BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan perolehan penelitian dan pembahasan mengenai penggunaan model *Project based learning* dengan berbantuan media mobis untuk meningkatkan kemampuan kerjasamaanak usia dini (kelompok A) dapat disimpulkan bahwa:

1. Penggunaan model *Project based learning* dengan berbantuan media mobis sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak kelompok A dibandingkan dengan penggunaan model *Project based learning* melalui permainan *puzzle*, karena berdasarkan perhitungan terhadap 5 indikator atau pernyataan dalam lembar angket observasi Penggunaan model *Project based learning* dengan berbantuan media mobis untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak kelompok A kepada 10 responden/anak dengan jumlah rata-rata 19,4 termasuk dalam kategori “sangat efektif”

Proses penggunaan model *Project Based Learning* dengan berbantuan media mobis pada kelompok A dilakukan pada kegiatan inti mengikuti perencanaan pembelajaran yang telah dibuat. Pada proses pembukaan peneliti memberikan pertanyaan-pertanyaan pemantik agar anak bisa berdiskusi tentang tema yang sedang berlangsung, mengenalkan kegiatan yang akan dilakukan juga kesepakatan peraturan permainan yang

harus ditaati ketika pelaksanaan kegiatan berlangsung/kegiatan inti. Anak-anak menunjukkan respon yang sangat baik serta antusias yang sangat tinggi dalam mengikuti kegiatan project dengan berbantuan media mobis dalam meningkatkan kemampuan kerjasama.

2. Kendala yang dihadapi oleh guru kelompok A yaitu terbagi kedalam 2 faktor. Pertama yaitu faktor internal, dimana penguasaan guru /kurangnya pelatihan guru terhadap media mobis dalam kegiatan pembelajaran. Karena selama ini guru belajar otodidak mengenai media mobis ini, dan lebih memilih media yang lebih gampang dan tidak membutuhkan pelatihan khusus seperti permainan puzzle. Kedua adalah karena faktor eksternal, dimana sarana dan prasarana sekolah juga belum memadai untuk penggunaan model *Project Based Learning* dengan berbantuan media mobis seperti keterbatasan jumlah media mobis, selain itu keterbatasan waktu belajar yang mana pembelajaran project memerlukan waktu untuk pembelajaran yang optimal. Adapun kendala yang dihadapi oleh peserta didik juga terbagi dalam 2 faktor. Pertama adalah faktor internal, dimana berbedanya kemampuan motorik halus anak, sehingga ketika merangkai rangkaian mobis masih ada anak yang merasa kesulitan, selanjutnya masih menonjolnya sikap individual mengakibatkan terjadi konflik dan selain itu sikap kurang percaya diri kepada kemampuan diri sendiri.
3. Efektivitas penggunaan model *Project Based Learning* dengan berbantuan media mobis untuk meningkatkan kerjasama anak usia dini dilihat dari:
 - a. Peningkatan Kemampuan Kerjasama Anak

Penggunaan model *Project Based Learning* dengan berbantuan media mobis sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak usia dini pada kelompok A dibandingkan dengan penggunaan model *Project Based Learning* melalui permainan puzzle. Karena berdasarkan hasil perhitungan terhadap 5 indikator atau pernyataan dalam lembar angket observasi dalam penelitian ini yang berkaitan dengan penggunaan model *Project Based Learning* dengan berbantuan media mobis untuk meningkatkan kerjasama anak kelompok A kepada 10 responden (anak) dengan jumlah rata-rata 19,4 termasuk dalam kategori “**sangat efektif**”.

b. Ketuntasan Belajar Anak Kelompok A

Ketuntasan belajar anak kelompok A yang distimulus dengan berbantuan media mobis didapat hasil dari 10 orang anak, bahwa untuk kategori BB (Belum Berkembang) dan MB (Mulai Berkembang) memiliki frekuensi sebanyak 0 dan presentase sebesar 0%. Sedangkan untuk kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan) terdapat jumlah frekuensi sebanyak 3 orang anak dengan presentase ketuntasan sebesar 30% dan pada kategori BSB (Berkembang Sangat Baik) terdapat frekuensi sebanyak 7 orang anak dengan presentase sebesar 70%. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar anak kelompok A dengan berbantuan media mobis didapat hasil sebesar 70%.

B. Saran

1. Bagi Guru

Guru hendaknya lebih kreatif dalam penggunaan media pembelajaran yang berkaitan dengan kerjasama agar tercipta suasana belajar yang menyenangkan dan dapat menumbuhkan minat anak, sehingga anak tidak cepat bosan dengan kegiatan pembelajaran. Guru memberikan motivasi berupa reward (berupa hadiah atau pujian) dalam proses pembelajaran agar anak lebih semangat dan percaya diri dalam mengikuti pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan kerjasama anak.

Guru sebaiknya melanjutkan penggunaan metode atau media yang telah digunakan sat penelitian untuk pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak.

2. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah hendaknya mendukung upaya guru untuk menerapkan pembelajaran melalui media mobis untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak serta mengikut sertakan guru dan tenaa kependidikan dalam pelatihandan workshop tentang media mobis berikut sekolahpun melakukan pengadaan fasilitas yang mendukung dalam penggunaan model *Project Based Learning*.