

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan tentang pengaruh game edukasi interaktif terhadap perkembangan kognitif anak di TK Negeri 1 Belimbing Tahun Pelajaran 2025/2026, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Nilai *pretest* perkembangan kognitif anak berdasarkan penelitian dan hasil analisis data yang telah dilakukan peneliti pada pengukuran awal terhadap 24 anak dengan nilai sebesar 894 dengan nilai persentase rata-rata adalah 46,56% yang artinya nilai tersebut masih rendah, hasil nilai pengukuran awal ini juga dilakukan menggunakan bantuan analisis SPSS 26 pada pengukuran awal (*pretest*) dengan hasil uji hipotesis diperoleh nilai $\text{sig}(2\text{-tailed}) < \alpha$ yakni $0,000 < 0,05$ sedangkan t_{hitung} diperoleh harga 18,867 dan t_{tabel} diperoleh harga 2,074 sehingga dapat di katakana $18,867 > 2,074$. Maka dari hasil uji hipotesis pada pengukuran awal (*pretest*) di TK Negeri 1 Belimbing dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Artinya pada penilaian *Pretest* ini ditemukan bahwa perkembangan kognitif anak di TK Negeri 1 Belimbing masih di katakana rendah.
2. Nilai *posttest* perkembangan kognitif anak berdasarkan penelitian dan hasil analisis data yang telah dilakukan peneliti pada pengukuran awal terhadap 24 anak dengan nilai sebesar 1367 dengan persentase rata-rata 71,20% mengalami peningkatan dari hasil *pretest*. Hal ini terbukti dari analisis data menggunakan SPSS 26 pada pengukuran akhir (*posttest*)

dengan hasil uji hipotesis diperoleh nilai $\text{sig}(2\text{-tailed}) < \alpha$ yakni $0,000 < 0,05$ sedangkan t_{hitung} diperoleh harga 37,851 dan t_{tabel} diperoleh harga 2,074 sehingga dapat dikatakan $37,851 > 2,074$. Maka dari hasil uji hipotesis pada pengukuran akhir (*posttest*) di TK Negeri 1 Belimbing dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Artinya terdapat perbedaan perkembangan kognitif anak setelah diberikan perlakuan (*treatment*) pada anak di TK Negeri 1 Belimbing Tahun Pelajaran 2025/2026.

3. Nilai *pretest* dan *posttest* perkembangan kognitif anak mengalami peningkatan hal ini dilihat dari data penilaian pengukuran awal (*pretest*) dari 24 anak diperoleh nilai sebesar 894 dengan nilai persentase rata-rata 46,56%. Sedangkan penilaian akhir (*posttest*) dari 24 anak diperoleh nilai sebesar 1367 dengan persentase rata-rata 71,20%. Selisih persentase rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* anak adalah 24,64%. Artinya ada perbedaan nilai *pretest* dan nilai *posttest* pada perkembangan kognitif anak. Hal ini terbukti dari nilai rata-rata pada pengukuran akhir mencapai 71,20% yang berarti dari hasil persentase nilai *pretest* yang diperoleh lebih kecil (<) dari pada nilai *posttest*, maka dapat disimpulkan perkembangan kognitif anak di TK Negeri 1 Belimbing mengalami peningkatan yang signifikan
4. Pengaruh game edukasi interaktif terhadap perkembangan kognitif anak, game edukasi interaktif merupakan media pembelajaran yang menggabungkan elemen permainan menyusun huruf menjadi kata atau menjawab gambar dengan benar, melalui game edukasi interaktif anak-

anak terlihat fokus dalam belajar karena rasa ingin tahunya yang tinggi, anak mulai mendengarkan dan memperhatikan guru saat menyampaikan pembelajaran, anak juga terlihat bersemangat dan berantusias saat belajar. Hal ini dibuktikan dari hasil penilaian *posttest* dari 24 anak dengan rata persentasenya yaitu 71,20% sedangkan hasil penelitian *pretest* dari 24 anak dengan persentase rata-ratanya yaitu 46,56%. Dan hasil perhitungan manual diperoleh harga t_{hitung} adalah 154,709 dan t_{tabel} sebesar 2,074 . Hal ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan game edukasi interaktif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan kognitif anak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa game edukasi interaktif memiliki pengaruh sebesar 71,20% terhadap perkembangan kognitif anak, dan 24,64% dipengaruhi faktor lain, baik menggunakan media ataupun pembelajaran tanpa adanya media, serta dengan metode-metode pembelajaran yang biasa guru gunakan dalam mengajar

5. Respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan game edukasi interaktif pada anak, diterima dengan respon yang baik dan anak-anak juga memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap pembelajaran menggunakan game edukasi interaktif, hal ini dilihat dari respon 24 anak diperoleh nilai sebesar 339 dengan persentase rata-rata hasil wawancara anak sebesar 94,17%. Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan game edukasi interaktif mendapatkan respon yang sangat baik.

B. Saran

Berdasarkan perolahan data hasil penelitian yang didapatkan, maka peneliti memberikan beberapa saran begi pembaca maupun bagi peneliti selanjutnya :

1. Bagi Guru

- a. Guru diharapkan dapat memanfaatkan game edukasi interaktif sebagai media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak. Selain itu, guru perlu menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, dan interaktif agar siswa lebih aktif serta termotivasi dalam mengikuti pembelajaran

2. Bagi Siswa

- a. Siswa diharapkan dapat lebih berperan aktif dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran seperti berani bertanya, berani mengungkapkan pemikirannya dan tetap semangat. Sikap ini akan meningkatkan rasa percaya diri dalam belajar agar dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak.

3. Bagi Sekolah

- a. Sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan game edukasi interaktif sebagai salah satu media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak. selain itu diharapkan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai.

4. Bagi Peneliti

- a. Peneliti diharapkan dapat memperdalam kajian mengenai penggunaan game edukasi interaktif terhadap perkembangan kognitif anak dengan menambah referensi, memperluas subjek penelitiannya lebih mendalam dan kuat.

5. Bagi Lembaga STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

- a. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan menjadi salah satu referensi di lembaga STKIP Persada Khatulistiwa Sintang. Selain itu penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi peningkatan kualitas karya ilmiah mahasiswa serta menjadi bahan acuan bagi penelitian selanjutnya.

6. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan lebih kreatif lagi dalam mengembangkan serta menerapkan game edukasi interaktif pada proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah Fadilah,dkk. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01–17.
- Amiludin,dkk. (2024). Perancangan Game Quiz Try Out Jenjang Sekolah Dasar berbasis Android. *Jurnal Informatika*, 1(1), 1–7.
- Anggraini,dkk. (2022). Pembelajaran Statistika Menggunakan Software SPSS untuk Uji Validitas dan Reliabilitas. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 6491–6504.
- Awalia,dkk. (2024). Media Pembelajaran Game Quiz Edukasi Diera Digital Untuk Meningkatkan Prestasi Siswa. *Jurnal Pendidikan Islam*, 2(4), 167–186.
- Badriah,dkk. (2024). Pengaruh Game Edukasi Berbasis Wordwall Terhadap Perkembangan Kognitif Anak. *Journal Jambura Early Childhood Education* , 6(1), 119–133.
- Baytie, N., & Sumo, M. (2025). Pengaruh Media Game Interaktif Berbasis Digital Terhadap Kemampuan Menghafal Nama-Nama Malaikat AUD di RA Al-Munawwarah Pamekasan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 56–65.
- Futri dkk. (2024). Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran di Sekolah Dasar aplikasi media pembelajaran tingkat SD. *Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 3(2), 41–51.
- Hajar, & Pratiwi. (2023). Pengaruh Game Edukasi Untuk Meningkatkan Motivasi Mengaji di TPQ Khoiru Ummah Mataram Baiq. *Indonesian Journal of Education Research and Technology*, 3(1).
- Hasan,dkk (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group
- Humaida, R. T., & Suyadi, S. (2021). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Penggunaan Media Game Edukasi Digital Berbasis ICT. *Journal on Early Childhood*, 4(2), 78–87.
- Istiqomah, N., & Maemonah, M. (2021). Konsep Dasar Teori Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget. *Jurnal Khazanah Pendidikan*, 15(2), 151.
- Kasmadi, & Sunariah. (2016). *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif* . Bandung: Alfabeta,cv.
- Khatimah,dkk . (2023). *Pengaruh Media Game Interaktif Kahoot terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VB SDN 96 Mannanti Kecamatan Tellulimpoe Kabupaten Sinjai*. 1–12.
- Kurniawati,dkk. (2025). Pemanfaatan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Yang Menarik Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(4), 261–285.
- Kusuma,dkk. (2023). *Dimensi Media Pembelajaran* . Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Nadlifah,dkk. (2022). *Perkembangan Kognitif AUD*. Yogyakarta: Cv. Multiartha Jatmika.
- Novia. 2021. Konsep Dasar Teori Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget. *Jurnal Ilmih Kependidikan*. Volume 15(2) 153
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Pebriani, Y. D. (2024). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan

- Kognitif Anak Kelompok B di TK Merak Kedembak Air Tabun Tahun Pelajaran 2023/2024. *Skripsi*. Sintang: STKIP Persada Khatulistiwa.
- Perdi, V. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Game Quiz Interaktif Berbasis Powerpoint Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Sdn 27 Seberang Kapuas. *Skripsi*. Sintang: STKIP Persada Khatulistiwa.
- Priadana, S., & Sunarsi, D. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Tangerang Selatan: Pascal Books.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 *Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. 2014
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 *Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. 2014
- Priatna,dkk. (2022). Game Edukasi Interaktif Anak Usia Dini Menggunakan Aplikasi Construct 2. *Jurnal Ilmiah Betrik*, 13(2), 191–198.
- Prisuna,dkk. (2024). *Buku Ajar Metodologi Penelitian Kuantitatif & Aplikasi Pengolahan Analisa*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Rozi, F., & Kristari, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Fisika Untuk Siswa Kelas Xi Di Sman 1 Tulungagung. *Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika*, 5(1), 35–44.
- Saputra,dkk. (2022). Hasil Belajar Mahasiswa: Analisis Butir Soal Tes. *Jurnal Pendidikan*, 20(1), 15–27.
- Saputri,dkk. (2023). Analisis Instrumen Assesmen : Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran Dan Daya Beda Butir Soal. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(5), 2986–2995.
- Sari, D.A., 2022. Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Ditinjau Dari Penerapan Ape Jepit Baju. *Kumara Cendekia*, 12(3), pp.248-256.
- Sihotang, H. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: UKI Press.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian Kuantitatif,Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmawati,dkk. (2025). Pengaruh Game Edukasi Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik; Studi Kasus SDN Daleman I. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(1), 383–396.
- Susilana, & Riyana. (2016). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- Tuti Hidayati, E. B. (2022). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Game Edukasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Tk Anak Bangsa. *Journal Al Abyadh*, 5(1), 42–50.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.2003
- Wulandari Retnaningrum, & Nasrul Umam. (2021). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Mencari Huruf. *Journal Tawadhu*, 5(1).
- Wulandari,dkk. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2),