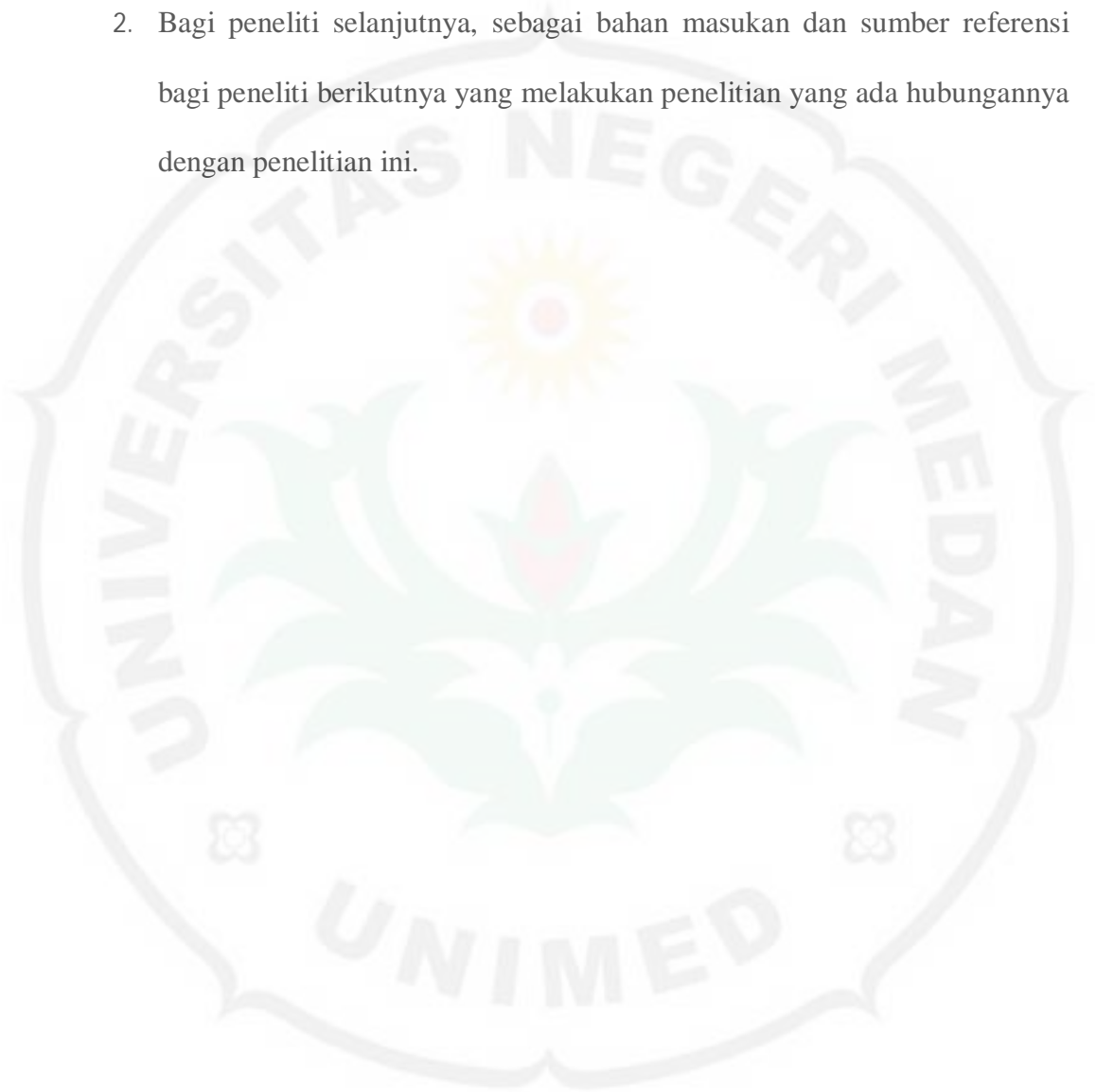
Pembelajaran berhitung dengan penerapan permainan memancing ikan yang dilakukan di kelas eksperimen lebih baik dibandingkan pembelajaran berhitung menggunakan media manipulatif di kelas kontrol, hal ini tampak dari rata-rata hasil observasi kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol, yaitu $12,95 > 8,19$. Atau diperoleh hasil uji hipotesis yang diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $31,481 > 1,684$. Maka dengan diperolehnya hasil H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat dinyatakan: “ ada pengaruh permainan memancing ikan terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 1 Siborongborong “.

5.2. Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan yang telah dikemukakan di atas maka peneliti menyaranaka hal-hal berikut :

1. Guru hendaknya dapat menggunakan permainan memancing ikan sebagai salah satu permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak.

2. Bagi peneliti selanjutnya, sebagai bahan masukan dan sumber referensi bagi peneliti berikutnya yang melakukan penelitian yang ada hubungannya dengan penelitian ini.



THE
Character Building
UNIVERSITY