

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang ada dalam penelitian ini yaitu:

1. Berdasarkan hasil kelas eksperimen disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dengan penggunaan metode belajar permainan ludo terhadap perkembangan kognitif anak usia dini 5-6 tahun. Hal ini dibuktikan dengan perolehan data nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan rata-rata, dimana pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata dengan nilai 85,35% dan kelas kontrol 78,35%. Dapat dilihat persentase kenaikan kelas kontrol dan kelas eksperimen ialah sebesar 7%.

Median dari kelas Eksperimen diperoleh 85,00% dan pada kelas kontrol 79,50% diperoleh adanya kenaikan yaitu sebesar 5,50% pada kelas kontrol dan eksperimen. Modus juga dapat diperhatikan pada grafik mengalami kenaikan yaitu pada kelas kontrol modus diperoleh 80 dan pada kelas eksperimen yaitu 83, persentase kenaikan kontrol ke eksperimen ialah sebesar 3%.

- a. Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan terdapat pengaruh yang signifikan dengan menggunakan media permainan ludo terhadap perkembangan kognitif anak usia dini 5-6 tahun di Tk Negeri 1 Pining. Hal ini dibuktikan dari hasil uji hipotesis $T_{hitung} = 5,139 > T_{tabel} = 2,101$ dengan taraf signifikansi 0,05. Maka disimpulkan H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya penelitian yang dilakukan dapat menjawab rumusan masalah yang ada pada penelitian.

5.2 Saran

Adapun saran yang bisa peneliti berikan ialah sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Agar dapat memfasilitasi dan lebih memperkaya media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar berguna untuk menunjang keberhasilan dari proses belajar itu sendiri dan dipermudah dengan adanya metode dan media belajar yang lebih variatif.

2. Bagi Guru

Agar lebih berusaha lagi menggunakan media dan metode belajar yang tepat agar dapat berpengaruh positif untuk proses belajar anak didik menjadi lebih baik lagi, dan mengoptimalkan metode-metode baru yang lebih variatif.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Disarankan agar lebih mempertimbangkan waktu, kondisi serta keadaan sampel dengan tepat dan cermat agar dapat diperoleh hasil penelitian sesuai dengan fakta. Juga dapat sebagai referensi bagi peneliti lainnya agar bisa mengembangkan metode belajar menggunakan ludo pada sub materi lain.

4. Bagi Pembaca

Agar dapat memperkaya pengetahuan mengenai perkembangan kognitif anak usia dini 5-6 tahun dan bagaimana proses belajar menggunakan permainan ludo dengan sumber yang lain, sehingga data yang diperoleh dari skripsi ini lebih valid dan sesuai dengan penelitian-penelitian yang lain dan dinyatakan benar apa adanya.