**BAB V**

**PENUTUP**

1. **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dan pembahasan data penelitian diatas maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

Adanya peningkatan menyenangi kegiatan pembelajaran bermain *Puzzle* menjadikan anak lebih senang dalam mengikuti proses pembelajaran. Dari nilai hasil karya dapat dilihat peningkatan nilai per anak (pada umumnya) dan nilai rata-rata kelas. Pada pembelajaran awal hanya beberapa orang yang mau dengan senang dalam pembelajaran bermain puzzle. Pada tes akhir siklus II hampir 100% anak sudah dapat mengerjakan penyusunan puzzle dengan benar dan cepat. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis penelitian ini terbukti yaitu “metode bermain menyusun *puzzle* angka dengan tujuan mengenal konsep bilangan 1-20 sudah tercapai dengan baik sehingga pembelajaran pada kelompok B. 7 sudah tercapai dengan baik”

1. **Saran**

Dari beberapa kesimpulan tersebut, ada beberapa hal yang sebaiknya dilakukan oleh guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, diantaranya sebagai berikut:

1. Guru TK harus kreatif dalam upaya meningkatkan kognitif anak dalam pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dimegerti anak.
2. Proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif dilakukan oleh guru melalui kegiatan menarik, membangkitkan rasa ingin tau anak dan mengembangkan kognitif anak dalam bermain puzzle.
3. Mengupayakan siswa yang kreatif, berimajinasi, dapat mengembangkan kemampuan logika untuk memilih-milih, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti.
4. Ciptakan suasana belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar yang menyenangkan, hendaknya dilakukan dalam situsai yang menyenangkan dengan menggunakan strategi, metode, materi / bahan ajar dan media yang menarik serta mudah diikuti anak.