BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data hasil penelitian dapat di simpulkan bahwa:

1) Penerapan media puzzle untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini tidak hanya satu ataupun dua kali tetapi berulang-berulang dengan menggunakan tiga siklus dan dengan kepingan yang berbeda pula, dengan begitu anak akan aktif mengingat dan secara aktif menggunakan kemampuan kognitifnya. Dengan adanya kepingan yang berbeda, gambar yang di gunakan di setiap sikluspun berbeda dan metode permainan puzzle dapat menarik perhatian anak karena menggunakan gambar-gambar yang menarik yang sesuai dengan pembelajaran anak usia dini.
2) Permain puzzle dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini, hal ini dapat di lihat dengan cara menerapkan permainan puzzle serta skala pencapaian yang meningkat dengan penggunaan permainan berulang-ulang. Jadi dapat di tarik kesimpulan bahwa Permainan Puzzle Dapat Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini Kelompok B di RA Roudhlotul Salafiyah Pucung Lor Ngantru Tulungagung Tahun Ajaran 2017/2018.

B. Saran

1) **Bagi kepala sekolah RA Roudhlotul Salafiyah Pucunglor Ngnatru Tulungagung**

   Hasil penelitian ini dapat dijadikan salah satu metode baru dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dan menjadi tolak ukur greed pembelajaran.

2) **Bagi guru RA Roudhlotul Salafiyah Pucunglor Ngantru Tulungagung**

   Hasil penelitian ini dapat memperkaya model penyampaian materi dalam proses pembelajaran sebagai alternatif untuk mengatasi kesulitan yang ada dalam proses pembelajaran, selain itu juga dapat meningkatkan tingkat keaktifan anak dalam proses pembelajaran dan mempermudah penilaian tingkat kemampuan anak.

3) **Bagi peneliti yag selanjutnya yang akan datang**

   Bagi penulis yang akan mengadakan penelitian yang sejenis , hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menambah wawasan tentang meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui metode bermain puzzle yang cocok untuk ranah Pendidikan Anak Usia Dini.