

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Diketahui hasil penelitian yang telah dilaksanakan peneliti, diperoleh kesimpulan bahwa terjadi pengaruh signifikan selama melibatkan permainan puzzle dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK.Negeri Pembina 1 Kota Tanjungbalai. Bukti lebih nyata ada pada hasil analisis data menggunakan SPSS 26 nilai signifikansi pada 4 kali pengamatan yaitu 2 kali pengamatan dengan diberikan perlakuan menggunakan permainan puzzle 2 kali tanpa perlakuan bahwasanya hasil diberi perlakuan ( $X_1$ ) dan tanpa perlakuan ( $X_0$ ). Diberi perlakuan ( $X_1$ ) memiliki skor total 210 dengan skor rata-rata 10,5 dengan kategori (sangat baik) dan tanpa perlakuan ( $X_0$ ).memiliki skor total 167 dengan skor rata-rata 8,35 dengan kategori mulai (baik).

Diketahui bahwa nilai Asymp. Sig berjumlah 0.003 yang berarti < dari 0.05 maka dari itu hipotesis dapat diterima. Tentu pernyataan tersebut bisa dipertanggungjawabkan karena nyata dari hasil akhir penelitian yang dilakukan. Penggunaan puzzle dalam kegiatan belajar pada anak memang bisa pancing stimulus sekaligus tingkatkan kemampuan kognitif anak, sehingga anak mulai belajar mengenal pola bentuk dan warna serta mampu menemukan alternatif penyelesaian masalah dalam sebuah tugas sesuai dengan instruksi.

#### **5.2 Saran**

Untuk menanggapi hasil kesimpulan penelitian yang ada, maka peneliti mengajukan beberapa saran yaitu:

1. Bagi para guru PAUD sebaiknya ubah cara pembelajaran yang membosankan atau monoton berubah lebih hidup dan menyenangkan. Ada baiknya pakai puzzle selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Pada akhirnya proses belajar lebih seru sambil meningkatkan kemampuan kognitif anak.
2. Bagi Sekolah diharapkan lebih aktif memperhatikan kemampuan kognitif anak dengan melibatkan guru-guru karena poin utama guna tingkatan kognitif anak. Solusi paling tepat yaitu ikuti pelatihan-pelatihan yang membantu tambah wawasan serta kreativitas guru. Pentingnya inovasi untuk proses pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan berampak besar pada kemampuan kognitif anak.
3. Bagi penulis diharapkan bisa mengembangkan pengetahuan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan permainan puzzle serta aktivitas lainnya juga membantu tingkatan kemampuan kognitif anak.
4. Bagi peneliti selanjutnya dengan tema sama mengambil sudut pandang lain. Agar penelitian lebih beragam dan banyak solusi mengenai cara meningkatkan kemampuan kognitif anak. Jangan lupa lebih memperhatikan kelemahan-kelemahan pada sistem pembelajaran, sehingga kedepannya diperoleh hasil yang lebih baik untuk melengkapi kekurangan penelitian sebelumnya sekaligus bantu para peneliti selanjutnya.