

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan :

- a. Dengan diterapkannya permainan lego mampu memberikan pengaruh terhadap kemampuan kognitif anak. Hal tersebut sesuai dengan hasil uji hipotesis yang diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $10,324 > 1,701$ pada taraf nyata $\alpha = 0,05$ dengan $dk = (n_1+n_2-2)$. Sehingga dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak H_a diterima. Dinyatakan bahwa permainan lego sangat berpengaruh terhadap kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun.
- b. Dengan menggunakan permainan lego dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di RA Ibnu Halim Tj. Mulia Hilir Tahun Ajaran 2014-2015.

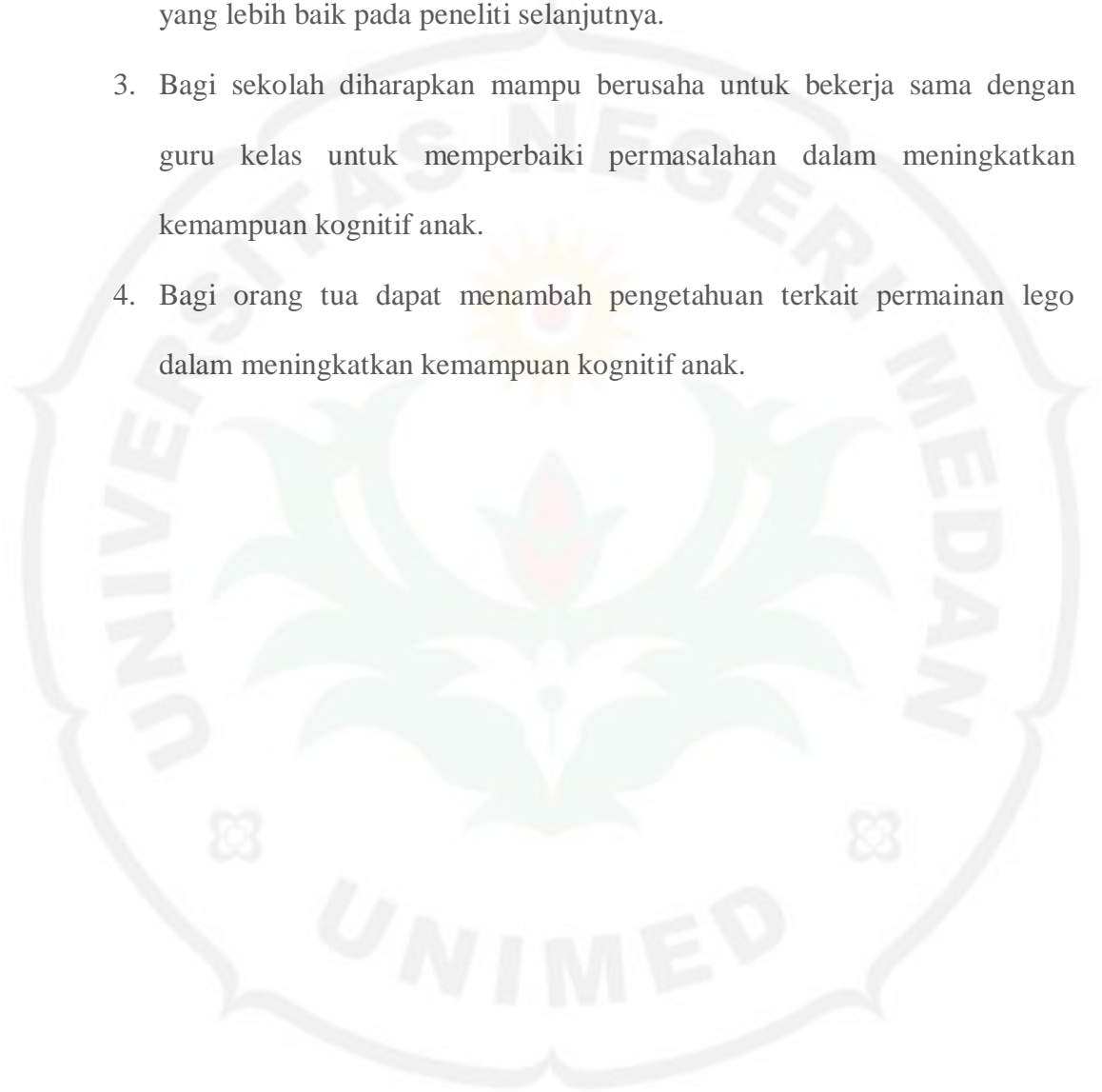
5.2 Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan yang telah dikemukakan di atas maka peneliti menyarankan hal-hal berikut:

1. Bagi guru dan calon guru diharapkan dapat menggunakan permainan lego untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.
2. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti lebih lanjut mengenai pembelajaran dengan kemampuan kognitif agar lebih memperhatikan

kelemahan-kelemahan dalam pembelajaran sehingga dapat diperoleh hasil yang lebih baik pada peneliti selanjutnya.

3. Bagi sekolah diharapkan mampu berusaha untuk bekerja sama dengan guru kelas untuk memperbaiki permasalahan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak.
4. Bagi orang tua dapat menambah pengetahuan terkait permainan lego dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak.



THE
Character Building
UNIVERSITY