

## **BAB V**

### **PEUTUP**

#### **1.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang di peroleh maka kesimpulan penelitian sebagai berikut:

##### **1.1.1 Kesimpulan Umum**

Peran Permainan Dakon Dalam Meningkatkan Kemampuan kognitif Anak Dalam berfikir Simbolik Anak di TK Al-Hikmah Kota Jambi secara umum berada pada kategori “Tinggi” dengan berdasarkan persentase hasil sebaran angket mencapai 80%.

##### **1.1.2 Kesimpulan Khusus**

Peran Permainan Dakon Dalam Meningkatkan Kemampuan kognitif Anak Dalam berfikir Simbolik Anak di TK Al-Hikmah Kota Jambi pada masing-masing aspek yaitu :

- a. Peran Permainan Dakon Dalam Meningkatkan Kemampuan kognitif Anak Dalam berfikir Simbolik Anak di TK Al-Hikmah Kota Jambi Pada Aspek Menyebutkan Lambang Bilangan 1-10 berada pada kategori “Tinggi” dengan berdasarkan persentase hasil sebaran angket mencapai 78%.
- b. Peran Permainan Dakon Dalam Meningkatkan Kemampuan kognitif Anak Dalam berfikir Simbolik Anak di TK Al-Hikmah Kota Jambi Pada Aspek Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung berada pada

kategori “Tinggi” dengan berdasarkan persentase hasil sebaran angket mencapai 85%.

- c. Peran Permainan Dakon Dalam Meningkatkan Kemampuan kognitif Anak Dalam berfikir Simbolik Anak di TK Al-Hikmah Kota Jambi Pada Aspek Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan berada pada kategori “Tinggi” dengan berdasarkan persentase hasil sebaran angket mencapai 82%.
- d. Peran Permainan Dakon Dalam Meningkatkan Kemampuan kognitif Anak Dalam berfikir Simbolik Anak di TK Al-Hikmah Kota Jambi Pada Aspek Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan berada pada kategori “Tinggi” dengan berdasarkan persentase hasil sebaran angket mencapai 76%.
- e. Peran Permainan Dakon Dalam Meningkatkan Kemampuan kognitif Anak Dalam berfikir Simbolik Anak di TK Al-Hikmah Kota Jambi Pada Aspek Mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan ( ada pensil yang di ikuti tulisan dan gambar pensil) berada pada kategori “Tinggi” dengan berdasarkan persentase hasil sebaran angket mencapai 77%.

## **1.2 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diuraikan di atas maka saran penelitian pada akhir penulisan ini adalah sebagai berikut :

### **1. Bagi guru**

Harapan kedepannya bagi guru hendaklah mempertahankan pencapaian yang telah diperoleh dalam proses pembelajaran, dan semakin meningkatkan lagi

agar pencapaian dalam aspek Kemampuan kognitif Anak Dalam berfikir Simbolik, terutama dalam mencoba menerapkan metode-metode pembelajaran yang lain agar lebih beragam dan menarik minat anak.

Hendaklah untuk lebih merencanakan kegiatan-kegiatan kemampuan kognitif anak dalam berfikir simbolik yang akan dilaksanakan dalam proses pembelajaran khususnya kegiatan bermain topi, memanfaatkan alat main yang ada yang disesuaikan dengan tahap perkembangan anak dan terus memotivasi anak.

## 2. Bagi sekolah

Harapan kedepannya bagi sekolah hendaklah untuk menyediakan sarana dan prasarana yang dibutuhkan tiap masing-masing sentra agar dapat mendukung tahap pertumbuhan dan perkembangan bagi anak selanjutnya.

## 3. Bagi orangtua

Harapan kedepannya bagi orang tua hendaklah untuk mengetahui lebih banyak mengenai kemampuan kognitif anak dalam berfikir simbolik yang seharusnya dimiliki anak, agar selain anak mendapatkan rangsangan yang di berikan di sekolah orang tua juga bisa mendukung kemampuan kognitif anak dalam berfikir simbolik di luar sekolah (di rumah) agar perkembangan anak semakin baik lagi kedepannya.

## 4. Bagi penelitiselanjutnya

Harapan kedepannya bagi peneliti selanjutnya hendaknya hasil penelitian ini dapat ditindak lanjuti dengan mencari solusi kedepannya baik dengan media dan model pembelajaran yang sesuai dengan indikator yang masih dianggap perlu untuk ditingkatkan lagi, serta mengambil

sampel yang lebih besar dengan jenis penelitian yang berbeda.