

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan kartu angkadi PAUD Khairunnisa Khosabara, Desa Pohorua, Kecamatan Maligano, Kabupaten Muna yaitu sebagai berikut:

5.1.1 Jumlah peserta didik yang diteliti hanya 12 orang anak yang seharusnya 15 orang peserta didik pada kelompok A di PAUD Khairunnisa Khosabara karena 1 orang jarang masuk sekolah dan 2 orang sudah tidak masuk sekolah lagi.

5.1.2 Perkembangan meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan kartu angkakelompok A di PAUD Khairunnisa Khosabara dari hasil observasi peneliti dalam proses pembelajaran untuk hasil prasiklus yang belum berkembang mencapai kemampuan kognitif anak melalui permainan kartu yakni sebanyak 9 anak atau (75%) dari 12 peserta didik.

5.1.3 Pelaksanaan meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan kartu angka pada kelompok A di PAUD Khairunnisa Khosabarapada siklus I menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak melalui permainan kartu angka dominan berada pada 58,33% atau berada pada kategori cukup. Pada siklus 2 pertemuan ketiga menunjukkan kemampuan kognitif anak melalui permainan kartu angka berada pada rentang penilaian berkembang sesuai harapan dengan kriteria ketuntasan sebanyak 75% atau berada dalam

kategori baik. Kemampuan kognitif anak melalui permainan kartu angka pada indikator anak dapat mengklasifikasikan bentuk geometri dalam kartu angka 1-10, anak dapat mengenal warna dalam kartu angka 1-10 dan anak dapat membilang banyaknya kartu angka 1-10 secara utuh kriteria ketuntasannya 75%.

5.2 Keterbatasan Penelitian

Penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan oleh peneliti dan guru kelas dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan kartu angka di PAUD Khairunnisa Khosabara, Desa Pohorua, Kecamatan Maligano, Kabupaten Muna mengalami peningkatan dengan baik. Akan tetapi dalam pelaksanaan penelitian masih terdapat keterbatasan yaitu:

- 5.2.1 Penelitian ini menggunakan permainan kartu angka yang mempunyai banyak tata cara atau aturan permainan yang disesuaikan, walaupun disadari terdapat banyak metode yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan kartumenggunakan metode lainnya.
- 5.2.2 Kegiatan permainan kartu angka kurang kondusif, dikarenakan anak tidak selalu hadir pada saat pemberian tindakan, sehingga peneliti perlu menentukan waktu lain untuk mengambil data anak yang tidak hadir.

5.3 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, sehingga penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

- 5.3.1 Dalam kegiatan pembelajaran, sehingga guru harus lebih kreatif dan bervariasi dalam menerapkan media pembelajaran.
- 5.3.2 Sekolah hendaknya dapat mendukung keberhasilan kegiatan pembelajaran di kelas guru untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan kartu angka, maka kegiatan pembelajaran akan lebih bermakna apabila menggunakan media pembelajaran yang sesuai.

