

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pengolahan data yang telah peneliti sajikan, maka secara umum dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan metode bermain puzzle dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini pada kelompok A TK Golden Bee Sintang. Secara khusus dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan metode bermain puzzle dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di kelompok A TK Golden Bee Sintang Tahun Pelajaran 2023/2024.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru pada siklus I dan dengan rata-rata presentase sebesar 64,41% termasuk kriteria baik. Sedangkan hasil observasi aktivitas guru pada siklus II dengan rata-rata presentase sebesar 89,47% termasuk kriteria sangat baik. Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I dengan rata-rata presentase sebesar 59,52% dengan kriteria cukup baik, sedangkan hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II dengan rata-rata presentase sebesar 85,71% dengan kriteria sangat baik. Hal ini berarti observasi aktivitas guru dan siswa sudah mencapai tingkat maksimal sehingga berpengaruh pada peningkatan kemampuan kognitif.

2. Kemampuan kognitif anak usia dini melalui metode bermain puzzle dikelompok A TK Golden Bee Sintang Tahun Pelajaran 2023/2024.

Hasil dari kemampuan kognitif melalui metode bermain puzzle pada siklus I pertemuan I terdapat 1 anak BSH, 1 anak MB, 1 anak, 10 anak BB, pertemuan II terdapat 1 anak BSB, 7 anak BSH, 4 anak MB, pertemuan III terdapat 1 anak BSB, 9 anak BSH, 2 anak MB. Sedangkan pada siklus II pertemuan I terdapat 6 anak BSB, 6 anak BSH, pertemuan II terdapat 12 anak BSB. Sedangkan pertemuan III terdapat 12 anak BSB. Hal ini berarti hasil rubrik penilaian sudah mencapai tingkat maksimal sehingga berpengaruh pada peningkatan kemampuan kognitif .

3. Respon anak dalam metode bermain puzzle untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini dikelompok A TK Golden Bee Sintang Tahun Pelajaran 2023/2024.

Berdasarkan hasil wawancara siswa diperoleh bahwa siswa dalam mengikuti proses belajar menyenangkan, dan tidak membosankan metode bermain puzzle dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran pada tema alam semesta sub tema benda langit. Metode bermain puzzle juga sangat membantu siswa dalam melatih pemikirannya dalam pemecahan masalah. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru diperoleh bahwa metode bermain puzzle sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan hal ini terbukti dengan hasil belajar siswa yang meningkat dan dilihat dari observasi aktivitas siswa yang mengalami peningkatan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan, maka peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Hendaknya penggunaan metode bermain puzzle dapat menjadi salah satu alternatif dalam melaksanakan proses belajar mengajar terutama dalam meningkatkan kemampuan kognitif, guru ditantang untuk dapat melaksanakan pembelajaran secara maksimal kepada siswa agar hasil belajar dapat meningkat. Selain itu guru dapat menjadi lebih kreatif dalam menyajikan materi pembelajaran kepada siswa.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan mampu mengembangkan potensinya secara optimal khususnya meningkatkan kemampuan kognitif melalui metode bermain puzzle dengan tetap memperhatikan langkah metode bermain puzzle yang baik dan benar. Metode bermain puzzle mampu memotivasi siswa, memacu semangat siswa, serta mengaitkan teori memahami kemampuan kognitif dengan praktik secara langsung.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu sumber dalam upaya untuk meningkatkan pemahaman guru dan siswa tentang kemampuan kognitif melalui metode bermain puzzle

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya akan memberikan manfaat sekaligus refleksi sebagai calon pendidik, karena didalam mengajar guru tidak hanya menjelaskan dan memberikan catatan kepada siswa, melainkan memberikan bimbingan dan penilaian yang baik agar siswa lebih mudah paham dalam belajar sesuai materi yang disampaikan.