

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil temuan penelitian yang dilakukan di kelas B TK Pelita Bandung dengan metode kuasi eksperimen, dapat disimpulkan beberapa hal diantaranya yakni sebagai berikut:

1. Data kemampuan awal (*pretest*) diketahui bahwa kemampuan memecahkan masalah anak pada kelompok eksperimen dan kontrol yaitu berada pada kategori sedang dan rendah. Pada kelompok eksperimen yang berjumlah 8 anak, anak yang berada dalam kategori sedang yakni 70 % kategori sedang dan 30 % kategori rendah. Sedangkan pada kelompok kontrol yang berjumlah 8 anak, anak yang berada dalam kategori sedang ada 6 anak yakni 75 % dan kategori rendah 2 anak dengan persentasi 25 %. Dikarenakan pada saat *pretest* dilakukan pembelajaran masih seperti biasa yang di lakukan di kelas. Hasil *Pretest* menunjukkan tidak ada perbedaan kemampuan memecahkan masalah pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yakni masih berada dalam kategori sedang dan rendah.
2. Selanjutnya berdasarkan peningkatan yang lebih unggul dibanding kelas kontrol. Pada kelompok eksperimen yang berjumlah 8 anak, yang berkategori tinggi 4 anak dengan persentasi 50 %, kategori sedang 4 anak dengan persentasi 50 %. Sedangkan pada kelompok kontrol yang berjumlah 8 anak, 6 anak berkategori sedang 75%, dan kategori rendah 2 anak. Data tersebut diperoleh dari hasil *posttest* yakni diberikannya *treatment* berupa

pembelajaran dengan media papan gembira pada kelompok eksperimen, dan kelas pembelajaran biasa pada kelompok kontrol. Kelompok eksperimen menunjukkan kemampuan memecahkan masalah yang lebih unggul dari kelas kontrol. Hal tersebut dikarenakan pada kelompok eksperimen diberikan *treatment* dalam berupa pembelajaran dengan media papan gembira dimana media papan gembira yang memiliki manfaat dalam memberikan pengalaman dan informasi baru, serta menarik minat anak untuk mengikuti pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Pada kelompok kontrol menunjukkan tidak adanya kenaikan, dikarenakan pada kelompok kontrol hanya menggunakan pembelajaran biasa.

3. Pada hasil penelitian ini menunjukkan bahwa di lihat dari faktor pendukung penggunaan media papan gembira pembelajaran memberikan pengaruh signifikan terhadap kemampuan memecahkan masalah, yakni dalam kemampuan membilang, mengenal konsep dan menunjukkan. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan akhir dari dalam penelitian yang menunjukkan hasil akhir pada data *posttest* yakni p value ($0,00 < 0,05$) dalam arti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada kelompok eksperimen dalam memecahkan masalah setelah diberikannya *treatment* Perlakuan atau *treatment* yang diberikan pada kelompok eksperimen yaitu menggunakan media papan gembira. Media papan gembira salah satu media untuk mengembangkan kemampuan dalam memecahkan masalah.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan penulis memberikan saran-saran antara lain:

1. Bagi Pendidik

Media papan gembira dapat digunakan oleh pendidik sebagai alternatif dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah pada anak. Pembuatan media harus semenarik mungkin, ukuran di buat sesuai piring kertas, pembelajaran menggunakan media papan gembira sebaiknya dilakukan berkelompok.

2. Bagi Kepala sekolah

Mendukung upaya guru dalam menggunakan media papan gembira untuk mengembangkan kemampuan mengenal lambing bilangan pada anak. Dan menyediakan fasilitas yang mendukung kegiatan pembelajaran dengan penggunaan media papan gembira.

3. Bagi Wali Murid

Meluangkan waktu bermain dengan anak, karena melalui bermain anak dapat belajar.