

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dikemukakan sebelumnya, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan dibawah ini :

1. Kemampuan mengenal konsep bilangan anak yang mendapatkan pembelajaran *Make A Match* berbasis kreativitas sebesar 44,96 lebih besar dari pada anak yang mendapatkan pembelajaran *Make A Match* sebesar 34,64. Bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan anak dengan menggunakan pembelajaran *Make A Match* berbasis kreativitas lebih tinggi daripada kemampuan mengenal konsep bilangan anak dengan menggunakan pembelajaran *Make A Match*. Melalui pembelajaran *Make A Match* berbasis kreativitas diharapkan akan merangsang anak untuk berpikir aktif membangun pemahaman dan ide-ide untuk menemukan penyelesaian dari masalah.
2. Kemampuan kognitif anak yang mendapatkan pembelajaran *Make A Match* berbasis kreativitas lebih besar dari pada anak yang mendapatkan pembelajaran *Make A Match*. Dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan anak diajar dengan menggunakan kemampuan kognitif tinggi memperoleh nilai rata – rata = 46,89, sedangkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak yang menggunakan kemampuan kognitif rendah memperoleh nilai rata – rata = 33,21. Maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak yang menggunakan pembelajaran *Make A Match* berbasis kreativitas lebih tinggi daripada kemampuan kognitif anak yang

menggunakan pembelajaran *Make A Match*. Ini dapat dipahami bahwa dalam belajar menggunakan pembelajaran *Make A Match* berbasis kreativitas materi baru sangat berkaitan dengan materi yang telah dipelajari anak sebelumnya yang merupakan materi kemampuan mengenal konsep bilangan.

3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara signifikan tidak terdapat interaksi antara penggunaan pembelajaran dan kemampuan kognitif anak (tinggi, dan rendah) dalam mempengaruhi kemampuan mengenal konsep bilangan. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata setiap kelompok data bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan anak yang diajar dengan pembelajaran *Make A Match* berbasis kreativitas yakni kelompok kemampuan kognitif tinggi (52.38), dan kelompok kemampuan kognitif rendah (38.53), lebih besar jika dibandingkan dengan anak yang diajar dengan pembelajaran *Make A Match* yaitu kelompok kemampuan kognitif tinggi (41.79), dan kelompok kemampuan kognitif rendah (27.50).

5.2. Implikasi

Upaya meningkatkan proses belajar mengajar memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna pada siswa, salah satu upaya yang dapat dilakukan guru adalah melalui penggunaan pembelajaran *Make A Match* berbasis kreativitas. Kerjasama yang baik dengan melibatkan semua pihak yang terkait terutama guru sebagai tenaga edukatif, siswa sebagai pembelajar, pegawai sebagai pelayan dan penyedia fasilitas, secara tidak langsung memiliki peran, fungsi dan tugas yang berbeda dengan tujuan sama yakni upaya bagaimana menciptakan siswa yang cerdas.

1. Implikasi Teoretis

Berdasarkan kesimpulan penelitian pada pembelajaran *Make A Match* berbasis kreativitas yang telah teruji memiliki implikasi yang tinggi dibandingkan dengan pembelajaran yang selama ini digunakan guru dalam proses pembelajaran. Adapun implikasi yang dimaksud adalah sebagai berikut: (1) Pembelajaran *Make A Match* berbasis kreativitas akan mempermudah dalam proses pembelajaran bagi siswa, dimana pembelajaran yang dilakukan dilengkapi materi-materi yang nyata sehingga mempermudah dan meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak, (2) Model pembelajaran budi pekerti berbasis budaya batak toba dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi guru dalam penyampaian materi bidang ilmu lain dengan pertimbangan kemudahan penggunaan, efektif dalam proses pembelajaran, (3) Pembelajaran *Make A Match* berbasis kreativitas dimana siswa diberi kesempatan untuk mengembangkan kreatifitasnya sebagai usaha dalam mendalami materi yang diberikan sehingga siswa dapat belajar dengan lebih efektif. (4) Implikasi penelitian ini yaitu pembelajaran *Make A Match* berbasis kreativitas dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak yang lebih baik. (5) Hasil temuan dalam penelitian ini, diperoleh konsistensi dengan model teoretik yang digunakan. Hasil temuan ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan untuk penelitian yang relevan di kemudian hari, khususnya yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran perlu selalu memperhatikan realitas dan lingkungan yang ada.

2. Implikasi Praktis

Proses pembelajaran diharapkan anak mampu menghubungkan konsep-konsep yang dipelajari dengan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Hasil pemikiran anak dirangkum menjadi pengetahuan konsep, ketrampilan dan sikap yang dinyatakan dalam ide-ide baik secara lisan dan tulisan untuk dipergunakan dalam penyelesaian masalah. Dalam pembelajaran dengan menggunakan *Make A Match* berbasis kreativitas setiap anak diberikan ruang yang luas dalam memberikan pendapat atau ide tanpa batas waktu dalam proses pemecahan masalah. Pembelajaran ini dapat mengubah anak menjadi memahami dan menangani suatu masalah dan melatih kemampuan pemecahan masalahnya. Hasil penelitian ini sebagai masukan guru dalam meningkatkan keaktifan, belajar dan kemampuan mengenal konsep bilangan anak. Adanya faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar mengajar, dimana pembelajaran *Make A Match* berbasis kreativitas dalam pembelajaran yang tepat untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak.

Bagi guru, Pembelajaran pembelajaran *Make A Match* berbasis kreativitas dalam kegiatan belajar mengajar, bisa dijadikan alternatif pilihan pembelajaran dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan. Bagi sekolah, agar pelaksanaan kegiatan siswa dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan baik dan mandiri perlu ditunjang dengan sumber-sumber belajar lainnya yang dapat dijadikan pedoman dalam kegiatan pembelajaran terutama dalam melakukan pemecahan masalah yang berbeda dengan contoh yang sudah ada. Oleh karena itu,

pihak sekolah diharapkan pro aktif memfasilitasi segala kebutuhan guru dan siswa dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan. Bagi peneliti sendiri agar lebih giat lagi memberikan pembelajaran kepada para anak dengan variasi pembelajaran lainnya yang tentunya sesuai dengan materi/konsep pelajaran dan begitu pula pendidikan pada umumnya.

5.3. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi hasil penelitian, maka dalam rangka kemampuan mengenal konsep bilangan anak, sehingga perlu dilakukan sebagai berikut:

1. Bagi anak, dengan penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan semangat dan antusiasme anak dalam mengikuti pembelajaran sehingga anak lebih aktif dan juga dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak. Model pembelajaran *Make a Match* berbasis kreativitas dapat meningkatkan aktivitas siswa, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari, melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi serta melatih kedisiplinan siswa membagi waktu untuk belajar.
2. Bagi guru yang hendak menerapkan pembelajaran *Make A Match* berbasis kreativitas melibatkan semua anak agar berinteraksi secara positif, diawali dari masalah yang diberikan guru dan merepresentasi ke seluruh anak, untuk itulah guru harus memiliki perencanaan dalam pembelajaran dengan mengacu pada pembelajaran *Make A Match* berbasis kreativitas. Pembelajaran dengan *Make A Match* berbasis kreativitas merupakan salah satu alternatif bagi guru dalam menyajikan materi pelajaran. Oleh karena itu perencanaan pembelajaran yang

matang perlu dipersiapkan oleh guru apalagi jika anak belum terbiasa belajar kelompok.

3. Bagi Kepala diharapkan dapat lebih membina kerjasama guru dalam kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran apapun yang digunakan di sekolah terutama pada pembelajaran *Make A Match* berbasis kreativitas sehingga permasalahan yang dihadapi oleh guru dalam kelas dapat diatasi secara bersama. Selain itu, kepala sekolah hendaknya mengadakan pertemuan dengan para guru-guru untuk mensosialisasikan bahwa pembelajaran *Make A Match* berbasis kreativitas merupakan konsep belajar dan mengajar yang membantu guru mengatasi kesulitan guru selama ini di kelas dan dapat digunakan sebagai referensi untuk setiap guru dalam kegiatannya mengajar.
4. Bagi peneliti lanjutan pembelajaran *Make A Match* berbasis kreativitas merupakan konsep belajar dan mengajar yang membantu guru sehingga diharapkan dengan pembelajaran *Make A Match* berbasis kreativitas dapat menerapkan pembelajaran di dalam kelas dan dapat digunakan sebagai referensi untuk referensi dalam penelitian dan serta untuk penelitian lanjutan. Selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan kembali penelitian dengan menggunakan pendekatan pembelajaran *Make A Match* berbasis kreativitas pada anak di Raudhatul Athfal lainnya.