

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN REKOMENDASI**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses stimulasi ranah atau ruang lingkup kognitif pada anak usia 4-5 tahun di TK Pembina Sadang Serang Bandung dilaksanakan dalam pembelajaran harian, dalam pelaksanaannya stimulasi kognitif bisa dilakukan pada kegiatan apapun baik saat kegiatan pembukaan, kegiatan inti, istirahat dan kegiatan penutup. Pengembangan stimulasi ruang lingkup kognitif pada penelitian ini berfokus pada enam tema diantaranya pengembangan rasa ingin tahu dan daya imajinasi anak, pengenalan konsep angka, pengenalan bentuk, pengelompokan warna, pengenalan pola dan pengenalan huruf. Dari enam ranah kognitif yang diamati pengembangan rasa ingin tahu dan pengenalan angka memiliki persentasi yang tinggi bila dibandingkan dengan ranah lainnya.
2. Guru memiliki peranan yang penting dalam proses stimulasi kognitif anak mulai dari perencanaan pelaksanaan dan penilaian agar mencapai tujuan pembelajaran. Dalam proses perencanaan guru melakukan persiapan pembelajaran dimulai dari pemetaan indikator yang akan tercapai, persiapan alat dan bahan, pendampingan saat pelaksanaan pembelajaran dan melakukan penilaian anak dalam melaksanakan pembelajaran.
3. Media pembelajaran memiliki peranan dalam stimulasi kognitif pada anak dimana media berperan sebagai pengantar, simbol, karena pada masa usia 4-5 tahun anak-anak berada pada masa praoperasional kongkret sehingga dengan adanya media membantu kemampuan kognitif pada anak berkembang dengan baik

## **B. Rekomendasi**

Dari hasil penelitian stimulasi kognitif pada anak usia 4-5 tahun di TK Pembina Sadang Serang Bandung, rekomendasi yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

### **1. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Penelitian selanjutnya sebaiknya mengkaji pengembangan pembelajaran yang mengembangkan ranah kognitif yang dapat dilakukan dalam pembelajaran agar seluruh ranah kognitif dapat terstimulasi dengan optimal.

### **2. Bagi Sekolah**

Menyediakan sarana dan prasarana penunjang pembelajaran pada ranah stimulasi kognitif, misalkan dengan menyediakan alat permainan atau media yang dapat digunakan dalam pembelajaran yang sesuai dengan standar.

### **3. Bagi guru**

- Meningkatkan kompetensi dalam menstimulasi pengembangan kognitif pada anak, dengan cara mempelajari berbagai sumber belajar ataupun mengikuti Pelatihan.
- Melakukan perencanaan pembelajaran berkenaan dengan stimulasi kognitif anak dengan matang, lengkap dengan penggunaan media pembelajaran dan sumber belajar yang bervariasi.
- Menerapkan model pembelajaran yang mengaktifkan siswa, memperbanyak kegiatan yang melibatkan anak.