

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian dan penjelasan pada bab-bab sebelumnya, serta hasil penelitian dan pembahasan yang peneliti lakukan pada bab IV, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif *maze* di TK Negeri Pembina Suwawa telah memenuhi kriteria penggunaan alat permainan edukatif seperti, mengandung nilai pendidikan, Aman (dalam arti tidak berbahaya bagi anak), Menarik bagi anak (baik dari segi warna maupun bentuk), Sederhana, murah dan mudah diperoleh, sehingga mampu menstimulus perkembangan kognitif anak dengan baik, seperti Kemampuan memecahkan masalah, Mengenal dan membuat angka, Mengenal dan menyebutkan lambang bilangan 1-10 serta Mengenal abjad.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dijelaskan sebelumnya, maka ada beberapa saran yang dapat diajukan :

1. Bagi Lembaga TK, diharapkan agar dapat menyediakan alat permainan edukatif yang baru dan bervariasi jenisnya sesuai dengan kebutuhan dan tingkat perkembangan anak.
2. Bagi Guru, diharapkan kepada Guru-guru untuk mampu mengemas beberapa alat permainan edukatif *maze* yang berasal dari karya sendiri, dan juga lebih aktif dalam mengembangkan sumber belajar.
3. Bagi Peneliti Lain, diharapkan ada peneliti selanjutnya agar dapat mencari literatur atau informasi yang akurat sebelum melakukan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Dimiyati, J. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta : Diva Press.

Depertemen Pendidikan Nasional, 2004 *Pengembangan Kognitif*

<http://bdkbandung.kemenag.go.id/jurnal/243-metode-pembelajaran-anak-usia-dini-melalui-permainan.pdf>

<http://digilib.uinsby.ac.id/./Bab%25202.pdf>

<http://digilib.unila.ac.id/./BAB%2520II.pdf>

<http://elib.unikom.ac.id/download.php/id251969.pdf>

<http://eprints.uny.ac.id/9732/3/BAB%20II.pdf> (diunduh 23 09 2016/ pukul 16.00 wita)

http://file.upi.edu.ac.id/perk_kognitif_anak.pdf

<http://mobile.facebook.com/ANA.EDUTOYS/>

<http://www.mainan.web.id/2014/09/mainan-edukatif-maze.html>

<http://cikalaksana.com/asyiknya-bermain-maze-sambil-belajar/>

Hurlock, E. 1996, 1999. *Perkembangan anak*

Mulyati, Yeti . 2000. *Penggunaan Alat Permainan Edukatif Maze : Upaya Membantu Perkembangan Bahasa dan Kognitif Anak Usia 3-6 Tahun*

Munandar, 2009. *Pengertian Intelegensi*

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014
Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini

Izzaty, dkk, 2008. *Perkembangan Kognitif*

Santrock, 2002. *Tahap berfikir formal operasional*

Sudijono, Anas. 2008 *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sujiono, Yuliani Nuraini, dkk. 2009. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka

Susanto,Ahmad,2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta : Kencana Media Group

Suyanto, Slamet. 2005. *Dasar-dasar pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing

Syamsudin, Amir. 2008. *Pengertian Equilibrium*

Tedjasaputra, Mayke Sugianto. 2011. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia

UU RI No.20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*, Bab I Ayat 14

UNG, 2009, 2015. *Panduan Karya Tulis Ilmiah*. Gorontalo : UNG.

Usman, U,M. (2009). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung : Remaja Rosdakarya

www.skripsi-tesis.com/search/pengertian-maze-atau-papan-alur.pdf

[www.umkendari.ac.id/./skripsi\(13\).pdf](http://www.umkendari.ac.id/./skripsi(13).pdf)

Yuliani, 2009. *Teori dasar perkembangan kognitif*

Zaman Badru, dkk. 2007. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka