

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penerapan Alat Permainan Edukatif dengan Media *Puzzle* Terhadap Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini di RA Hidayatul Athfal Jati Wetan Kecamatan Jati Kabupaten Kudus” dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan penggunaan alat permainan edukatif dengan media *puzzle* di RA Hidayatul Athfal Jati Wetan Kecamatan Jati Kabupaten Kudus dilakukan pada waktu tahap kegiatan awal pembelajaran. Adapun hasil nilai yang dihipotesiskan diperoleh angka sebesar 47, termasuk dalam kategori “Sangat Baik” karena terlihat pada nilai interval 47–57 berkategori sangat baik.
2. Kecerdasan emosional anak usia dinidi RA Hidayatul Athfal Jati Wetan Kecamatan Jati Kabupaten Kudus cukup berkembang baik, hal itu terlihat dari sikap diri peserta didik saat kegiatan pembelajaran di kelas seperti kesadaran diri dalam bertanggung jawab untuk menyelesaikan tugasnya hingga akhir. Mengelola emosi, peserta didik mampu bersabar menunggu giliran saat sedang bermain. Motivasi diri, peserta didik nampak bersemangat dalam aktifitas di kelas dan sangat berantusias untuk segera melakukan kegiatan. Empati, peserta didik dapat membantu temannya. Serta membina hubungan sosial, peserta didik mampu bertegur sapa kepada sesama dengan baik. Adapun hasil nilai yang dihipotesiskan diperoleh angka sebesar 44,40 yang dibulatkan menjadi 44, termasuk kedalam kategori “Baik”, karena terlihat pada nilai interval 36–46 berkategori baik.
3. Ada pengaruh yang signifikan antara penerapan alat permainan edukatif dengan media *puzzle* terhadap kecerdasan emosional anak usia dini di RA Hidayatul Athfal Jati Wetan Kecamatan Jati Kabupaten Kudus dengan model persamaan regresi $6,386 + 0,809X$.

Sedangkan hubungan antara penerapan permainan edukatif dengan media *puzzle* dengan kecerdasan emosional anak usia dini terdapat koefisien korelasi adalah sebesar 0,752 termasuk dalam kategori kuat. Dengan demikian penerapan permainan edukatif dengan media *puzzle* mempunyai hubungan cukup positif dan signifikan dengan kecerdasan emosional anak usia dini. Adapun koefisien determinasi sebesar 56,5%. Artinya, bahwa penerapan permainan edukatif dengan media *puzzle* memberikan kontribusi sebesar 56,5% terhadap kecerdasan emosional anak usia dini di RA Hidayatul Athfal Jati Wetan Kecamatan Jati Kabupaten Kudus. Pengaruh signifikan juga terlihat dengan ditentukannya F_{hitung} sebesar 55,850 lebih besar dari nilai F_{tabel} pada taraf signifikan 5% adalah 2.02 sedangkan pada taraf signifikan 1% sebesar 2.69. Jadi nilai F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} ($55,850 > 2.02$). Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, koefisien regresi yang ditemukan adalah terdapat pengaruh yang signifikan antara Penerapan Alat Permainan Edukatif dengan Media *Puzzle* Terhadap Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini di RA Hidayatul Athfal Jati Wetan Kecamatan Jati Kabupaten Kudus.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di RA Hidayatul Athfal Jati Wetan, maka ada beberapa saran yang sekiranya dapat meningkatkan dan menambah dampak positif, diantaranya:

1. Bagi Anak Usia Dini

Melalui penelitian ini diharapkan dapat menjadikan peningkatan berbagai aspek, terutama dalam aspek kecerdasan emosional anak melalui permainan *puzzle* dalam pembelajaran pendidikan anak usia dini. Anak menjadi semangat selama kegiatan pembelajaran dengan cara bermain *puzzle*, sehingga terdapat perkembangan yang optimal pada aspek kecerdasan emosional anak usia dini.

2. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman pendidik dalam hal memilih dan mengembangkan metode mengajar atau belajar yang kreatif, inovatif, dan aktif, sehingga peserta didik tidak jenuh dengan metode yang monoton.

3. Bagi Pengurus Lembaga PAUD Sejenis

Sebagai bahan masukan bagi Pengurus lembaga pendidikan anak usia dini pada umumnya, khususnya RA Hidayatul Athfal Jati Wetan semoga senantiasa memperhatikan pengembangan permainan *puzzle* maupun jenis permainan yang lain dalam meningkatkan kemampuan kecerdasan emosional anak usia dini.

