

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji tes Friedman menunjukkan bahwa nilai  $X_7^2$  hitung  $> X_{tabel}^2$  pada taraf signifikan 0,05 atau 5% yaitu  $1517,92 > 7,82$  maka nilai rata-rata ( $X_j$ ) signifikan. Dengan demikian penggunaan permainan air berpengaruh secara signifikan terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di PAUD Ananda Medan T.A 2017/2018.

#### 5.2 Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan yang telah dikemukakan, maka peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Guru dan calon guru (peneliti) diharapkan lebih optimal menggunakan permainan air di dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak. Dalam hal ini, guru dan calon guru (peneliti) dapat memberikan permainan air secara berulang-ulang disertai dengan berbagai permainan air lainnya.
2. Kepala sekolah diharapkan dapat mendukung permainan air sebagai solusi bagi guru dalam mengembangkan perkembangan kognitif anak dengan menyediakan sarana yang dibutuhkan dalam melaksanakan

kegiatan permainan air, seperti menyediakan cawan atau wadah, pewarna makanan beserta media pendukung lainnya.

3. Bagi peneliti lain dapat dijadikan sebagai bahan masukan dan sumber referensi dalam penelitian di bidang yang sama terutama untuk menumbuh kembangkan perkembangan kognitif anak.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY