

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *symbolic chessboard* untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Sumberagung III Dander Bojonegoro, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *symbolic chessboard* untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 4-5 tahun, dapat dilihat dari analisis kinerja dan kebutuhannya anak mudah bosan dan kurang tertarik maka dikembangkan produk media pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 4-5 tahun. Misalnya dengan mengenal warna, bentuk dan ukuran melalui memasang, mengenal konsep banyak dan sedikit, dan mengenal benda-benda.
2. Pada tahap validasi media pembelajaran *symbolic chessboard* untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 4-5 tahun sudah layak dan sudah bisa digunakan. Hasil validasi tahap pertama dan kedua pada validator ahli media memperoleh presentase 97% dengan kategori sangat layak. Sedangkan validasi pada tahap pertama pada validator ahli materi memperoleh presentase 94% dengan kategori sangat layak, sehingga media pembelajaran *symbolic chess board* dapat

diimplemenatsikan pada anak untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolik.

Tahap penilaian kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 4-5 tahun menggunakan media *symbolic chessboard* dilakukan dengan uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Menunjukkan bahwa hasil uji coba kelompok kecil sebesar 85%. Sedangkan hasil uji coba lapangan sebesar 89% dengan kategori setuju atau layak digunakan. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *symbolic chessboard* untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Sumberagung III Dander Bojonegoro.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, saran yang dapat diberikan peneliti sebagai berikut:

### **1. Bagi Pendidik**

Pendidik agar dapat menjadikan media *symbolic chess board* salah satu rujukan dalam proses pembelajaran, agar pembelajaran tidak terkesan monoton dan dapat meningkatkan aspek perkembangan anak dengan baik untuk kemampuan berpikir simboliknya.

### **2. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Agar dapat dijadikan sebagai rujukan dan dapat mengembangkan ragam media pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolik. Selain unntuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolik pada anak juga agar dapat melatih kerjasama pada anak