

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan dari pelaksanaan hasil penelitian dari pembahasan IV maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengenalan kemampuan kognitif melalui permainan *puzzle* hewan dapat dilakukan melalui langkah pertama mengenal bentuk *puzzle* hewan, kedua mengenal warna *puzzle* hewan, anak mencocokkan kepingan *puzzle* hewan, menyebutkan jumlah kaki hewan.
2. Hasil penerapan permainan *puzzle* hewan pada Siswa kelompok A pada Prasiklus dikatakan MB (Mulai Berkembang) dengan nilai rata-rata 60,3, dengan presentase BSB 0% dan BSH 0%. Kemudian Siklus I dikatakan BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dengan rata-rata 68,2, dengan presentase BSH 75%. Selanjutnya siswa dikelompok A mengalami peningkatan pada Siklus II dikatakan BSB (Berkembang Sangat Baik) dengan rata-rata 85, dengan presentase BSB 91%. Hasil penerapan kemampuan kognitif melalui permainan *puzzle* hewan anak usia dini mengalami peningkatan yang signifikan melalui permainan *puzzle* hewan dengan nilai Siklus I 75% dan Siklus II 91%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian maka ada beberapa saran anantara lain:

1. Bagi Guru, hendaklah dapat lebih memperhatikan pengembangan pengenalan kemampuan kognitif melalui permainan *puzzle* hewan, karena pengembangan pengenalan kemampuan kognitif melalui permainan *puzzle* hewan sangat penting bagi anak usia dini melatih anak untuk berpikir.
2. Bagi Kepala Sekolah, hendaknya menjadi masukan bagi setiap guru untuk memberikan pengembangan kemampuan kognif melalui permainan *puzzle* hewan kepada anak setiap di kelas disesuaikan dengan usia dan karakteristik perkembangan anak usia dini.
3. Bagi Siswa, memberi motivasi, menghidupkan suasana kelas sehingga siswa bisa menjadi lebih aktif dalam proses belajar mengajar dan memberikan pelajaran bervariasi agar siswa tidak jenuh dalam melaksanakan proses pembelajaran.
4. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengambil pengalaman dan pengetahuan untuk dapat menerapkan pengenalan kemampuan kognitif melalui permainan *puzzle* hewan pada anak usia dini tahun yang kan datang.