

## **BAB V**

### **KESIMPULAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil observasi wawancara dan dokumentasi dalam pembelajaran melalui penggunaan media permainan tradisional tepuk kartu bergambar dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak TK Dharma Husada, Padasuka Kecamatan Cimahi Tengah Kota Cimahi diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan permainan tradisional tepuk kartu bergambar untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Husada mengalami peningkatan. Hal ini dapat terlihat dari hasil penelitian bahwa anak mampu menunjukkan lambang bilangan hasil 50%. Anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 hasil 62,5%. Anak mampu mengurutkan lambang bilangan hasil 81,25%. Anak mampu mengenal konsep penjumlahan sederhana hasil 87,5%. Anak mampu mengenal konsep pengurangan sederhana yaitu hasil 93,75%.
2. Kendala yang dihadapi guru pada kelompok B terbagi menjadi 2 faktor. Faktor yang pertama yaitu faktor internal dimana guru terdapat kecenderungan belum optimalnya dalam penggunaan dan pemanfaatan media permainan tradisional tepuk kartu bergambar. Faktor eksternal cenderung adanya keterbatasan media sebagai media pembelajaran sangat mempengaruhi terhadap kesempatan murid untuk berpikir simbolik dalam sebuah kegiatan pembelajaran dan dalam pengembangan kreativitas anak sesuai dengan kebutuhan anak.
3. Efektivitas penggunaan permainan tradisional tepuk kartu bergambar sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak

menurut hasil perhitungan terhadap 5 item pernyataan dalam lembar angket observasi yang berkaitan dengan pembelajaran, melalui media permainan tradisional tepuk kartu bergambar untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun kelompok B kepada 16 responden (anak) dengan jumlah rata-rata 18,12 termasuk dalam kategori ” **sangat efektif** ”. Hal ini akan lebih terlihat hasil rata-ratanya jika didukung oleh kreativitas dan fasilitas pembelajaran yang memadai. Maka dari itu permainan tradisional tepuk kartu bergambar sangat efektif karena berpikir simbolik anak lebih meningkat dari sebelumnya dan tidak hanya berpikir simbolik yang muncul dari permainan tersebut melainkan anak dapat mengembangkan kreatifitasnya dalam kemampuan berhitung.

## **B. Saran**

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan kajian dalam meningkatkan kompetensi guru dalam pembelajaran sesuai dengan Standar Pendidikan Nasional. Bahan penelitian ini bisa dijadikan bahan pertimbangan bagi lembaga dalam rangka meningkatkan kompetensi guru melalui berbagai latihan secara mandiri atau diikutsertakan. Disisi lain untuk dijadikan bahan penataan sistem manajemen kelembagaan antara lain pemenuhan sarana pembelajaran yang memadai. Dapat dijadikan bahan penelitian lanjutan bagi pihak-pihak yang berkepentingan.