

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa permainan *maze* dalam mengembangkan kemampuan memecahkan masalah SMD sudah sampai pada pencapaian yang optimal. Hal ini terlihat pada proses SMD yang setiap harinya mengalami perubahan dalam penelitian yang diberikan berbagai intervensi oleh peneliti. Dengan adanya kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang anak akan mengetahui salah benarnya terhadap tindakan yang akan ia ambil baik dalam permainan ataupun untuk anak mengembangkan kemampuannya.

Peningkatan kemampuan memecahkan masalah terhadap subjek juga dapat dilihat dari naiknya nilai akhir pada subjek. Subjek penelitian SMD mendapatkan data yang telah dianalisis dan di hitung pada fase *baseline* A1 diperoleh rata-rata sebesar 58,33%, pada fase intervensi diperoleh rata-rata sebesar 82,75% dan terakhir pada *baseline* A2 diperoleh rata-rata sebesar 98%.

Dari hasil yang telah diperoleh subjek dapat disimpulkan bahwa permainan *maze* ini dapat mengatasi permasalahan-permasalahan yang seringkali terjadi di lingkungan masyarakat seperti orang tua yang menginginkan anak cepat mampu dalam calistung, dapat mengatasi rasa bosan anak, maupun menjauhkan anak dari kecanduan gadget. Akan tetapi perlakuan ini harus dilakukan secara berulang-ulang yang diakhiri dengan kebiasaan baru pada anak usia dini.

Karena hal ini sejalan dengan pengertian pemecahan masalah yang berarti penemuan langkah-langkah untuk mengatasi kesenjangan yang ada. Sedangkan proses pemecahan masalah itu sendiri merupakan kegiatan manusia dalam menerapkan konsep-konsep dan aturan-aturan yang diperoleh sebelumnya (Watanabe, 2016).

5.2 Keterbatasan Penelitian

Dalam melakukan penelitian masih terdapat beberapa kelemahan dan kekurangan, walaupun penulis telah berupaya semaksimal mungkin dengan

berbagai usaha untuk membuat hasil penelitian ini bisa menjadi sempurna. Penulis menyadari bahwa keterbatasan penelitian ini antara lain :

- 5.2.1 Karena keterbatasan yang dihadapi penulis dengan adanya wabah covid-19 ini, penulis hanya bisa mengambil 1 (satu) subjek yang berusia 5 tahun.
- 5.2.2 Tidak ada justifikasi dalam permainan *maze* untuk memecahkan masalah secara keseluruhan
- 5.2.3 Terdapat ketidak konsistensi dalam bentuk permainan *maze* untuk tingkat kesulitan

5.3 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut :

5.3.1 Bagi anak

Anak dapat menjadikan permainan *maze* sebagai salah satu permainan yang menyenangkan khususnya untuk memecahkan masalah karena dengan anak dapat mengoptimalkan kemampuan memecahkan masalah sedari dini itu lebih baik untuk pencapaian perkembangannya

5.3.2 Bagi Orang tua atau orang dewasa lainnya

Orang tua atau orang dewasa dapat mengatasi kesulitan anak mengenai kemampuan memecahkan masalah dengan melakukan perlakuan secara berulang-ulang khususnya dalam permainan *maze* agar anak dapat terbantu menemukan hasil yang diharapkan untuk dapat dicapai oleh anak

5.3.3 Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi sumber referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti hal yang sama, memberikan tolak ukur dan pandangan untuk peneliti selanjutnya, serta sebagai pengungkap data subjek yang telah dilakukan peneliti dengan adanya penelitian langsung pada subjek di rumahnya