

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan tentang pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak kelompok B di TK Merak Kedembak Air Tabun Tahun Pelajaran 2023/2024, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Nilai *pretest* perkembangan kognitif anak kelompok B berdasarkan penelitian dan hasil analisis data yang telah dilakukan peneliti pada pengukuran awal terhadap 24 anak dengan nilai sebesar 891 dengan nilai persentase rata-rata adalah 48,8 % yang artinya nilai tersebut masih rendah, hasil nilai pengukuran awal ini juga dilakukan menggunakan bantuan analisis SPSS 16 pada pengukuran awal (*pretest*) dengan hasil uji hipotesis diperoleh nilai  $\text{sig}(2\text{-tailed}) < \alpha$  yakni  $0,007 < 0,05$  sedangkan  $t_{hitung}$  diperoleh harga 2,952 dan  $t_{tabel}$  diperoleh harga 2,074 sehingga dapat di katakana  $2,952 > 2,074$ . Maka dari hasil uji hipotesis pada pengukuran awal (*pretest*) di TK Merak Kedembak Air Tabun dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Artinya pada penilaian *Pretest* ini ditemukan bahwa perkembangan kognitif anak di TK Merak masih di katakana rendah.
2. Nilai *posttest* perkembangan kognitif anak kelompok B berdasarkan penelitian dan hasil analisis data yang telah dilakukan peneliti pada pengukuran awal terhadap 24 anak dengan nilai sebesar 1348 dengan

persentase rata-rata 73,9 % mengalami peningkatan dari hasil *pretest*. Hal ini terbukti dari analisis data menggunakan SPSS 16 pada pengukuran akhir (*posttest*) dengan hasil uji hipotesis diperoleh nilai  $\text{sig}(2\text{-tailed}) < \alpha$  yakni  $0,002 < 0,05$  sedangkan  $t_{\text{hitung}}$  diperoleh harga 3,548 dan  $t_{\text{tabel}}$  diperoleh harga 2,074 sehingga dapat di katakana  $3,548 > 2,074$ . Maka dari hasil uji hipotesis pada pengukuran akhir (*posttest*) di TK Merak Kedembak Air Tabun dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Artinya terdapat perbedaan perkembangan kognitif anak setelah diberikan perlakuan (*treatment*) pada anak kelompok B di TK Merak Kedembak Air Tabun Tahun Pelajaran 2023/2024.

3. Nilai *pretest* dan *posttest* perkembangan kognitif anak kelompok B mengalami peningkatan hal ini dilihat dari data penilaian pengukuran awal dari 24 anak diperoleh nilai sebesar 891 dengan nilai persentase rata-rata 48,8%. Sedangkan penilaian akhir (*posttest*) dari 24 anak diperoleh nilai sebesar 1348 dengan persentase rata-rata 73,9%. Selisih persentase rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* anak kelompok B adalah 25%. Artinya ada perbedaan nilai *pretest* dan nilai *posttest* pada perkembangan kognitif anak. Hal ini terbukti dari nilai rata-rata pada pengukuran akhir mencapai 73,9% yang berarti dari hasil persentase nilai *pretest* yang diperoleh lebih kecil (<) daripada nilai *posttest*, maka dapat dikatakan perkembangan kognitif anak kelompok B di TK Merak Kedembak Air Tabun mengalami peningkatan yang signifikan.

4. Respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan permainan *puzzle* pada anak kelompok B, diterima dengan respon yang baik dan anak-anak juga memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap pembelajaran menggunakan permainan *puzzle*, hal ini dilihat dari respon 24 anak diperoleh nilai sebesar 367 dengan persentase rata-rata hasil wawancara anak sebesar 95,6% yang berarti merespon dengan sangat baik.
5. Pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak, permainan *puzzle* merupakan permainan mencocokkan bentuk atau gambar, melalui permainan *puzzle* 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 73,9% sedangkan hasil penelitian *pretest* dari 24 anak dengan persentase rata-ratanya yaitu 48,8%. Dan hasil perhitungan manual diperoleh harga  $t_{hitung}$  adalah -19,415 dan  $t_{tabel}$  sebesar 2,074 sehingga dapat dikatakan bahwa  $-19,415 > 2,074$  atau  $-19,415 > -2,074$ . Hal ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan permainan *puzzle* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan kognitif anak. sehingga dapat dikatakan bahwa permainan *puzzle* memiliki pengaruh sebesar 73,9% terhadap perkembangan kognitif anak, dan 25% dipengaruhi faktor lain, baik menggunakan media ataupun pembelajaran tanpa adanya media, serta dengan metode-metode pembelajaran yang biasa guru gunakan dalam mengajar.

## B. Saran

Berdasarkan peroleh data hasil penelitian yang didapatkan, maka peneliti memberikan beberapa saran bagi pembaca maupun bagi peneliti sendiri sebagai berikut :

### 1. Bagi Guru

- a. Guru diharapkan memiliki pengetahuan dan kemampuan yang cukup sehingga dapat memilih strategi pembelajaran, model, metode atau media pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi dan dapat lebih memfokuskan pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak agar anak tidak bosan dan tetap bersemangat mengikuti pembelajaran.
- b. Guru diharapkan dengan menggunakan permainan *puzzle* dalam pembelajaran dapat meningkatkan perkembangan kognitif pada anak, dengan memberikan inovasi dalam rangka memperbaiki kualitas pembelajaran untuk pemilihan media serta metode yang tepat sehingga menjadi referensi model pembelajaran.

### 2. Bagi Siswa

- a. Siswa diharapkan agar lebih berperan aktif dalam 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.
- b. Siswa diharapkan belajar lebih semangat lagi agar dapat meningkatkan perkembangan kognitif dengan lebih baik

### 3. Bagi Sekolah

- a. Diharapkan sekolah lebih memperhatikan metode atau media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran supaya siswa merasa nyaman dan tidak merasa bosan saat proses pembelajaran berlangsung
- b. Diharapkan sekolah dapat menggunakan strategi pembelajaran menggunakan permainan *puzzle* dengan menerapkan materi lain selain dalam penelitian

### 4. Bagi Peneliti

- a. Diharapkan peneliti untuk mengkaji lebih banyak sumber maupun referensi yang terkait dengan pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan kognitif pada usia 5-6 tahun agar 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.
- b. Penelitian ini diharapkan berguna bagi kemajuan dan peningkatan karya tulis yang semakin bermanfaat dan lebih baik serta berguna bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian selanjutnya.

### 6. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan lebih kreatif lagi dalam mengelola kelas pada saat pembelajaran sehingga siswa merasa nyaman dan tidak bosan dalam belajar

