

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

- 5.1.1 Kemampuan dasar (Kognitif dan Psikomotor) anak prasekolah sebelum diberikan perlakuan atau metode bermain *puzzle* yaitu rata-rata 20,83% dari 24 anak.
- 5.1.2 Kemampuan dasar (Kognitif dan Psikomotor) anak prasekolah yang ada di Paud Anugerah setelah diberikan perlakuan atau metode bermain *puzzle* rata-rata meningkat meningkat menjadi 77,08% dari 24 anak.
- 5.1.3 Terdapat efektivitas metode bermain terhadap kemampuan dasar kognitif dan psikomotor anak prasekolah di Paud Anugerah Desa Wonggahu Kecamatan Paguyaman Kabupaten Boalemo setelah diberikan perlakuan atau metode *bermain puzzle*.

5.2 Saran

5.2.1 Bagi Sekolah

Diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada guru tentang pentingnya meningkatkan kemampuan kognitif dan psikomotor anak prasekolah melalui bermain *puzzle*.

5.2.2 Bagi Orang tua

Diharapkan bagi orang tua terutama ibu dapat memberikan permainan edukatif yang dapat membantu meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak.

5.2.3 Bagi Peneliti Selanjutnya

Untuk peneliti selanjutnya disarankan untuk meneliti efektivitas metode bermain *puzzle* terhadap perkembangan dasar afektif anak prasekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Maryam, 2013. Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media *Puzzle* Buatan Guru A TK Nusa Indah Desa Buloila Kecamatan Sumalata Kabupaten Gorontalo Utara. Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo.
- Astarina, Dinar Tri. 2012. Little Boo Daycare and Preschool. (Online) Vol 1 No.1. Program Studi Sarjana Desain Interior Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) ITB.
- Chourmain, M.A.S. Imam. 2011. *Pendekatan-Pendekatan Aternatif Pendidikan Anak Usia Dini [PAUD]*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Erwan. 2012. Pengertian Anak Prasekolah. <http://welcom to my blog.htm>, diakses 16 April 2012.
- Muklis, Huda. 2013. Skripsi Pengaruh Bermain Bagi Perkembangan Sosial Anak Prasekolah Perspektif Psikologi Pendidikan Islam. <http://ngurakarik.blogspot.com/2013/06/skripsi-perkembangan-anak-prasekolah.html> diakses 3 Juni 2013.
- Mahardika, Desni Yuniarni. 2013. Permainan Edukatif dengan Media Puzzle Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini TK Islamiyah.
- Notoatmodjo, Soekidjo. 2010. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Patmonodewo, Soemiarti. 2003. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Pelangitoys. 2013. Mainan Puzzle Berdasarkan Kategori Umur. <http://pelangitoys.com/blog/mainan-puzzle-untuk-perkembangan-anak>. Diakses 14 Desember 2013.
- Pemerhati Guru, 2013. Pengertian Metode dan Jenis-Jenis Metode Belajar Sambil Bermain. <http://panduaguru.com/pengertian-metode-dan-jenis-jenis-metode-belajar-sambil-bermain>. Diakses 22 Mei 2013

- Putrawan, Agus. 2013. Penerapan Strategi Bermain Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Anak. <http://m.facebook.com/note/Penerapan-Strategi-bermain>. Diakses 15 Januari 2013.
- Riyanto, Agus. 2013. *Statistika Deskriptif*. Yogyakarta : Nuha Medika
- Sakrie, Denny. 2012. Penggunaan Alat Permainan Edukatif untuk Perkembangan Anak. <http://kabarpendidikanluarbiasa.wordpress.com/2012/10/15/penggunaan-alat-permainan-edukatif-untuk-perkembangan-anak/>. diakses 15 Oktober 2012.
- Sasi, Devi Nawang, 2011. *Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar dan Kognitif Anak Melalui Senam Irama*. Tesis. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sugiyono. 2011. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nuraini. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Supartini, Yupi. 2004. *Buku Ajar Konsep Dasar Keperawatan Anak*. Jakarta: Buku Kedokteran EGC.
- Trisyana, Sari dan Muhammad Reza. 2012. Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Puzzle. Universitas Negeri Surabaya.
- Yusdi, Milman. 2011. Pengertian Kemampuan. <http://pengertian-kemampuan.html>, diakses 21 Juli 2011.