

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan *puzzle* sebagai media stimulasi pengembangan kognitif anak kelompok B TK Siti Massita 1 Desa Passi 1 Kecamatan Passi Barat Kabupaten Bolaang Mongondow, sudah cukup baik khususnya dalam mengembangkan kognitif anak, dalam menyusun *puzzle* tidak semua anak mampu, hal ini dikarenakan saat guru menjelaskan anak tidak memperhatikan, oleh sebab itu guru terus memberi motivasi pada anak, saat anak menolak dalam mengerjakan *puzzle*, guru membujuk anak dengan menjanjikan sesuatu yang bernilai positif, saat mengerjakan *puzzle* anak antusias mengerjakan *puzzle* sampai selesai, dapat melatih kesabaran anak serta daya ingat dan konsentrasi, sehingga dapat menyusun *puzzle* dengan utuh, dan anak dapat mengenal bentuk dan warna, dan mampu menyebutkan warna.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan sebelumnya peneliti menyarankan agar dalam mengembangkan kemampuan kognitif melalui *puzzle* terus dilakukan dengan cara mencari metode pembelajaran lain yang membuat anak tidak mengeluh, sabar mengerjakan tugas *puzzle*. Selain itu disarankan agar guru dapat menjalin komunikasi dengan orang tua dan menyampaikan masalah yang berhubungan kemampuan kognitif dalam hal mengerjakan *puzzle*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arbarini.2009. *bermain-dan-belajar-pada-anak-usia-dini* diakses tanggal 26 desember 2013 dari <http://.blogspot.com//06/.html>
- Badru Zaman. Asep Hery Hernawan. Cucu Eliyawati. 2008. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka
- <http://syukronsahara.blogspot.com/2011/05/penggunaan-media-games-puzzle.html> [diakses tanggal 10 Desember 2013]
- <http://www.alat-peraga.net/manfaat-dan-tips-memilih-puzzle/2011.html>. [diakses tanggal 10 Desember 2013]
- Hamalik, O. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: Cita Aditya bakti.
- <http://www.kafebalita.com/>
- <http://kbbi.web.id/stimulasi> di akses tanggal 3 januari 2015
- https://www.google.com/search?redir_esc=&client=ms-android-asus&hl=in-ID&safe=images&oe=utf-8&q=pengertian%20penerapan&source=android-browser-suggest&qsubts=1420551514522&devloc=0 di akses tanggal 3 januari 2015
- <https://zain.students.uii.ac.id/permainan-dan-kreatif-pada-anak-usia-dini%E2%80%9D/> di akses tanggal 24 januari 2015
- <https://www.bersosial.com/threads/manfaat-permainan-dan-kreativitas-pada-anak-usia-dini.11790/> di akses tanggal 24 januari 2015
- <https://notes/djoko-adi-walujo/implementasi-permainan-outdoor-terhadap-perkembangan-kecerdasan-anak-usia-dini/> di akses tanggal 24 januari 2015
- Mulyasa, 2010, *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: Rosda
- Permendiknas. 2009. *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta.

- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV ALFABETA.
- Sujiono, Yuliani dkk 2007. *Metode Pengembangan Kognitif*. Universitas terbuka: Jakarta
- Santrock, John. 2007. *Perkembangan Anak*. Erlangga. Jakarta
- Susanto, 2011. *Perkembangan anak usia dini*. Kencana Media Group. Jakarta
- Zain. 2013. *Permainan-dan-Kreativitas-Pada-Anak-Usia-Dini*. diakses tanggal 26 desember 2013. Dari <http://zain.students.uui.ac.id/2013/04/08/>
- Sujiono. Yuliani. 2011. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Sutrisno, H. 1980. *Metodologi Research*. Yogyakarta : UGM