

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian tentang pengenalan alat transportasi dengan media puzzle pada anak kelompok B di RA Mabniyatul Ihsan Balongwono peneliti mengambil kesimpulan sebagai berikut.

Pelaksanaan pengenalan alat transportasi pada anak dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan menarik. Dimaksudkan agar anak dapat mengenal alat transportasi dan menyebutkan komponen huruf vokal dan konsonannya, dapat mengelompokkan transportasi roda empat, menghitung jumlah kepingan puzzle, serta menyatukan kepingan puzzle yang berserakan. Penggunaan media puzzle di RA Mabniyatul Ihsan dilaksanakan setiap satu minggu sekali. Pada urutan skenario pembelajaran pengenalan alat transportasi ada alokasi waktu tiga kali pertemuan, yang mana pada setiap pertemuan ada indikator perkembangan kognitif anak yang berbeda. Ini dimaksudkan agar pencapaian perkembangan kognitif anak bisa diwakili dengan menggunakan media puzzle.

Hasil penggunaan media puzzle pada kemampuan anak mengenal macam-macam alat transportasi berdasarkan pengamatan yang dilakukan bahwa ada 8 peserta didik yang mendapatkan nilai 4 (BSB) ada 7 anak, yang mendapat nilai 3 (BSH), dan tidak ada siswa yang mendapat nilai 2 (MB) dan mendapat nilai 1 (BB). Jadi media puzzle mampu meningkatkan kemampuan mengenal macam-macam alat transportasi pada anak kelompok B usia 5-6 tahun dalam menyebutkan huruf vokal dan konsonan, mengelompokkan transportasi yang roda empat, menghitung jumlah kepingan puzzle dan menyatukan kepingan puzzle yang berserakan melalui kegiatan pembelajaran yang mudah dilakukan oleh anak dengan media pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Dengan demikian media puzzle menjadi salah satu media pembelajaran yang memudahkan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran. Selain itu media puzzle dapat melatih konsentrasi dan berfikir kreatif dalam memecahkan teka-teki puzzle. Hal tersebut mendorong kemampuan kognitif lebih cepat karena permainan puzzle didesain untuk mengasah otak dan

melatih nalar. Kecerdasan otak anak akan terlatih dengan puzzle yang melatih sel-sel otak untuk memecahkan masalah. Dengan adanya permainan puzzle diharapkan peserta didik dapat lebih mengembangkan kemampuan kognitifnya dan lebih percaya diri dalam melakukan hal-hal baru.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti memberikan saran untuk ke depannya agar dapat mengoptimalkan tujuan. Adapun saran yang peneliti berikan sebagai berikut:

1. Guru dapat membuat konsep baru terkait kegiatan yang dapat merangsang kemampuan kognitif.
2. Perkembangan kognitif anak tidak selalu sama, ada yang cepat dan ada yang lambat. Sehingga para guru harus memperhatikan dengan benar jangan sampai ada yang tertinggal.
3. Orang tua diharapkan ikut berpartisipasi dalam pengembangan kemampuan anak, karena lingkungan terdekat anak adalah keluarganya.

