

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan secara rinci sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa upaya meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini melalui permainan kartu angka dalam pembelajaran daring pada kelompok A di TK ElektriKA, Kabupaten Bandung Barat dapat meningkat. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil rekapitulasi data dari hasil observasi dan wawancara di lapangan dari pertemuan pertama hingga pertemuan ketujuh yang sesuai dengan target pencapaian yang diharapkan.

Respon peserta didik dapat dilihat dari hasil observasi yang dilakukan pada pertemuan pertama sampai pada pertemuan ketujuh kemampuan setiap anak meningkat dari pertemuan pertama pada aspek 1 BB= 0%, MB=100%, BSH=0%, BSB= 0%, pada aspek kedua BB= 0%, MB= 87,5%, BSH= 22,5%, BSB=0%, pada aspek ketiga BB=0%, MB= 87,5%, BSH= 22,5%, BSB=0%, pada aspek keempat BB=0%, MB= 87,5%, BSH= 22,5%, BSB=0, pada aspek kelima BB=0%, MB= 87,5%, BSH= 22,5%, BSB=0, pada aspek keenam BB= 22,5%, MB= 87,5%, BSH=0%, BSB=0. Sedangkan pada pertemuan ketujuh pada aspek 1 BB=0%, MB= 0%, BSH= 62,5%, BSB=37,5%, pada aspek kedua BB=0%, MB= 0%, BSH= 50%, BSB=50%, pada aspek ketiga BB=0%, MB= 0%, BSH= 50%, BSB=50%, pada aspek keempat BB=0%, MB= 0%, BSH=

62,5%, BSB=37,5%, pada aspek kelima BB=0%, MB= 0%, BSH= 62,5%, BSB=37,5%, pada aspek keenam BB=0%, MB= 0%, BSH= 62,5%, BSB=37,5%.

Sedangkan skenario dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak melalui permainan kartu angka dalam pembelajaran daring pada anak kelompok A di TK ElektriKA masa pandemi seperti sekarang ini, tentu guru diharapkan dapat membuat perencanaan pembelajaran yang baik dan menarik agar anak mampu mengikuti pembelajaran menggunakan permainan kartu angka ini dengan antusias dan semangat. Di samping itu, diperlukan juga kerja sama dengan orang tua agar dapat memberikan pengawasan secara maksimal terhadap anaknya dalam mengikuti pembelajaran daring. Kurangnya pengawasan dapat menjadi kendala dalam penyampaian materi kepada anak didik saat pembelajaran daring.

Adapun kesulitan-kesulitan yang dialami anak didik saat pembelajaran daring menggunakan permainan kartu angka yaitu jaringan internet yang tidak maksimal, kuota internet terbatas, dan kegiatan belajar mengajar dirasakan tidak efektif. Namun secara umum, pembelajaran daring menggunakan permainan kartu angka ini dapat dilaksanakan dengan baik.

Kendala-kendala yang dihadapi guru dalam pembelajaran daring adalah diantaranya guru harus mencari metode pembelajaran yang menarik bagi anak dan membuat anak fokus mengerjakan tugas dalam pembelajaran secara daring dan tidak membuat anak menjadi bosan, kendala lain yang dihadapi oleh guru

adalah memberikan penilaian dikarenakan dalam pembelajaran darimh guru tidak mengetahui apakah tugas yang diberikan benar- benar anak yang mengerjakan atau memang orang lain

B. SARAN

Adapun beberapa saran untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik dalam pembelajaran daring yaitu:

1. Pihak sekolah alangkah baiknya memfasilitasi pada pendidik untuk mengikuti pelatihan-pelatihan mengenai pembelajaran daring.
2. Bagi guru dapat mempersiapkan rencana pembelajaran harian agar tujuan pembelajaran tercapai dengan baik serta bersabar dalam membimbing anak didik karena anak didik memiliki tingkat kemampuan yang berbeda-beda.
3. Bagi penulis agar dapat melanjutkan penelitian menggunakan media yang lain sehingga mampu mningkatkan kemampuan berpikir simbolik dalam pembelajaran daring.