

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **4.1 Kesimpulan**

Berdasarkan analisa serta data yang usai dijabarkan penulis menyimpulkan bahwa:

1. Pelaksanaan penggunaan permainan *puzzle* pada TK Al-Ikhlas Aek Badak Julu  
Pelaksanaan usai berjalan dengan baik dengan mengikuti prosedur / peraturan pada guru serta anak terlihat aktif serta tertarik menyusun kepingan-kepingan pada permainan *puzzle* termaksud.
2. Langkah-langkah penggunaan permainan *puzzle* pada perkembangan kognitif anak pada TK Al-Ikhlas Aek Badak Julu ialah; (a) Guru menyediakan permainan *puzzle* sesuai tema pada RPPH, (b) Guru membagi anak selaku beberapa kelompok, (c) Guru menjelaskan tema serta aturan pada penggunaan permainan *puzzle*, (d) Guru memberikan permainan *puzzle* tiap kelompok, (e) Guru membacakan serta mengevaluasi hasil kerja tiap kelompok.
3. Perkembangan kognitif anak pada penggunaan permainan *puzzle* bisa dilihat pada : kemampuan pada mengingat bentuk gambar *puzzle*, kemampuan anak pada memahami serta mengikuti instruksi kegiatan, kemampuan anak pada menyelesaikan *puzzle* ke bentuk awal gambar, kemampuan anak pada penyusunan *puzzle*.
4. Penggunaan permainan *puzzle* perkembangan kognitif anak pada TK Al-Ikhlas berkembang secara : belum berkembang ialah (15,4%), mulai berkembang (7,7%), berkembang sesuai harapan (15,4) serta berkembang sangat baik (61,6%).

#### **4.2 Saran**

Berdasarkan penelitian yang dilangsungkan lalu saran yang disampaikan selaku berikut:

- 1) Untuk pengelola sekolah, hendaknya mengarahkan guru agar kian kreatif pada pembuatan media pembelajaran dimana sesekali boleh melibatkan anak pada pembuatan media.
- 2) Untuk guru, pada penggunaan media permainan *puzzle* sebaiknya guru melibatkan anak pada pembuatan media, karena pada pembuatan media perkembangan kognitif serta perkembangan kreativitas anak bisa meningkat kian baik.
- 3) Bagi peneliti-peneliti selanjutnya, diharapkan tampak penelitian-penelitian kian lanjut pada riset disini agar penggunaan permainan *puzzle* pada perkembangan kognitif anak kian banyak bahasannya lagi.

