

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

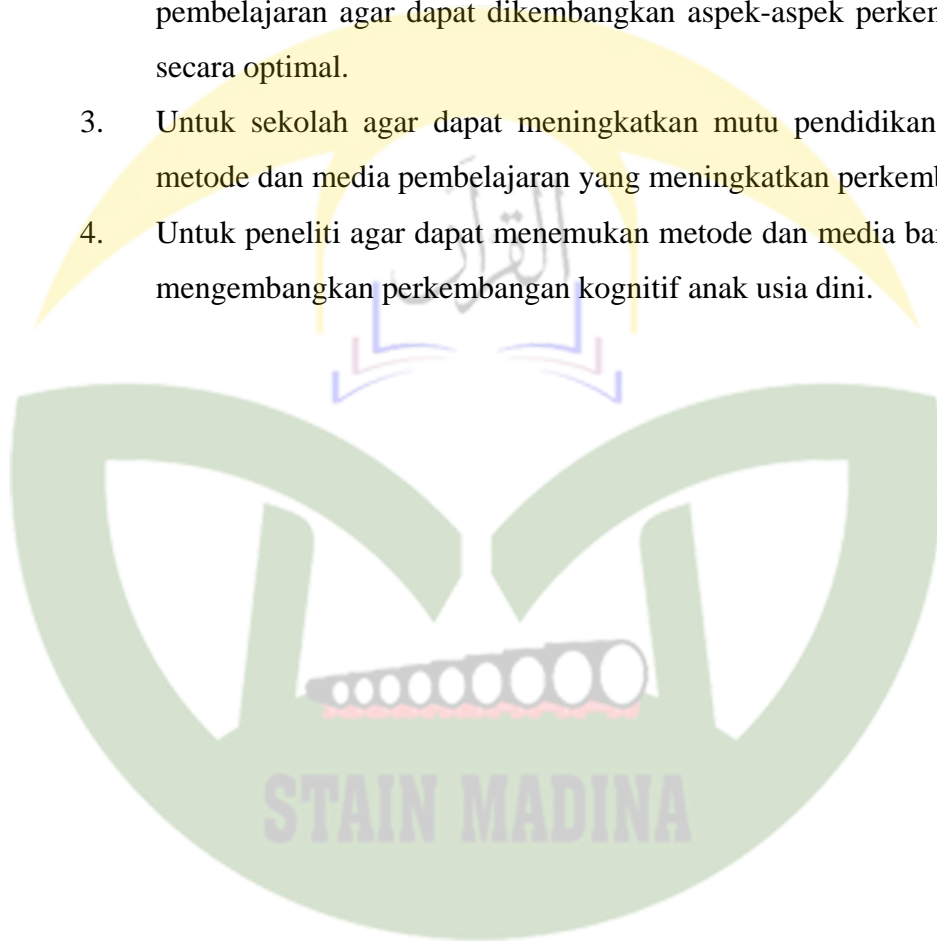
Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa di RA Arafah Sipolu-polu Panyabungan yaitu:

1. Implementasi media puzzle dalam perkembangan kognitif di RA Arafah Sipolu-polu Panyabungan telah belajar baik. Hal ini dibuktikan dengan implementasi media puzzle, aspek-aspek perkembangan kognitif dapat dikembangkan seperti belajar memecahkan masalah, berfikir logis, berpikir simbolik. Perkembangan yang telah dicapai telah sesuai dengan umur peserta didik.
2. Faktor Pendukung dan Penghambat
 - a. Faktor yang mendukung kelancaran media puzzle yaitu:
 - 1) Faktor minat
Peserta didik yang memiliki minat belajar dengan menggunakan media puzzle atau mengembangkan perkembangan kognitifnya.
 - 2) Faktor situasi dan kondisi
Situasi yang senang dan kondisi yang nyaman bagi peserta didik dan serta media pembelajaran yang menarik menimbulkan penasarannya pada peserta didik dalam proses belajar.
 - c. Faktor yang menghambat media puzzle yaitu
 - 1) Kurangnya inovasi guru didalam menggunakan media pembelajaran seperti media puzzle sehingga kegiatan pembelajaran tidak menarik.
 - 2) Kondisi kelas yang panas dan gaduh sehingga proses pembelajaran tidak berlangsung maksimal

C. Saran

Bedasarkan hasil penelitian tersebut, maka direkomendasikan sebagai berikut:

1. Bagi pendidik hendaknya harus lebih giat dalam proses pembelajaran agar peserta didik lebih termotivasi untuk belajar.
2. Bagi pendidik hendaknya lebih berinovasi dalam membuat media pembelajaran agar dapat dikembangkan aspek-aspek perkembangan secara optimal.
3. Untuk sekolah agar dapat meningkatkan mutu pendidikan dengan metode dan media pembelajaran yang meningkatkan perkembangan.
4. Untuk peneliti agar dapat menemukan metode dan media baru untuk mengembangkan perkembangan kognitif anak usia dini.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. H. (2013). *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SDN Klantingsari 1 Tarik Sidoarjo. Jurnal PGSD* , 01, 02.
- Aunnurrahman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran* . Bandung : Alfabeta.
- Ayuningsih, D. (2010). *Psikologi Perkembangan Anak*. Yogyakarta: Pustaka Larasati.
- Beaty. (2010). *Psikologi Pendidikan Anak*. Yogyakarta: Kencana.
- Burngin, B. (2013). *Metedologi Penelitian Sosial dan Ekonomi*. Jakarta: Kencana.
- Djiwandono, S. E. (2002). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Grasindo.
- Evi, E. C. (2016). Pengaruh Media Penggunaan *Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak Kelompok A. Jurnal PAUD Teratai* , 05, 02.
- Fadillah, M. (2017). *Buku Ajaran Bermain dan Permainan Anak Usia Dini* . Jakarta: Kencana.
- Herentina, M. A. (2012). Peran orang tua Dalam Kegiatan Bermain Dalam Perkembangan kognitif Anak Kelompok A. *Jurnal STIKES* , 05, 02.
- Jahja, Y. d. (2011). *Alat Permainan Edukaif Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Khotimah, H. (2018). *Meningkatkan Kemampuan Kogniif Melalui Media Puzzle Pada Kelompok B Tunas Harapan. Early childhood Education Indonesia Journal* , 1, 1.
- Kurniawati, I. (2020). *Implementasi Media Puzzle Dalam Perkembangan Kognitif di TK PGRI Bumiharjo Kecamatan Batanghari Kabupaten Lampung. Jurnal Pendidikan* .
- Kusnadi, E. (2008). *Metodologi Penelitian*. Metro: Ramayana Pers .
- Khadijah, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan : Perdana Publishing. 2017.
- latif, M. (2016). *Orientasi baru pendidikan anak usia dini teori & aplikasi*. Bandung: Remaja Roksadaya.
- Mansur. (2008). *Ketermpilan Bercerita Pada Usia Dini*. Surakarta: University Muhammadiyah Press.
- Moleong, I. J. (2013). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Roksadaya.
- Peremendikbud. (2022). *Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Rukin. (2021). *Metedologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Surabaya: CV. Jakad Media Publishing.
- Silvina, E. (2018). *Meningkatkan Kosa Kata Anak Usia 4-5 Tahun Melalui BermainTebak Tebak kata*. Jakarta: Universitas Muhammadiyah Jakarta.
- Sri Katoningsih. (2021). *Keterampilan Bercerita*. Surakarta: Muhammadiyah University Press.
- Sugiono. (2014). *Memahami Penelitian Kualitaitf*. Bandung : Alfabeta.
- Sunarti, E. d. (2005). *Ajakan Anak Keterampilan Hidup Sejak Dini*. Jakarta: Alex Media Komputindo.

- Suryana, d. (2016). *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: kencana.
- Suryastini, L. A. (2014). Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media *Puzzle Huruf Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak TK*. *Pendidikan*, 1.
- Syamsu. (2014). *Psikologi Perkembangan Anak dan remaja*. bandung.
- Upton Penney, *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga. 2012.
- Wapsari, D. A. (2015). Perkembangan Contextual *Puzzle* Dalam Pembelajaran IPA Berbasis Proyek Tema Pencemaran dan Dampaknya Bagi Makhluk Hidup. *Unnes Science Education Journal*, 4, 8.
- Wiyani Novan Ardi, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media.2014
- Yasbiati, G. d. (2019). *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*. Tasikmalaya: 2019.
- Yuliyanti, R. (2008). *Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Laksar Aksara Media.
- Zaman, B. (2016). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Untuk Taman Kanak Kanak*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.

