

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Pentingnya pembelajaran melalui permainan anak di PAUD Darul Hikmah Desa Tegalrejo Rejotangan Tulungagung dapat menjadikan: 1) anak merasa senang dan mampu meningkatkan daya persepsinya dengan yang dilihat, dengar, rasakan, dan lakukan sehingga menimbulkan anak mempunyai pemahaman yang baik pada anak, 2) anak mampu melatih ingatannya terhadap peristiwa dan kejadian yang dialaminya sehingga mereka menyenangi permainan, 3) anak mampu mengenal symbol-simbol dengan bermain khayal. Melalui permainan ini, anak bisa menggantikan sesuatu dengan sesuatu yang lain. Contoh, flasdis yang kita kenal untuk menyimpan data dari CPU komputer, oleh anak bisa saja dianggap UFO dan penggunaan permainan balok huruf, 4) Anak mampu menalar perubahan yang ada, baik yang melalui proses (secara alami) atau yang menggunakan percobaan, pertama guru memberikan contoh mencampur warna kemudian anak-anak menirukan tahapan yang diperagakan guru, sehingga anak bisa melakukannya dan bahkan bisa memadukan warna menjadi warna yang baru.
2. Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak melalui Pembelajaran dengan Permainan di PAUD Darul Hikmah Desa Tegalrejo Rejotangan Tulungagung dilakukan dengan jalan: 1) peningkatan kemampuan

kognitif dengan informasi/pengetahuan figuratif dengan mengenal bentuk geometri, 2) peningkatan kemampuan kognitif dengan procedural/pengetahuan figuratif, dari permainan yang diterapkan pada anak-anak sudah mampu dalam menjawab pertanyaan dari guru dengan apa yang mereka ketahui, selain itu anak mampu membandingkan dua objek yang tidak sama. Ketika itu guru memperlihatkan dua mainan plastik yaitu buah jeruk dan durian. Di situ dengan anak membawa kedua-duanya anak belajar membandingkannya baik itu dari besar-kecilnya, tekstur kulitnya, serta warna dari keduanya. 3) Peningkatan kognitif anak dalam mengenal dan mengingat dalam satu waktu, guru hubungkan pengetahuan yang anak sudah punya dengan pengetahuan yang baru, diantaranya ketika kami perlihatkan gambar-gambar hewan berkaki empat dan dua anak sudah mampu membedakannya dan menunjukan jarinya dengan jumlah empat ataupun dua, kemudia dari gambar burung anak-anak ditanya burung itu terbang atu jalan, dengan serempak pula anak menjawab terbang.

B. Saran

1. Bagi Anak

Hasil penelitian ini dapat Dmemberikan suasana baru dalam proses kegiatan pembelajaran yang memberikan rasa senang didalamnya dan menumbuhkan kreatifitas, imajinasi, serta ide-ide dan pengalaman yang bermakna pada diri anak.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini hendaknya dapat meningkatkan profesional guru, baik kemampuan dan ketrampilan dalam meningkatkan kemampuan kognitif sehingga dapat memberikan variasi baru dalam kegiatan pembelajaran.

3. Bagi penelitian selanjutnya

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan kajian serta sebagai bahan penunjang untuk peneliti mendatang yang sesuai dengan topik pembahasan tentang urgensi permainan anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak.

4. Bagi Perguruan Tinggi

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi yang bermanfaat bagi pihak Institut Agama Islam Negeri Tulungagung untuk pengembangan kemampuan kognitif anak dalam mata kuliah yang berkaitan.