

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dari pertemuan I sampai pada pertemuan V dan pembahasan diatas, maka peneliti menyimpulkan bahwa penerapan media kartu angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak di Taman Kanak-Kanak Islam Sudiang Asri Kecamatan Biringkanaya Makassar dalam hal ini dapat dilihat melalui kegiatan mengenal angka dengan tulisan, menghubungkan angka sesuai lambangnya, juga dalam mengurutkan angka sesuai urutannya, dan membilang bilangan 1-10 dengan benda, maka peneliti sudah berhasil dengan pelaksanaan tindakan pembelajaran yang dilakukan pada anak TK Islam Sudiang Asri Kecamatan Biringkanaya Makassar.

B. SARAN - SARAN

1. Kepada guru diharapkan agar lebih kreatif dalam menggunakan media dalam proses belajar mengajar dan menggunakan media-media lain selain dari kartu angka untuk kegiatan pembelajaran guna meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak
2. Kepada orang tua tidak ada salahnya menyediakan berupa gambar/poster pajangan yang berhubungan dengan angka untuk memancing sebagai umpan balik dimana anak akan termotivasi untuk mengenal konsep angka sehingga perkembangan disekolah sejalan dengan perkembangan dirumah.

3. Kepada pihak sekolah disarankan agar dapat melengkapi sarana dan prasarana dalam upaya meningkatkan kemampuan anak mengenal konsep bilangan.
4. Bagi anak diharapkan sebagai ajang untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka diharapkan untuk selalu dan belajar pada kegiatan mengenal angka khususnya pengembangan kognitif pada anak

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningsih, U. N . 2008. Permainan Kreatif Asah Kecerdasan Logis – Matematis Balita. Bandung :Semesta.
- Aisyah, Siti. 2012. Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini . Jakarta: Universitas Terbuka..
- Arikunto, S. 2002 . Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta : Bumi Aksara.
- Azhar, Arsyad. 2006. Media Pembelajaran. Jakarta : Rajawali Press.
- Depdiknas. 2007. Permainan Berhitung Permulaan Di Taman Kanak-Kanak . Jakarta : Depdiknas. 2010. Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak. Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional.
- Flansburg, S. & Victoria H. 1993. Math Magic Matematika Ajaib. Jakarta : Indira.
- Inawati, Maria. 2011. Meningkatkan Minat Mengenal Konsep Bilangan Melalui Metode Bermain Alat Manipulatif. Jurnal Penabur No. 16
- Moeslichatoen. 2004. Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak. Jakarta: Rineka Cipta.
- Myke, T.S.2007. Bermain, Mainan, dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini, Jakarta :
- Grasindo.
- Patmonodewo, S. 1995. Pendidikan Anak Prasekola. Jakarta : Rineka Cipta.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 tahun 2009.Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Depdiknas Vol. 2 No. 2 Oktober 2014
- Poerwadarminto W.J.S.1994. Kamus Umum Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.
- Suganda, A. & Haryanto. 2004. Teori Pembelajaran. Semarang: MKK UNNES.
- Sujiono, Y.N. 2004. Metode Pengembangan Kognitif. Jakarta : Universitas Terbuka.

Surya, S. 2007. Melejitkan Multiple Intelegence Anak Sejak Dini. Yogyakarta : Andi.

Suwarjo & Eva I.E. 2010. Permainan (Games) dalam Bimbingan dan Konseling.

Yogyakarta : Paramitra.Setiawan, E. 2001. Kamus Besar Bahasa Indonesia Offline Versi 1.3, diakses pada tanggal 23 Maret 2014 dari [Http://www.wbsoft.web.id](http://www.wbsoft.web.id)

LAMPIRAN