

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah diperoleh dari analisis data dan pengujian hipotesis, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Jika nilai *Asymp.Sig.* $< 0,05$, maka Hipotesis diterima, jika nilai *Asymp.Sig.* $> 0,05$, maka Hipotesis ditolak. Berdasarkan output “Test Statistics” dengan menggunakan *Uji Wilcoxon*, diketahui *Asymp.Sig. (2-tailed)* bernilai 0,001. Karena nilai 0,001 lebih kecil dari $<0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima. Artinya ada perbedaan antara hasil perkembangan kognitif untuk *pretest* dan *posttest*, sehingga dapat disimpulkan pula bahwa ada pengaruh penggunaan “Permainan Tradisional Terhadap Perkembangan Kognitif anak Usia 5-6 tahun di Gugus 07 PKG Paud Cahaya Mentari Kecamatan Bojonegoro”.
2. Dengan perolehan hasil tes awal (*pretest*) 73,3% untuk kategori “RENDAH” dan 26,7% untuk kategori “SEDANG”. Sedangkan untuk hasil tes akhir (*posttest*) 20% untuk kategori “SEDANG” 80% untuk kategori “TINGGI”. Dengan hasil tersebut maka penggunaan permainan tradisional “suramanda” terhadap perkembangan kognitif berpengaruh.

B. Saran-saran

Beberapa saran berikut dapat menjadi bahan masukan yang bermanfaat bagi pihak-pihak terkait antara lain:

1. Bagi Lembaga

Bagi lembaga hendaknya lebih mengeksplere permainan-permainan tradisional atau daerah lainnya agar anak-anak tidak hanya mengenal permainan modern melainkan juga mengenal permainan tradisional yang memiliki banyak sekali manfaat bagi tumbuh kembang anak.

2. Bagi Pendidik

Hendaknya pendidik dapat menciptakan proses kegiatan belajar sekaligus bermain yang menyenangkan, sehingga anak merasa tertarik dan merasakan keinginan untuk selalu semangat belajar di sekolah, dengan nilai belajar akan lebih optimal.

3. Bagi Peneliti Lainnya

Bagi peneliti selanjutnya saran yang dapat diberikan dengan penelitian ini diharapkan tidak hanya fokus dalam mengembangkan perkembangan kognitif saja, tetapi bisa dengan aspek perkembangan yang lain seperti fisik motorik kasar dan perkembangan sosial emosionalnya.