

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa

1. Aktifitas guru dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui metode permainan berhitung mengalami peningkatan dari Siklus I sebesar 77,78 persen, pada Siklus II naik menjadi sebesar 88,89 persen dan pada Siklus III naik menjadi sebesar 100 persen.
2. Aktifitas anak dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui metode permainan berhitung mengalami peningkatan dari Siklus I sebesar 44,45 persen, pada Siklus II naik menjadi sebesar 66,67 persen dan pada Siklus III naik menjadi sebesar 100 persen.
3. Respon anak dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui metode permainan berhitung mengalami peningkatan dari Siklus I sebesar 53,34 persen, pada Siklus II naik menjadi sebesar 86,67 persen dan pada Siklus III naik menjadi sebesar 100 persen.
4. Menggunakan metode permainan berhitung dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak mengalami peningkatan dari Siklus I sebesar 58,52 persen, pada Siklus II naik menjadi sebesar 80,75 persen dan pada Siklus III naik menjadi sebesar 100 persen.

5.2 Saran-saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti memberikan saran untuk beberapa pihak antara lain:

1. Hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan untuk menginstruksikan kepada guru dan memberikan kesempatan bagi guru untuk melakukan pembelajaran meningkatkan pemahaman anak menggunakan metode permainan berhitung.
2. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sarana untuk memotivasi para guru khususnya agar selalu berusaha menggunakan meningkatkan kemampuan sosial emosional anak agar anak senang dalam kegiatan belajar.

3. Pembelajaran meningkatkan pemahaman anak menggunakan metode permainan berhitung patuk dicoba pada anak didik mereka.
4. Bagi peneliti selanjutnya hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan sebagai referensi bagi peneliti lain dalam melakukan penelitian selanjutnya.

