

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

1. Perbedaan tumbuh kembang pada fungsi kognitif anak sebelum dan setelah diberikan permainan *maze* yaitu ditinjau dari nilai rerata sebelum diberi permainan *maze* yaitu 58,28 dan setelah diberi permainan *maze* didapatkan rerata dengan nilai 93,50. Ditinjau dari frekuensi anak dengan kriteria baik berjumlah 3 (21,4%) responden saat *pretest*, setelah diberikan permainan *maze* yaitu anak dengan kriteria baik berjumlah 13 (92,9%). hal ini menunjukkan permainan *maze* dapat meningkatkan fungsi kognitif anak prasekolah di TK Pembina K.H Dewantara.
2. Ada pengaruh permainan *maze* terhadap tumbuh kembang khususnya fungsi kognitif setelah diberikan permainan *maze* pada anak prasekolah di TK Pembina K.H Dewantara Kota Gorontalo, dengan nilai signifikan *P value* sebesar 0.000 $\alpha(< 0.05)$.

5.2 Saran

1. Bagi Sekolah

Diharapkan kepada guru untuk menyadari bahwa pentingnya permainan *maze* diterapkan pada sekolah untuk meningkatkan perkembangan fungsi kognitif anak prasekolah

2. Bagi Institusi

Diharapkan dapat memperkenalkan permainan *maze* dalam materi kuliah keperawatan anak untuk membantu tumbuh kembang anak prasekolah.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan untuk peneliti selanjutnya melakukan penelitian tentang pengaruh permainan *maze* terhadap perkembangan motorik anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, K. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: JAVALITERA
- Ariyanti, F., L. Edia., dan K. Noory. 2006. *Diary*. Jakarta: Mizan Meida Utama.
- Heriantoko, B.C. 2013. *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Media Permainan Maze Pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas Ii Di Slb/C Tpa Jember*. *Jurnal Pendidikan*.
- Cahyaingsih, D.S. 2011. *Pertumbuhan dan Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: CV. Trans Info Media
- Dahlan, T. 2010. *Games Sains Kreatif dan Menyenangkan*. Jakarta Selatan: Ruang Kata Imprint Kawan Pustaka.
- Darainy. 2012. *Analisis Keberhasilan Terapi Bermain Terhadap Perkembangan Potensi Kecerdasan Anak Retradasia Mental Sedang*. *Jurnal Kesehatan* 2(45):1
- FIP-UPI, Tim Pengembang Ilmu Pendidikan. 2007. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Jakarta: PT.IMTIMA
- Hidayat, A.A. 2010. *Metode Penelitian Keperawatan dan Tehnik Analisis data*. Jakarta: Salemba Medika
- HP Setiawan, D., H. Prasetyo., H. Santoso., F. Isnun., Muhsi., H.C. Anwar., Alfian., N. Febriana., Tiarningsih., A.R. Rustyana., dan D.R. Prastiyani., 2014. *Keperawatan Anak Dan Tumbuh Kembang (Pengkajian dan Pengukuran)*. Yogyakarta: Nuha Mdika
- I G.A.K, A., Udani., A. Marhaeni., dan N. Jampel. 2014. *Implementasi Teknik Maze Untuk Mengembangkan Kreativitas Dan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B2 Tk Shanti Kumara Iii Sempidi Mengwi Badung* 3(10):8
- I Gede, S.A. 2012. *Pengguna Metode Kecerdasan Buatan Runut Maju Dalam Memecahkan Permasalahan Game Labirin*. *Jurnal ilmu computer* 1(5):37
- Kennedy, J.F. 2012. *Pengantar Ilmu Kesehatan Anak*. Yogyakarta: D-MEDIKA

- Lismadiana. 2013. *Peran Perkembangan Motorik Pada Anak Usia Dini*. *Jurnal Ilmiah Keolahragaan* 3(2):11-12
- Made, P.D. dan L.K. Pande Ary Susilawati. 2014. *Pengaruh Ngulat Tipat Taluh terhadap Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 6-7 Tahun*. *Jurnal Psikologi Udayana* 2(1):227-240
- Marmi, S,ST., dan R. Kukuh. 2012. *Asuhan Neonatus. Bayi, Balita Dan Anak Prasekolah*. Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR
- Montalalu, B.E.F. 2008. *Materi Pokok Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Nanda, E. 2012. *Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan "Maze" Kata Di Taman Kanak-Kanak Padang*. *Jurnal Pesona Paud* 1(1):45.
- Ngatiyo. 2008. *Membelajarkan Anak Usa Dini Melalui Bermain*. *Jurnal Cakrawala Kependidikan* 2(6):162.
- Patricia, A., dan A.G. Perry. 2010. *Fundamental of Nursing, 7 th edition*. Jakarta: Salemba Medika
- Pratiknya, A.W. 2013. *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Keedokteran dan Kesehatan*. Jakarta: PT Raja Gravindo Persada.
- Rachmawati, Y., dan K, Euis. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: KENCANA PRENADA MEDIA GROUP
- Rahma, D. 2013. *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Flannel Es Krim*. *SPEKTRUM PLS* 1(I):45
- Rinaldi, J. 2014. *Ratusan Game Edukatif Untuk Anak Usia 0-3 tahun*. Jogjakarta: DIVA Press
- Rista, A. 2013. *Hubungan Pendidikan Anak Usia Dini Dengan Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah di Kelurahan Tinjomoyo Kecamatan Banyumanik Semarang*. *Jurnal Keperawatan*. Volume 2(5):2.

- Riyanto, A. 2011. *Aplikasi metodologi penelitian kesehatan*. Yogyakarta. Nuha Medika
- Rosita, D., dan F.D. Yuniarni. 2012. *Peran Orang Tua Dalam Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah*. Jurnal Stikes 2(5):2
- Samsiah, 2009. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah*. Cahaya Mentari Nasution
- Sugiono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Syamsudin, H. 2014. *Brain Game Untuk Balita*. Jakarta: MEDIA PRESSINDO
- Syopiansyah, J.P., Y. Durachaman, M. Qomarul. 2008. *Algoritma Cellular Automata (Ca) Dan Backtracking Untuk Simulasi Pencarian Jalan Pada Maze*. Jurnal Fasilkom 2(6):203
- Tyas, A. 2005. *Buku Latihan Anak Tingkat Pemula Labirin*. Jakarta: PT Gramedia
- Uno, H., H. Sofyan., dan Atmowidjo. 2004. *Landasan Pembelajaran (Teori Dan Praktek)*. Jakarta: KDT
- Utami, R., Budi., dan V. Sulistianingrum. 2014. *Pengetahuan Orang Tua Tentang Bermain Dengan Tindak Pemilihan Alat Permainan Anak Balita Umur 3-5 Tahun di Paud Jeruk Kelurahan Patihan Kota Madiun*. Jurnal Stikes 25(1):59
- Wiyani, N.A. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media
- Yuanita, S., A. Widati., dan D.W. Rahmawaty. 2012. *Pengaruh Terapi Bermain : Origami Terhadap Perkembangan Motorik Halus dan Kognitif Anak Usia Prasekolah*. Jurnal Ilmu Keperawatan 6(3):17-18
- Yulia, E. 2013. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Nilai Tempat Pada pembelajaran Matematika Menggunakan Media Maze Bagi Anak Tunagrahita Ringan Kelas DIV/C*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus 1(1):387