

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dapat diambil kesimpulan yaitu:

1. Penerapan permainan puzzle dalam meningkatkan kemampuan kognitif di TK Dharma Wanita Ringinpitu Tulungagung Kelompok A , pelaksanaan penelitian berlangsung selama 3 siklus yaitu siklus I, siklus II dan siklus III. Setiap siklus membahas tentang bagaimana meningkatkan kemampuan kognitif melalui Permainan puzzle. Dalam pelaksanaan penelitian ini, setiap siklus terbagi dalam tiga tahap kegiatan yaitu (1) kegiatan awal (2) kegiatan inti (3) kegiatan penutup.
2. Peningkatan kemampuan kognitif pada anak melalui permainan puzzle di TK Dharma Wanita Ringinpitu Tulungagung Kelompok A Tahun Pelajaran 2017/2018 dibuktikan dari hasil rata-rata observasi kegiatan guru pada siklus I sebesar 70, mengalami peningkatan pada Siklus II sebesar 73.33%, dan siklus III sebesar 96,66%. Selanjutnya untuk hasil rata-rata observasi terhadap anak pada siklus I anak mempunyai capaian akhir perkembangan mulai berkembang (MB) yaitu 15 anak atau 88,24% dan hanya 2 anak atau 11,76% mempunyai capain akhir perkembangan Berkembang Sesuai Harapan (BSH), pada Siklus II anak yang mempunyai capaian akhir perkembangan mulai berkembang (MB) yaitu

4 anak atau 23,53% dan hanya 13 anak atau 76,47% mempunyai capaian akhir perkembangan Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Sedangkan pada siklus III anak yang mempunyai capaian akhir perkembangan mulai berkembang (MB) yaitu 3 anak atau 17,65% dan hanya 11 anak atau 64,70% mempunyai capaian akhir perkembangan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) serta 3 anak atau 17,65% mempunyai capaian akhir perkembangan Berkembang Sangat Baik (BSB). Jadi penerapan pembelajaran dengan menggunakan permainan puzzle, dapat meningkatkan kemampuan kognitif di Kelompok A TK Dharma Wanita Ringinpitu Tulungagung.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka hasil penelitian ini disarankan:

1. Bagi guru, sebagai bahan masukan untuk menggunakan permainan puzzle dalam pembelajaran khususnya yang berkaitan dengan perkembangan kognitif di sekolah.
2. Bagi anak, hendaknya penelitian ini dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak.
3. Bagi Kepala Sekolah, sebagai masukan untuk memfasilitasi alat permainan-permainan bagi anak di sekolah, terutama yang merangsang perkembangan kognitif anak.
4. Bagi Peneliti lain, dapat dijadikan bahan untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang manfaat alat-alat edukatif terkait dengan upaya

pengembangan aspek kognitif anak usia 4-5 tahun agar menggunakan permainan puzzle dalam meningkatkan perkembangan anak usia 4-5 tahun.