

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam penggunaan metode permainan arisan angka terhadap kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 4-5 tahun diperlukan perencanaan seperti menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dan menyiapkan peralatan yang digunakan untuk penyampaian materi kepada anak didik agar materi tersampaikan dengan baik. Selain itu, dalam pelaksanaan metode permainan arisan angka guru menjelaskan cara bermain dengan baik dengan membagi peran kepada anak-anak serta guru memberikan instruksi dengan baik sehingga siswa dapat melakukan peran dengan baik. Selama permainan berlangsung guru juga melakukan pengamatan pada siswa.

Dalam pengamatan, guru dapat memberikan intruksi dengan bahasa yang lebih mudah dipahami oleh siswa apabila terdapat siswa yang melakukan kesalahan dalam permainan arisan angka tersebut. Dengan dilakukannya permainan arisan angka, siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir simbolik dengan menyenangkan dan tidak memberikan kesan yang membosankan pada anak.

## **B. Saran**

### **1. Bagi Guru**

Dalam hal ini Guru menjadi contoh bagi peserta didik dalam mengikuti rangkaian kegiatan pembelajaran yang ada di POS PAUD Udyana Siwi Bakulan Temayang Bojonegoro. Oleh sebab itu Guru diharapkan supaya dapat meningkatkan hasil kegiatan pembelajaran metode permainan arisan angka dalam implementasi terhadap kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 4 – 5 Tahun.

### **2. Bagi POS PAUD**

Dalam hal ini POS PAUD merupakan tempat anak belajar dan bermain dengan teman sebaya maka POS PAUD harus memastikan peserta didik mampu melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik. Oleh sebab itu, POS PAUD diharapkan memberikan dukungan kepada peserta didik supaya dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran permainan arisan angka terhadap kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 4 – 5 Tahun dengan baik.

### **3. Bagi Peneliti Lain**

Dalam hal ini bagi peneliti lain diharapkan supaya mampu mengembangkan implementasi metode permainan arisan angka terhadap kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 4 – 5 Tahun dengan ruang lingkup yang lebih luas.