

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa perkembangan kecerdasan kognitif anak usia dini di KB Persada Semampir Kelompok Apel masih kurang. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya hasil pra tindakan di mana terdapat 14 anak dikategorikan Belum Berkembang (BB), sebanyak 7 anak dikategorikan Mulai Berkembang (MB), dan 4 anak dikategorikan Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Upaya pengembangan kecerdasan kognitif anak usia dini melalui media APE (Alat Permainan Edukatif) berbahan limbah di KB Persada Semampir terdiri dari empat langkah, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan/observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti membuat RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian), menyiapkan APE *puzzle* berbahan limbah. Pada tahap pelaksanaan, dilakukan dua siklus. Pada siklus pertama, peneliti menggunakan media APE berbahan limbah dengan tema "Kendaraan" dan sub tema "Kendaraan Roda Empat". Pada siklus kedua, peneliti menggunakan media APE berbahan limbah dengan tema "Rekreasi" dan sub tema "Perlengkapan Rekreasi". Media APE tersebut telah lolos uji validasi dari ahli media. Pada tahap observasi, peneliti melakukan kegiatan pembelajaran dengan media APE berbahan limbah untuk mengetahui perkembangan kecerdasan kognitif anak pada kelompok Apel. Sedangkan pada tahap refleksi, peneliti melakukan evaluasi hasil tindakan.

Adapun upaya mengembangkan kecerdasan kognitif melalui media APE berbahan limbah pada anak usia dini di KB Persada Semampir dapat peneliti simpulkan berhasil dengan baik terlihat dari hasil prosentase pada siklus I mencapai 67,60% dan prosentase pada siklus II mencapai 92%. APE berbahan limbah berupa *puzzle* gambar mobil, kotak angka, bentuk geometri yang peneliti gunakan dalam pembelajaran anak usia dini di kelompok Apel di KB Persada Semampir dapat mengembangkan kecerdasan kognitif mereka. Selain itu, proses pembelajaran saat penelitian dilakukan menjadi lebih aktif, kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, saran yang dapat diberikan peneliti adalah sebagai berikut:

### 1. Bagi Pendidik

Perkembangan kecerdasan kognitif anak sangat penting, maka diharapkan guru dapat merancang kegiatan pembelajaran dengan kegiatan yang menyenangkan agar dapat mengembangkan kecerdasan kognitif anak tersebut, salah satunya yaitu kegiatan dengan menerapkan APE berbahan limbah kardus berupa *puzzle* dalam proses belajar mengajar. Ternyata APE berbahan limbah kardus berupa *puzzle* ini sangat disukai oleh anak-anak, terlebih bila pendidik menggunakan media yang lebih variatif, dengan menggunakan bahan limbah lain seperti botol, gelas bekas, tutup botol dan limbah lain yang bisa dimanfaatkan sehingga dengan demikian tidak akan membuat anak cepat jenuh dan bosan.

### 2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian yang sudah dilakukan membuktikan bahwa kegiatan penerapan APE berbahan limbah kardus berupa *puzzle* dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan kecerdasan kognitif anak. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengangkat kembali permasalahan yang sama tetapi dengan metode atau APE yang lebih menarik maupun tindakan kelas yang berbeda sehingga dapat memberikan masukan maupun temuan-temuan dalam meningkatkan potensi anak.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT peneliti dapat menyelesaikan penelitian tindakan kelas ini dengan lancar, sehingga penyusunan skripsi ini pun dapat selesai dengan baik, walaupun masih kurang dari sempurna. Peneliti menyadari penyusunan skripsi ini masih banyak sekali kekurangannya, diantaranya:

1. Keterbatasan pengetahuan peneliti yang masih sangat kurang
2. Pengalaman peneliti belum banyak
3. Referensi buku sebagai sumber pengetahuan masih terbatas.