

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

1. Implementasi Permainan *Haircut Math* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Simbolis terdiri dari kegiatan pembuka, kegiatan inti dan penutup. Adapun kegiatan inti sebagai berikut: menghitung jumlah rambut, menanyakan pengurangan pada bilangan, melipat kertas sesuai dengan hasil pengurangan dan mengunting kertas yang telah dilipat.
2. Faktor Pendukung dan Penghambat Permainan *Haircut Math* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Simbolis Pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al Ikhlas Desa Mlaten Kalitidu Bojonegoro, keterlibatan aktif guru merupakan elemen kunci yang mendukung efektivitas permainan ini. Guru yang terlibat secara aktif tidak hanya memberikan arahan yang jelas, tetapi juga menggunakan teknik bercerita yang kaya dan menarik untuk menggambarkan situasi permainan. Teknik ini memungkinkan anak-anak untuk memasuki dunia permainan dengan lebih dalam, mempresentasikan peran yang mereka mainkan, dan menghubungkan skenario permainan dengan konsep-konsep. Selain itu, sesi refleksi setelah permainan merupakan momen penting bagi anak-anak untuk merenungkan pengalaman mereka, mengidentifikasi apa yang telah mereka pelajari, dan mendiskusikan perasaan mereka. Ini membantu memperdalam pemahaman mereka tentang konsep-konsep

yang telah diperkenalkan melalui permainan dan memperkuat kemampuan berpikir simbolis.

## **B. Saran-saran**

### **1. Guru**

Guru diharapkan dapat mempertahankan dan mengembangkan menjadi lebih baik lagi kemampuan berfikir simbolis tersebut, agar anak mampu mencapai tujuan belajarnya serta merasakan pengalaman yang berkesan dalam belajar dalam masa-masa usia dininya. Untuk mencapai semua itu maka guru diharapkan juga harus lebih kreatif lagi dalam membuat suasana belajar yang asik, menyiapkan materi pembelajaran secara menarik lagi.

### **2. Siswa**

Seluruh siswa diharapkan dapat meningkatkan dan mengembangkan kreativitasnya dalam belajar di sekolah dan meningkatkan motivasinya dalam mengerjakan setiap tugas yang diberikan oleh guru agar dapat merasakan manfaat yang leboh optimal lagi.

### **3. Orang Tua**

Diharapkan kepada orang tua untuk selalu memotivasi dan mengulang Kembali pelajaran di rumah. Karena proses belajar tidak cukup hanya disekolah. Oleh sebab itu, orang tua berperan penting dalam pembentukan peningkatan kreativitas anak ke depannya malalui cara dan proses didikan di rumah.