

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai skripsi peneliti yang berjudul “pengaruh permainan edukatif puzzle terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA la-Wardah Pandeglang” maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Bagaimana kemampuan kognitif anak sebelum menggunakan permainan edukatif puzzle pada anak usia 5-6 tahun di RA al-wardah Pandeglang diperoleh nilai tertinggi sebesar 19 dan nilai terendah sebesar 6 dan nilai rata-rata 14,28.
2. Bagaimana kemampuan kognitif anak setelah menggunakan permainan edukatif puzzle pada anak usia 5-6 tahun di RA al-wardah Pandeglang mengalami peningkatan dengan nilai tertinggi sebesar 24 dan nilai terendah sebesar 12 dan nilai rata-rata 19,93
3. Bagaimana pengaruh permainan edukatif puzzle terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA al-wardah. Terdapat pengaruh yang signifikan antara permainan edukatif puzzle terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA al-wardah Pandeglang. Pengaruh ini dapat dilihat dari nilai rata-rata yang mengalami peningkatan antara nilai pretest yaitu 14,28 dan nilai posttest sebesar 19,93, serta dengan melakukan uji normalitas dan uji t. hal ini dapat dilihat dari nilai uji t sebesar -13.817 dengan P sebesar 0,000 karena nilai  $P < 0,05$  yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Yaitu terdapat pengaruh positif terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA al-Wardah Pandeglang.

## **B. Saran-saran**

### **1. Bagi guru**

Permainan edukatif puzzle dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat untuk meningkatkan aspek kognitif anak. Guru disarankan untuk lebih sering memanfaatkan permainan edukatif puzzle dalam kegiatan belajar mengajar. Guru diharapkan dapat mengintegrasikan permainan edukatif seperti puzzle dalam proses pembelajaran dikelas, karena terbukti mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Agar penggunaan puzzle efektif, guru dapat :

- a. Menyusun kegiatan bermain secara terstruktur, seperti membuat jadwal permainan puzzle dalam rencana pembelajaran mingguan
- b. Mengelompokkan anak sesuai kemampuan, agar kegiatan bermain tetap menantang namun tidak membuat frustrasi
- c. Membuat variasi bentuk puzzle (angka, huruf, bentuk geometri, gambar hewan atau tanaman) untuk menyesuaikan tema pembelajaran dan minat anak
- d. Mengamati perkembangan anak selama bermain, sebagai bahan evaluasi dan penyesuaian strategi pembelajaran.

Guru juga dapat melibatkan anak secara aktif dalam menyusun atau bahkan membuat puzzle sederhana dari bahan bekas untuk meningkatkan kreativitas dan partisipasi anak.

### **2. Bagi orang tua**

Orang tua diharapkan dapat memberikan stimulasi tambahan di rumah guna mendukung perkembangan kognitif anak melalui permainan edukatif yang sederhana namun efektif untuk perkembangan kognitif

anak, salah satunya melalui permainan puzzle. Puzzle dapat membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir logis, pemecahan masalah dan konsentrasi. Agar permainan ini efektif, orang tua dapat menerapkan beberapa teknik berikut:

- a. Pilih puzzle yang sesuai usia dan kemampuan anak, baik dari jumlah kepingan maupun tingkat kesulitan gambar.
- b. Dampingi anak saat bermain, namun hindari memberikan jawaban langsung; berikan petunjuk sederhana agar anak belajar mandiri.
- c. Berikan pujian atau motivasi saat anak berhasil menyusun puzzle, untuk menumbuhkan rasa percaya diri dan semangat belajar.
- d. Lakukan secara rutin minimal 2-3 kali dalam seminggu untuk menjaga kontinuitas stimulasi.

Dengan dukungan dan keterlibatan aktif dari orang tua di rumah, perkembangan kognitif anak akan terbantu secara optimal.

### 3. Bagi peneliti lain

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat kepada para pembaca dan dapat memberikan kontribusi sumbangan pemikiran kepada semua pihak dalam membangkitkan kemampuan kognitif anak dan diharapkan menjadi sebagai bahan acuan untuk penelitian selanjutnya terkait pengaruh permainan edukatif puzzle terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun.