

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan temuan penelitian yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak dapat ditingkatkan melalui permainan *puzzle*. Pada siklus I pertemuan 1 terjadi peningkatan kognitif dari 8 orang anak menjadi 11 orang anak (55%). Selanjutnya pada siklus I pertemuan 2 kembali terjadi peningkatan menjadi 12 orang anak atau 60%. Bila melihat hasil dari siklus I belum mencapai tingkat perkembangan kemampuan kognitif maka dilanjutkan Pada siklus II. Pada siklus II pertemuan 1 mengalami peningkatan menjadi 15 orang (75%), siklus II pertemuan 2 menjadi 18 orang atau (90%) mengalami peningkatan kognitif melalui permainan *puzzle*.

Berdasarkan temuan di atas, maka hipotesis tindakan: “Jika guru menggunakan permainan *puzzle*, maka kemampuan kognitif Anak Kelompok B di TK Al-Azhar Desa Hulawa Kecamatan Paguyaman Kabupaten Boalemo dapat meningkat, atau dapat diterima”.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi Institusi TK harus lebih memperhatikan kurikulum yang harus sesuai dengan karakter dan kebutuhan anak usia dini
2. Bagi Kepala sekolah diharapkan memberikan dukungan dan motivasi kepada guru yang akan melakukan penelitian tindakan kelas disekolahnya.
3. Bagi guru diharapkan dengan metode praktek langsung sangat berbeda bila dibandingkan melalui ceramah untuk meningkatkan kognitif anak. Dalam kegiatan pembelajaran guru terus membiasakan anak untuk mengerjakan *puzzle* sehingga kognitif anak dapat meningkat dengan berarti.
4. Bagi Orang tua disarankan membiasakan anak mengerjakan *puzzle* di rumah mulai dari 3-4 keping, bila sudah mampu maka dilanjutkan lagi 5-8 keping *puzzle*

5. Diharapkan untuk penelitian selanjutnya dapat menggunakan temuan ini sebagai salah satu acuan untuk lebih mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui permainan *puzzle*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arbarini.2009. diambil dari <http://arbarini.blogspot.co.id/2009/06/bermain-dan-belajar-pada-anak-usia-dini.html>. diakses tanggal 08/10/2016
- Amalia lia.2015.darihttp://liaamalia2697.blogspot.co.id/2015_03_01_archive.html diakses pada tanggal 08/10/2016
- Darunnajah. 2012. *Metode-Bermain-Anak-TK*. diakses tanggal 08 oktober 2016/<http://pgtk Darunnajah.com. 2012/02/28/>
- Daroah. 2013. Meningkatkan kemampuan bahasa melalui metode bercerita dengan media audio visual di kelompok b1 raperwanida 02 slawi. Skripsi tidak diterbitkan .
- Fadlillah, Muhammad. 2012. Desain pembelajaran paud. Ar-Ruzz Media Jogjakarta
- Hasan, Maimunah. 2009. *Pendidikan anak usia dini*. Diva press: Yogyakarta
<https://mayadikiria.wordpress.com/2011/05/22/permainan-edukatif-sebagai-media-belajar-anak-usia-dini/>
- Nurani, Y, Sujiono dkk.2008. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Patmonodewo.2015.http://www.academia.edu/9717051/Pengertian_Media_Puzzle_MMenurut_Patmonodewo_Misbach. di akses pada tanggal 08/10/2016
- Permendiknas No 58 Tahun 2009 Tentang Standar Nasional. Jakarta : Depdiknas
- Sujiono, yuliani dkk 2007.*Metode Pengembangan Kognitif*. Universitas terbuka: Jakarta
- Samsiah. 2010. Bermain dan Permainan Bahan Ajar
- Santrock, John. 2007. *Perkembangan Anak*. Erlangga. Jakarta
- Susanto, Ahmad.2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: kencana Prenada Media Group
- Suyadi.2010. *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*.Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani.
- Sudono, Anggani. 2006. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: Grasindo

Tedjasaputra, Mayke S. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: PT
Grasindo

Undang-Undang Sisdiknas No 20 Tahun 2003

Zain. 2013. *Permainan-dan-Kreativitas-Pada-Anak-Usia-Dini*.
diakses tanggal 07/10/2016 .