

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Penelitian telah selesai menganalisis data-data yang ada berdasarkan penelitian di lapangan dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi mengenai “Study Analisis Implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) Papan Angka dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia Dini Kelompok B Di RA Arrohman Gondosari Gebog Kudus Tahun Pelajaran 2020/2021”, untuk itu pada tahap akhir ini menyimpulkan beberapa poin berikut:

1. Perencanaan yang dilaksanakan dalam menyiapkan alat permainan edukatif (APE) papan angka di RA Arrohman Gondosari Gebog Kudus terdiri dari tiga hal, antara lain menyusun Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH), mempersiapkan Tema Pembelajaran, mempersiapkan Media Pembelajaran
2. Pelaksanaan Alat Permainan Edukatif(APE) Papan Angka dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia Dini Kelompok B di RA Arrohman Gondosari Gebog Kudus melalui beberapa tahap meliputi: sebelum anak masuk kelas, mereka akan berkumpul di lapangan untuk baris-berbaris terlebih dahulu. Kegiatan pertama dibuka dengan salam, berdoa bersama-sama sebelum pembelajaran dimulai, dan tidak lupa guru mengabsen kehadiran anak kelompok B. Kegiatan inti pembelajaran, guru menjelaskan tujuan pembelajaran, pendidik menyuruh peserta didik mengenali angka-angka melalui kartu angka yang ditempel di media papan angka dan kemudian akan dibaca bersama-sama. Kemudian guru memanggil anak secara bergiliran di depan kelas untuk memasang angka pada gambar bentuk baju dengan jepitan baju di benang yang terpasang di papan kayu triplek(APE Papan Angka) sesuai dengan jumlah lingkaran yang ada pada bentuk baju di sampingnya.
3. Hasil dari Alat Permainan Edukatif(APE) Papan Angka dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia Dini Kelompok B di RA Arrohman Gondosari Gebog Kudus dapat dikatakan berhasil. Keberhasilan ini di lihat dari meningkatnya kemampuan anak

dalam mengenal lambang bilangan 1-10 dan sudah memenuhi indikator kemampuan mengenal lambang bilangan yaitu anak mampu melafalkan lambang bilangan 1-10, mampu menunjukkan lambang bilangan 1-10, mampu membedakan lambang bilangan 1-10, dan mampu mengurutkan lambang bilangan 1-10.

B. Saran-saran

Bersumber pada dari hasil riset yang dicoba oleh periset, hingga sebagian anjuran dari penulis yang bisa jadi berguna untuk kemajuan pembelajaran, antara lain ialah:

1. Untuk Lembaga

Hasil riset ini di harapkan bisa di peruntukan koleksi teks sehingga bisa jadi rujukan ataupun acuan guru dalam meningkatkan hasil serta proses belajar anak dan memperkaya pengetahuan yang berkaitan dengan pertumbuhan kognitif anak lewat Perlengkapan Game edukatif (APE) papan angka guna tingkatkan keahlian memahami lambang bilangan.

2. Untuk Kepala Sekolah

Penerapan APE papan angka dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambing bilangan sudah berjalan dengan baik. Untuk selanjutnya penulis berharap peran kepala sekolah terhadap pengelolaan lembaga bisa ditingkatkan lagi yaitu dengan menciptakan inovasi-inovasi baru dalam pembelajaran agar pendidik dapat berkembang secara maksimal dan lebih kreatif.

3. Untuk Guru

Hasil riset ini di harapkan selaku bahan masukan pada guru buat bisa menggunakan perlengkapan game edukatif (APE) guna tingkatkan keahlian memahami lambang bilangan.

4. Untuk Peneliti Selanjutnya

Hasil riset ini diharapkan bisa bermanfaat bagi peneliti selanjutnya. Peneliti menganggap bahwa penelitian ini masih ada celah penelitian yang dapat diangkat.