

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Pada hasil penelitian pengaruh permainan *puzzle* untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal anak kelompok B TK Negeri Pembina Amuntai Selatan diketahui dari hasil uji T diperoleh signifikansi sebesar 0,021 yang berarti lebih kecil daripada signifikansi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 0,05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan *puzzle* untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal anak, memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan kecerdasan interpersonal anak kelompok B TK Negeri Pembina Amuntai Selatan.

#### **B. Saran**

Dari hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan yang telah diuraikan, penulis dapat mengemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Untuk guru TK, dapat menjadikan permainan *puzzle* ini menjadi salah satu dalam proses pembelajaran untuk membantu anak dalam mengembangkan aspek perkembangan anak.
2. Untuk peneliti lain, mengingat berbagai keterlibatan yang ada dalam penelitian ini, sebaiknya perlu dilakukan penelitian sejenis dengan tempat dan karakteristik yang berbeda, serta dengan pengelolaan waktu yang berbeda.