

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan data hasil penelitian tentang “Pengaruh Permainan Puzzle Angka terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B di TK Kusuma Mulia Ngadiluwih Kediri” Penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan permainan puzzle angka dapat mempengaruhi perkembangan kognitifnya yaitu pada konsep berhitung angka. Pada hasil analisis uji man whitney rata-rata yang didapat kelas eksperimen adalah 26.86 sedangkan kelas kontrol adalah 18.14. Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan puzzle angka sangat berpengaruh besar terhadap kemampuan berhitung anak kelompok B.
2. Penggunaan puzzle angka dapat mempengaruhi kemampuan mengenal warna anak kelompok B di TK Kusuma Mulia Ngadiluwih Kediri. Pada hasil analisis uji Man Whitney rata-rata yang didapat kelas eksperimen 27.20 sedangkan kelas kontrol adalah 17.80. Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan puzzle angka berpengaruh sangat besar terhadap kemampuan anak dalam mengenal warna.
3. Penggunaan puzzle angka dapat mempengaruhi kemampuan mengenal angka anak kelompok B di TK Kusuma Mulia Ngadiluwih Kediri. Pada hasil analisis uji man whitney rata-rata yang didapat kelas eksperimen adalah 27.68 sedangkan kelas kontrol adalah 17.32. Jadi dapat disimpulkan

bahwa permainan puzzle angka berpengaruh sangat besar terhadap kemampuan anak dalam mengenal angka.

B. Saran

Dalam rangka kemajuan kemajuan dan keberhasilan pelaksanaan proses belajar mengajar dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Saran Praktis

a. Bagi Anak Didik

Metode bermain puzzle angka diberikan agar anak didik di TK Kusuma Mulia bisa mengembangkan dan meningkatkan kemampuan kognitifnya yang berhubungan dengan berhitung, mengenal warna dan mengenal angka, secara aktif dan kreatif.

b. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti lain diharapkan dapat menjadikan penelitian ini sebagai acuan agar dapat menyusun penelitian yang lebih baik lagi dan dapat mencoba menggunakan media lain dalam meningkatkan perkembangan kognitif.

c. Bagi Guru

Diharapkan guru dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui penggunaan media terutama media puzzle untuk menarik perhatian anak, sehingga dalam proses pembelajaran terasa menyenangkan. Guru lebih aktif, kreatif, dan inovatif dalam proses

pembelajaran sehingga anak-anak akan termotivasi dalam proses belajar mengajar dan bermakna bagi anak

d. Bagi Sekolah TK Kusuma Mulia

Sekolah diharapkan lebih menyediakan sarana dan prasarana yang lebih baik yang bisa menunjang peserta didik dalam proses belajar mengajar. Sekolah bisa meningkatkan media pembelajaran yang dibutuhkan anak untuk mengembangkan kemampuan kognitifnya seperti: berhitung, mengenal warna dan mengenal angka.