

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data yang dilakukan dalam penelitian, maka secara umum dapat ditarik kesimpulan bahwa Permainan Tebak gambar dapat digunakan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak di kelompok A PAUD Mekar Harapan Tahun Pelajaran 2021/2022. Berdasarkan submasalah yang ada, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Penerapan Permainan Tebak gambar pada kelompok A PAUD Mekar Harapan Desa Sp.B Serangas Tahun Pembelajaran 2021/2022 sangat baik, dari hasil observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa yang telah dikumpulkan dengan dua kali pertemuan pada siklus kedua dengan persentase total kedua pertemuan oleh seorang observer yaitu aktivitas guru yaitu 84,3% dengan kriteria sangat baik dan aktivitas siswa yaitu 88% dengan kriteria sangat baik.
2. Perkembangan kognitif anak setelah menggunakan Permainan Tebak Gambar pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Mekar Harapan yakni mengalami peningkatan. Berdasarkan penelitian tindakan kelas diketahui dari pengamatan perkembangan anak setiap siklus ditandai dengan presentase indikator pencapaian yang meningkat pada perkembangan kognitif. Pada siklus I pertemuan I dari 14 anak yang memberikan BSH ada

1 anak yaitu 7,14% dan pertemuan II meningkat menjadi ada 2 anak yaitu 14,28%. Pada siklus II pertemuan I yang memberikan BSH ada 8 anak dari 14 anak yaitu 57,14% sedangkan Siklus II pertemuan II yang memberikan hasil BSH ada 11 anak yaitu 78,57%. Dengan demikian peneliti dapat menyimpulkan bahwa perkembangan kognitif melalui permainan tebak gambar dapat meningkat melalui permainan tebak gambar di PAUD Mekar Harapan.

3. Respon siswa terhadap permainan tebak gambar dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di PAUD Mekar Harapan sangat baik. Dapat dilihat dari lembar wawancara. Pembelajaran yang dilakukan melalui permainan tebak gambar memberikan siswa kesan yang menarik. Siswa merespon dengan baik proses belajar mengajar berlangsung dengan menerapkan permainan tebak gambar. Siswa selaku responden ketika diajukan pertanyaan mengenai ketertarikannya terhadap pembelajaran, mereka menyatakan tertarik dan termotivasi untuk belajar karena pembelajaran yang diberikan menjadi menarik dan lebih mudah untuk dipahami, siswa mendapatkan suasana belajar yang menarik dan berbeda dari biasanya dan siswa belajar untuk menjadi aktif.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas ini peneliti memberi saran sebagai berikut:

1. Bagi siswa, Hendaknya dapat mengembangkan dan menggunakan permainan tebak gambar untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak sehingga proses pembelajaran sehari-hari dapat meningkat dan hasil belajar dapat berkembang.
2. Bagi guru, disarankan menggunakan metode permainan tebak gambar dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak, sehingga anak-anak dalam proses pembelajaran ikut serta aktif dan berani tampil kedepan sehingga perkembangan kognitif anak berkembang dengan baik
3. Bagi sekolah, Hendaknya menjadikan permainan tebak gambar sebagai strategi pembelajaran disekolah, sehingga semakin aktif dan bervariasi.
4. Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam, sehingga pembelajaran melalui permainan tebak gambar lebih dikembangkan oleh guru agar bervariasi dalam pembelajaran.