

BAB V

PENUTUP

V.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan selama Pengenalan Bangunan PDAM Tirtanadi dalam bentuk *puzzle* untuk meningkatkan kognitif-motorik pada anak, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. *Puzzle* sebagai media pembelajaran dan bermain untuk meningkatkan kemampuan kognitif-motorik pada anak, karena pada permainan *puzzle* anak dapat melihat suatu benda dari sudut pandang bentuk, warna sehingga anak dapat berpikir untuk membedakan bentuk dan warna dalam menyusun potongan-potongan *puzzle* menjadi bentuk utuh bangunan Menara PDAM Tirtanadi dan merangsang pergerakan tubuh ketika anak berpikir saat menyusun potongan-potongan *puzzle* dalam mencocokkan bagian satu kebagian lainnya, sehingga terlatihnya sistem kognitif-motorik pada anak.
2. *Puzzle* berbentuk Menara PDAM Tirtanadi dapat menjadi media untuk memperkenalkan tentang bangunan bersejarah kepada anak, dan masyarakat di kota Medan.

V.2. Saran

Sebagai untuk pengembangan maka peneliti memiliki beberapa saran, pada waktu mendatang adalah:

1. Kepada guru dan orang tua untuk dapat lebih memperhatikan media pembelajaran dan bermain untuk dapat meningkatkan kemampuan kognitif-motorik pada anak.
2. Kepada pemerintah daerah untuk dapat lebih memperhatikan dan mengembangkan bangunan bersejarah dan mengedukasi kepada masyarakat.
3. Kepada masyarakat untuk lebih menjaga warisan budaya bangunan bersejarah agar tidak terlupakan.
4. Kepada pengkarya Mengembangkan *puzzle* dikalangan masyarakat luas khususnya untuk dijadikan media pembelajaran.