

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang meningkatkan kemampuan membilang melalui permainan menggunakan kubus angka pada kelompok A di Kober Amalia Kecamatan Astananyar Bandung maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Melalui permainan menggunakan kubus angka dalam meningkatkan kemampuan membilang dilaksanakan dengan disertai kegiatan pembelajaran yang bervariasi disetiap siklus. Untuk mengingatkan anak dalam pengenalan angka peneliti menggunakan metode bernyanyi “Angka” dengan tujuan agar anak lebih hapal bentuk dari masing-masing angka. peneliti dan guru memberikan penugasan aturan pada anak-anak untuk fokus dan kondusif dalam mengikuti kegiatan permainan menggunakan kubus angka. hal ini bertujuan untuk menjaga suasana kelas agar tetap kondusif pada saat proses pembelajaran melalui permainan menggunakan kubus angka.
2. Kemampuan membilang anak melalui permainan menggunakan kubus angka mengalami peningkatan dari masing-masing siklus. Pada tahap pra siklus kriterria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) mencapai (8,33%), pada siklus I kemampuan membilang dengan kriteria berkembang Sesuai Harapan (BSH) mencapai (25%), pada siklus II kemampuan membilang dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) mencapai (58,33%), pada siklus III dengan kiterria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) mencapai (66,67%) dan

pada siklus IV dengan Kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) mencapai (83,33)

B. Rekomendasi

1. Bagi kepala sekolah penerapan permainan menggunakan kubus angka dalam penelitian ini diharapkan mampu memberikan ketersediannya dalam memfasilitasi para pendidik guna menciptakan media pembelajaran yang lain agar dapat menunjang hasil belajar siswa.
2. Bagi guru diharapkan lebih bervariasi dalam mendesain pembelajaran yang menyenangkan bagi anak dan lebih kreatif dalam megunakan media pembelajaran.