

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Perkembangan kognitif anak sebelum di berikan permainan *Flash card* hampir semua memiliki tingkat perkembangan kognitif kurang.
2. Perkembangan kognitif anak setelah di berikan permainan *Flash card* diperoleh semua memiliki tingkat perkembangan kognitif baik sekali.
3. Pengaruh permainan *flash card* terhadap perkembangan kognitif anak prasekolah di Raudhatul Athfal Annajmus Shagir Kota Gorontalo diperoleh hasil *wilcoxon* di dapatkan nilai p-Value sebesar 0,000, artinya $p < 0,05$ ($0,000 < 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa H1 diterima dan H0 ditolak, artinya ada pengaruh perkembangan kognitif anak setelah diberikan permainan *flash card*.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan dapat di kemukakan saran-saran sebagai berikut.

1. Bagi Sekolah

Bagi guru diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan menggunakan metode pembelajaran yang lebih menarik seperti permainan *flash card* karena permainan *flash card* dapat menarik perhatian

anak sehingga anak menjadi lebih fokus dan dapat meningkatkan perkembangan kognitifnya.

2. Bagi Anak

Bagi anak diharapkan setelah bermain *flash card* dapat meningkatkan kognitif dan kecerdasannya karena dengan semakin banyak anak mengenal sebuah gambar dari *flash card* maka semakin banyak pengetahuan yang anak dapatkan.

3. Bagi Penelitian Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat menjadi acuan atau data dasar untuk peneliti selanjutnya yang berkaitan dengan terapi bermain lainnya yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak prasekolah seperti permainan congklak.

4. Bagi Profesi Keperawatan

Bagi profesi keperawatan diharapkan dapat menjadikan *flash card* sebagai bagian dari terapi untuk peningkatan kognitif anak.

5. Bagi Masyarakat

Bagi masyarakat diharapkan dapat menjadikan sumber informasi bagi keluarga dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak prasekolah.

Daftar Pustaka

- Akmalia, I., & Rahayuningsih, S. I. (2018). Attachment (Kelekatan) Ibu Dan Anak Dengan Perkembangan Sosial Emosional Bayi. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Keperawatan*, 366.
- Anjani, A. D., & Astura, T. V. (2018, Oktober). *Pengetahuan Ibu Tentang Pemberian Vitamin A Pada Balita*. *Jurnal Kebidanan*, 4, 210-2014.
- Basri, H. (2018). *Kemampuan Kognitif Dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Ilmu Sosial Bagi Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 18.
- Chi, S. A., Kim, S. H., & Kim, H. J. (2016). *Problem behaviours of kindergartners: The affects of children's cognitive ability, creativity, and self-esteem*. *South African Journal of Education*, 2-7.
- Dewi, L. R., Agung, A., & Sudatha, I. (2014). *Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Pictured Cards Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok B1 Semester Genap Tahun Pelajaran 2013/2014 Di Tk Pradnya Paramita Penarungan Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 2.
- Fadilah, N. (2017). *Mengembangkan Kemampuan Kognitif Melalui Bermain Flash Card Di Taman Kanak-Kanak Purnama Kecamatan Sukarame Bandar Lampung*. Bandar Lampung: 2017.
- Fansen. (2020). *Pengaruh Pekerjaan Orang Tua Terhadap Kemandirian Anak Usia Dini Di Paud Yasporbi Kota Bengkulu*. Institut Agama Islam Negeri (IAIN).
- Fauziyyah, N. H., Rachmawati, Y., & Kurniati, E. (2018). Analisis Perilaku Sosial Anak Ditinjau Dari Urutan Kelahiran. *EDUKIDS: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 42-57.
- Fitriani, I. S., & Oktobriariani, R. R. (2017). *Stimulasi, Deteksi dan Intervensi Dini Orang Tua terhadap Pencegahan Penyimpangan Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Balita*. *Indonesian Journal for Health Sciences (IJHS)*, 2.
- Gemelliaa, P. A., & Wongkaren, T. (2021, Januari). *Pengaruh Jam Kerja Orang Tua terhadap Kognitif Anak di Indonesia*. *Jurnal Ekonomi dan Pembangunan Indonesia*, 21, 14-30.

- Hartawan, I. M. (2017, September). *Pengaruh Media Flash Card Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Kelompok B Di Tk Nurus Sa'Adah 03 Kecamatan Ledokombo Kabupaten Jember*. Jurnal Warna: Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini, 2, 1-13.
- Heri, M., & Ariana, P. A. (2018, September). *Pengaruh Media Flash card Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 3-4 Tahun Di Tpa Yayasan Pantisila Paud Santo Rafael Singaraja*. Jurnal Kesehatan MIDWINERSLION, 3, 221-227. Retrieved Desember 12, 2021, from <http://ejournal.stikesbuleleng.ac.id/index.php/Midwinerslion/article/view/18>
- Holis, A. (2017). *Belajar melalui bermain untuk pengembangan kreativitas dan kognitif anak usia dini*. Jurnal Pendidikan UNIGA, 27.
- Imron. (2011). *Manajemen Peserta Didik Berbasis Sekolah*. Jakarta: PT bumi Aksara.
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Pers.
- Inggrida, P., & Christiana, E. (2015). *Penggunaan Media Flash card Terhadap Kemampuan Kognitif Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Di Kelompok A Tk Islam Insan Al-Firdaus*. ejournal, 3, 1-7.
- Joni. (2016). *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak dalam Kegiatan Berhitung*. Jurnal PGPAUD STKIP Pahlawan Tuanku Tambusai Riau, 2, 4.
- Manurung, A. A., & Simanjuntak, J. (2019, Desember). *Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Santa Lusua Batang Kuis Kecamatan Percut Sei Tuan Kota Medan T.A 2018/2019*. Jurnal Usia Dini, 5 No. 2, 3.
- Murni. (2017). *Perkembangan Fisik, Kognitif, Dan Psikososial Pada Masa Kanak-Kanak Awal 2-6 Tahun*. Jurnal Pendidikan Anak Bunayya, 3, 20.
- Mustofa, B. (2016). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Pra Sekolah*. Yogyakarta: Para Ilmu.
- Mutiatillah, H., 2016, *Tugas Statistik 1, Pengaruh Tingkat Pendidikan Ibu Terhadap Perkembangan Anak.*, dilihat 4 Juni 2018, <http://hilmimutiatileh29.blogspot.com/2016/03/pengaruh-tingkatpendidikan-ibu.html?m=1>.
- Notoatmodjo, S. (2010). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Nugrohowati, R., & Nurhidayati, E. (2015). *Pengaruh Pijat Bayi Terhadap Tumbuh Kembang Bayi Usia 0 - 12 Bulan Di Desa Margodadi Kecamatan Seyegan Kabupaten Sleman 2015*. Yogyakarta: 2015.
- Nursalam. (2020). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan* (5 ed.). (P. P. Lestari, Ed.) Jakarta: Salemba Medika.
- Nurwidayati, A. (2015). *Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Flash Card Di Pos Paud Catleya 60 Kabupaten Jember*. Jember: 2015.
- Sembiring, J. B. (2019). *Buku ajar Neonatus, Bayi, Balita, Anak Pra Sekolah*. Yogyakarta: CV BUDI UTAMA.
- Potter, P., Perry, A., Stockert, P., & Hall, A. (2020). *Dasar-Dasar Keperawatan* (9 ed., Vol. 1). (E. Novieastari, K. Ibrahim, S. Ramdaniati, & Deswani, Eds.) Singapore: Elsevier.
- Pratiwi, E. S., & Deswita. (2016). *Perbedaan Pengaruh Terapi Bermain Mewarnai Gambar dengan Bermain Puzzle Terhadap Kecemasan Anak Usia Prasekolah di IRNA Anak RSUP Dr.M.Djamil Padang*. Ners Jurnal Keperawatan, 16-20.
- Puspa Ardini, P., & Lestarinigrum, A. (2018). *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini (Sebuah Kajian Teori Dan Praktik)*. Nganjuk: Adjie Media Nusantara.
- Putri, A. O. (2018, Juli 14). *Pengaruh Permainan Flash Card Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Prasekolah (Studi di TK Desa Pacarpeluk Kecamatan Megaluh Kabupaten Jombang)*. Jombang: 2018.
- Putri, A. O., Yuswatiningsih, E., & M. N. (2018). *Pengaruh Permainan Flash Card Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Prasekolah (Studi Di TK Desa Pacarpeluk Kecamatan Megaluh Kabupaten Jombang)*. STIKES Insan Cendekia Medika Jombang.
- Rahayu, M. (2018). *Mengembangkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Bowling Di Taman Kanak-Kanak Goemerlang Kecamatan Sukarame Bandar Lampung*. Lampung: 2018.
- Rahman, B., & Haryanto. (2014). *Peningkatan keterampilan membaca permulaan melalui media flash card pada siswa kelas I SDN Bajayau Tengah 2*. *Jurnal Prima Edukasi*, 133.

- Ramona. (2021). *Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Bermain Bentuk-Bentuk Geometri*. Pekanbaru: 2021.
- Rofi'ah, S., Setyowati, A., & Idhayanti, R. I. (2018, Desember). *Media Gambar Flash card Dalam Menstimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia 3-4 Tahun*. *Jurnal Jendela Inovasi Daerah*, 1.
- Rohmah, N. (2018). *Terapi Bermain*. Jember: LPPM Universitas Muhammadiyah Jember.
- Sari, D. Y., R. P., & Haryono, M. (2020). *Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Dengan Membilang Melalui Media Permainan Congklak Pada Anak Kelompok B Di Paud Putra Pertiwi Kecamatan Lubuk Sandi Kabupaten Seluma*. *Early Child Research and Practice - ECRP*, 1 No 01.
- Saryono, & Anggraeni, M. D. (2013). *Metodelogi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif dalam Bidang Kesehatan*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Siswina, T., Lusua, & Pramuwidya, A. (2020). *Pengaruh Flash card Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Di Tk Dharul Khair*. *Jurnal Kebidanan Khatulistiwa*, 6.
- Soetjiningsih, & Ranuh, G. (2012). *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: EGC.
- Suartini, K., Jampel, I., & Antara, P. A. (2016). *Penerapan Metode Bermain Flash card Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia Anak Kelompok A Semester Ii Di Tk Negeri Desa Tigawasa-Buleleng Tahun Pelajaran 2015/2016*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10.
- Sugeng, H. M., Tarigan, R., & Melan, N. (2019). *Gambaran Tumbuh Kembang Anak Pada Periode Emas Usia 0-24 Bulan Di Posyandu Wilayah Kecamatan Jatinangor*. *Jurnal Sistem Kesehatan*, 4 (3).
- Sugiyono. (2010). *Belajar Analisis Data Sampel*. .: Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2012). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Permana Media Group.
- Tine Donsu, J. D. (2016). *Metodologi Penelitian Keperawatan*. Yogyakarta: Pustaka Baru.
- Wulanyani, N. S. (2013, Desember). *Meningkatkan Pengetahuan Kesehatan Melalui Permainan Ular Tangga*. *Jurnal Psikologi*, 40, 181-192.

Yusuf, S. L. (2011). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakart: Grafindo Persada.

Zulfitria. (2018). *Pengaruh Latar Belakang Pendidikan Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Siswa SD*. Jurnal Ilmiah PGSD, 1-8.