

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan perolehan data peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan alat permainan ular tangga dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TKK Santa Theresia Surabaya Timur tahun ajaran 2018/2019, sehingga dapat diartikan bahwa permainan ular tangga dapat diterima. Hal ini dapat terlihat dari kemampuan anak membilang dan mengurutkan benda, menyebutkan warna dan bentuk serta operasi penjumlahan dan pengurangan sederhana yang mengalami peningkatan.

6.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian dan pembahasan, maka penulis mengutarakan saran sebagai berikut:

1. Guru

Untuk bahan masukan guru sebaiknya lebih kreatif dan aktif dalam melakukan kegiatan supaya lebih bermakna dan menarik keinginan anak untuk ikut aktif dalam mengikuti kegiatan. Guru dapat menggunakan media permainan ular tangga sebagai salah satu kegiatan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.

2. Peneliti

Bagi teman-teman peneliti lain penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan peneliti akan kegiatan dalam pembelajaran salah satu berhitung dan diharapkan dapat memberikan manfaat dan sebagai kajian dalam penulisan karya ilmiah untuk teman-teman.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Holis. (2016). *Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini*, *Jurnal Pendidikan Universitas Garut* ; No. 01;2016; 23-37, ISSN: 1907-932X Vol. 09.
- Adi D.Tilong.(2011). *40 Aktivitas Perangsang Otak Kanan Dan Kiri*. Jogjakarta: DIVA PRESS.
- A.Martuti. (2008). *Mengelola PAUD dengan Aneka Permainan Meraih Kecerdasan Majemuk* Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Budiningsih. Asri. (2005). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dadan Suryana. (2016). *Pendidikan Anak Usia Dini dan Aspek Perkembangan*. Jakarta : Kencana,
- Deborah Marr, Sharon Cermak, Ellen S. Cohn & Anne Henderson. (2004). *The Relationship Between Fine-Motor Play and Fine-Motor Skills, NHSA Dialog: A Research-to-Practice Journal for the Early Childhood Field*.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2009). *Tesaurus Alfabetis Bahasa Indonesia*. Bandung: Mizan.
- Diane E. Papalia, Sally, Ruth. (2010). *Human Development*. Jakarta: Kencana.
- Djemari Mardafi. (2008). *Teknik Penyusunan Instrument Tes Dan Non Tes*. (Yogyakarta : Mitra Cendikia Offset).
- Fatimah Ibda. (2010). *Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget*, jurnal Dosen Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry.
- Hansen, Kristine. (2016). *The Relationship Betwen Teacher Perceptions of Pupil Attractiveness and Academic Ability*. *British Educational Research Journal*. V. 42. No. 3. Hasil. (2019). *Observasi di KB-TKK Santa Theresia Surabaya*.
- Hasil. (2019). *Observasi, dikelompok B di KB-TKK Santa Theresia Surabaya*.
- Hurlock B. Elizabeth. (2001). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Ismail Ananda. (2008). *Education Games Menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif*. Jogjakarta: Pilar Media.
- Nuh, Mohammad. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014*. Jakarta.
- Rejeki Sri Ira. (2012). *Upaya Meningkatkan Berhitung Anak Melalui Permainan Ular Tangga Di Kelompok B TK Pertiwi Kepoh Kecamatan Sambi Kabupaten Boyolali Tahun Ajaran 2012/2013 (Sikripsi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Surakarta*.

- Santrock. W John. (2007). *Perkembangan anak jilid I*. Jakarta: Erlangga.
- Santrock.W John. (2007). *Psikologis Pendidikan Edisi II*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2012). *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif, dan R&D*. Cetakan ke-17. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Drs. Ahmad. (2011). *Perkembangan kognitif Anak Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Triharso Agung. (2011). *Permainan Edukatif dan Kreatif Anak Usia Dini*. Jogjakarta: ANDI.