

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Dari hasil analisis data yang dilakukan penulis ditemukan dan menunjukkan adanya peningkatan dari kegiatan siklus I, Siklus II dan Siklus III, sebagai berikut:

1. Aktifitas guru dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan permainan dengan media puzzle mengalami peningkatan dari Siklus I sebesar 66,67 persen, pada Siklus II naik menjadi sebesar 88,89 persen dan pada Siklus III naik menjadi sebesar 100 persen.
2. Aktifitas anak dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan permainan dengan media puzzle mengalami peningkatan dari Siklus I sebesar 44,45 persen, pada Siklus II naik menjadi sebesar 66,67 persen dan pada Siklus III naik menjadi sebesar 88,89 persen.
3. respon anak dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan permainan dengan media puzzle mengalami peningkatan dari Siklus I sebesar 50 persen, pada Siklus II naik menjadi sebesar 72,23 persen dan pada Siklus III naik menjadi sebesar 94,45 persen.
4. kegiatan permainan dengan media puzzle untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak mengalami peningkatan dari Siklus I sebesar 53,71 persen, pada Siklus II naik menjadi sebesar 75,93 persen dan pada Siklus III naik menjadi sebesar 94,45 persen.

#### **5.2 Saran-saran**

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti memberikan saran untuk beberapa pihak antara lain:

1. Secara teoritis hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sarana pengembangan ilmu Kependidikan khususnya Pendidikan Pra Sekolah untuk menjawab fenomena yang ada didalam masyarakat.

2. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sarana untuk memotivasi para guru khususnya agar selalu berusaha menggunakan meningkatkan kemampuan kognitif anak agar anak senang dalam kegiatan belajar.
3. Bagi peneliti selanjutnya hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan sebagai referensi bagi peneliti lain dalam melakukan penelitian selanjutnya.

