

BAB V

PENUTUP

5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan tentang pengaruh bermain *puzzle* terhadap perkembangan fungsi kognitif anak TK, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Perkembangan kognitif anak TK Sabilil Huda (kelompok eksperimen) sebelum dilakukan perlakuan bermain *puzzle* yaitu ada 13 anak yang memiliki kognitif kurang. Sedangkan di TK Nusa indah ada 11 anak memiliki kognitif kurang.
2. Perkembangan kognitif anak TK Sabilil Huda (kelompok eksperimen) setelah dilakukan perlakuan bermain *puzzle* yaitu ada 7 anak yang memiliki kognitif kurang. Sedangkan di TK Nusa Indah yang tidak diberikan perlakuan, yang memiliki kognitif kurang ada 11 anak.
3. Berdasarkan hasil analisis dengan uji *Wilcoxon signed rank test* dengan nilai $P\text{-value}=0,05$, diperoleh hasil ($p=0,007$) yang berarti $P\text{ value} < (p=0,05)$, berdasarkan analisa tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh bermain *puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak pada TK Sabilil Huda di Kecamatan Pinogaluman Kabupaten Bolaang Mongondow Utara.

5.2 SARAN

1. Bagi anak-anak, menggunakan permainan puzzle mampu memberikan daya tarik dalam belajar sehingga lebih aktif dalam belajar sambil bermain.
2. Bagi sekolah, diharapkan menjadi bahan informasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di taman kanak-kanak
3. Bagi guru, diharapkan menjadi masukan untuk lebih meningkatkan kualitas mengajar dengan memariasikan proses-proses pembelajaran.
4. Bagi peneliti selanjutnya
Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk melakukan penelitian lebih lanjut pada anak tentang perkembangannya.