

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasannya, dapat disimpulkan bahwa.

- 1) Anak aktif dalam Pembelajaran dengan media permainan kartu untuk peningkatan hasil belajar tentang pengenalan warna di RA As Sholihat Cangkringturi Prambon Sidoarjo Tahun Pelajaran 2018/2019 . Hal tersebut terlihat dari tercapainya semua indikator penilaian yang telah ditetapkan dalam penilaian keaktifan siswa baik dari aspek aktivitas siswa selama pemberian tindakan permainan kartu warna untuk pengenalan warna maupun pada aspek keaktifan siswa ranah afektif.
- 2) Pembelajaran dengan media permainan kartu dapat meningkatkan hasil belajar tentang pengenalan warna pada anak Roudlotul Athfal As Sholihat Cangkringturi Prambon Sidoarjo Tahun Pelajaran 2018/2019 . Peningkatan hasil belajar siswa tersebut terjadi pada ranah kognitif dan afektif siklus I meningkat pada siklus II, peningkatan prestasi belajar yang sangat baik.

#### **5.2. Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang ada, maka saran yang dapat diberikan sebagai berikut.

- 1). Bagi peserta didik diharapkan dapat memberikan respon yang lebih baik terhadap guru dalam menyajikan media permainan kartu sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar anak yang lebih baik lagi.

- 2). Guru hendaknya dapat menyajikan *media dengan lebih menarik* dengan lebih baik melalui penggunaan bahan ajar yang lebih mengaktifkan siswa, sehingga lebih dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa.
- 3) Perlu ada penelitian lain dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan teknik pembelajaran yang lain , khususnya pembelajaran pada PAUD.