

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *game baby puzzle* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun di TK Al-Azhar Kota Jambi. Hal ini dibuktikan dari peningkatan skor rata-rata anak dari 23,45 (45,10%) pada pre-test menjadi 47,55 (91,44%) pada post-test setelah diberikan enam kali treatment menggunakan *game baby puzzle*. Hasil analisis statistik menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen, serta uji t menghasilkan nilai signifikansi  $0,001 < 0,05$  dan nilai t hitung  $18,682 > t$  tabel 2,262, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah treatment. Selain itu, hasil perhitungan effect size sebesar 6,65 menunjukkan bahwa pengaruh media *game baby puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak tergolong sangat kuat. Dengan demikian, media ini efektif digunakan dalam pembelajaran anak usia dini untuk meningkatkan kemampuan berpikir, mengklasifikasi, serta menerapkan pengetahuan dalam konteks baru.

Besarnya pengaruh permainan *baby puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak ditunjukkan melalui hasil uji statistik menggunakan uji-t, yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest* anak. Artinya, penggunaan media digital edukatif ini efektif sebagai alternatif pembelajaran yang menyenangkan dan mampu meningkatkan kemampuan berpikir anak secara optimal.

## 5.2 SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan, maka saran dalam penelitian yang diberikan ialah :

1. Bagi guru diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif seperti game baby puzzle sebagai alternatif strategi pembelajaran yang menyenangkan dan efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak, terutama dalam aspek berpikir logis, pemecahan masalah, dan klasifikasi objek.
2. Bagi lembaga sekolah disarankan untuk menyediakan sarana media pembelajaran digital yang ramah anak dan edukatif, serta memberikan pelatihan kepada guru dalam mengelola media digital agar dapat diterapkan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran.
3. Bagi orang tua diharapkan dapat mendampingi anak saat bermain media edukatif di rumah, seperti game baby puzzle, dan menjadikannya sebagai sarana untuk belajar sambil bermain, sehingga terjadi kesinambungan stimulasi kognitif antara lingkungan sekolah dan rumah.
4. Bagi peneliti selanjutnya. Penelitian ini hanya menggunakan desain one group pre-test dan post-test tanpa kelompok kontrol. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk menggunakan desain kuasi eksperimen atau eksperimen murni agar hasil penelitian lebih komprehensif dan dapat dibandingkan antar kelompok. Selain itu, menambah jumlah sampel dan durasi treatment juga disarankan agar hasil penelitian memiliki daya generalisasi yang lebih luas.