

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya dapat disimpulkan melalui bermain *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak pada kelompok B di TK Mekar Wangi dengan yang diawali dengan observasi awal ada 2 anak (10%) dari 20 yang memiliki kriteria berkembang sangat baik dan ada 18 anak (90%) dari 20 anak yang memiliki kriteria belum berkembang, pada siklus I sebanyak 4 anak (17%) dari 20 anak yang memiliki kriteria berkembang sangat baik dan ada 13 anak (65%) dari 20 anak yang memiliki kriteria belum berkembang dan dilanjutkan siklus II sebanyak 18 anak (90%) dari 20 anak yang memiliki kriteria berkembang sangat baik dan tidak ada (0%) anak yang memiliki kriteria belum berkembang.

5.2 Saran

1. Saran Bagi guru

Dalam proses pembelajaran guru harus menggunakan metode dan media yang menyenangkan agar anak-anak senang dalam mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung.

2. Saran Bagi Orang Tua

Orang tua dapat bekerja sama dengan pihak guru dalam mengembangkan bahkan mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak, dan orang tua menerapkan kepada anak apa yang telah diterapkan guru di sekolah, agar dapat berkelanjutan apa yang diberikan guru di sekolah kepada anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Budiningsih, Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar.
- Dewi, Rosmala. 2005. *Berbagai Masalah Anak Taman Kanak-kanak* Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Ernawulan Syaodih dan Mubair Agustin. 2008. *Bimbingan Konseling untuk Anak Usia Dini*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Fauziddin, M. (2014). *Pembelajaran PAUD Bermain, Cerita dan Menyanyi Secara Islami*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Hurlock, Elizabeth, B., 2009. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga. Husdarta.
- Husdarta dan Nurlan Kusmaedi. 2010. *Pertumbuhan & Perkembangan Peserta Didik (Olahraga dan Kesehatan)*. Bandung: Alfabeta.
- Jurnal *meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui media puzzle pada kelompok b tk tunas harapan* , fitri, ecej (january, 2018) 20– 26 vol 1 no 1
- Jurnal pendidikan profesional, suwarti , volume 5, no. 3, desember 2016 *peningkatan kemampuan mengenal binatang melalui permainan puzzle pada siswa kelompok B di TK Dharma Wanita 2 Buluagung Kecamatan Karang Kabupaten Trenggalek semester I tahun 2015/2016*

- Jurnal Pena, Widya Hastuti ISSN 2355-3766 Volume 4, [No1, januari 2017
pengaruh media puzzle terhadap hasil belajar ipa konsep daur hidup makhluk hidup murid kelas IV SDN nomor 25 panaikang Kecamatan Bisappu Kabupaten Bantaeng
- Kusmaedi, Nurlan.2010.*Pertumbuhan dan Perkembangan Peserta Didik*.Bandung: Alfabeta
- Musthofa. 2006. *Fun Games For Kidst*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Patmonodewo, Soemiarti.2003. *Pendidikan Anak Prasekolah* . Jakarta: Rineka Cipta
- PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 1, No 2, April 2018
Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun Ditinjau Dari tingkat pendidikan Ibu
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 137, 2014.
Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Soebachman, Agustina. 2012. *Pemmainan Asyik Bikin Anak Pintar*. Yogyakarta: IN AzNa Books.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunarti, Euis dan Rulli Purwanti. 2005. *Ajarkan Anak Keterampilan Hidup Sejak Dini*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Tedjasaputra, Mayke S. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta : Gramedia Widiasarana Indonesia
- Yulianti I, Rani. 2008. *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Laskar Askara.