

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Dari uraian hasil penelitian yang di lakukan oleh peneliti terkait dengan judul tentang Penerapan Perkembangan Kognitif dan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Permainan Edukatif *Puzzle* Huruf Hijaiyyah di RA Muslimat Desa Tanjungrejo Kecamatan Margoyoso Kabupaten Pati. Dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Perkembangan kognitif dan bahasa Anak Usia Dini Melalui Permainan Edukatif *Puzzle* Huruf Hijaiyyah di RA Muslimat Desa Tanjungrejo

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa: perkembangan kognitif adalah perkembangan dari kognisi yang mempengaruhi aliran kognitif yang juga disebut sebagai perilaku dan tingkah laku dariseorang anak dengan didasarkan pada kognisi. Merupakan tindakan dalam mengenal dan memikirkan sesuatu dimana perilaku atau tingkah laku ini terjadi.

Dalam proses belajar mengajar yang dilakukan oleh peneliti menggunakan alat permainan edukatif *puzzle* huruf hijaiyyah dalam hal perkembangan kognitif yaitu anak-anak RA Muslimat kelas B sudah bisa membongkar dan memasangkan kembali huruf-huruf acak, *puzzle* huruf hijaiyyah dan dapat mengurutkan mulai dari huruf Hijaiyyah Alif sampai ya' dengan dampingan guru dan peneliti. Selain dapat mengasah perkembangan kognitif, alat permainan *puzzle* huruf hijaiyyah juga dapat mengasah perkembangan bahasa.

Dengan hasil penelitian yang didapatkan oleh peneliti dari pengembangan aspek kognitif dan bahasa anak usia dini melalui alat permainan edukatif *puzzle* huruf hijaiyyah sudah berkembang sesuai harapan, karena anak-anak di hari pertama masih dengan bantuan seorang guru, hari kedua masih belum bisa mengurutkan sampai ya, dan hari ketiga anak-anak sudah bisa mengurutkan huruh hijaiyyah mulai dari alaif sampai ya' dan setelah itu guru meminta untuk melafalkan huruf hijaiyyah tersebut agar anak terlatih dalam aspek bahasanya, dan Alhamdulillah dalam belajar dan bermain menggunakan alat permainan edukatif *puzzle* huruf hijaiyyah untuk mengembangkan aspek kognitif dan bahasa anak-anak sudah berkembang sesuai harapan.

2. Peran Guru dalam Menstimulasi Perkembangan Kognitif dan Bahasa melalui Permainan Edukatif *Puzzle* Huruf Hijaiyyah di RA Muslimat Desa Tanjungrejo.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti bahwa peran Guru dalam menstimulasi Perkembangan Kognitif dan Bahasa Melalui Permainan Edukatif *Puzzle* Huruf Hijaiyyah di RA Muslimat Desa Tanjungrejo. Adalah diantaranya:

- a. Guru sebagai Demonstrator

Seorang Guru harus memahami terlebih dahulu materi sebelum pembelajaran. Misalnya yang dilihat secara langsung oleh peneliti bahwa pada saat pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif *puzzle* huruf hijaiyyah seorang guru memberikan contoh, seperti membongkar dan memasangkan *puzzle* huruf hijaiyyah dan mencoba untuk mengurutkannya. Kemudian di terapkan kepada anak-anak apakah anak-anak sudah menguasai apa belum.

- b. Guru sebagai Pengelola kelas

Disini Guru sebagai pengolala kelas yaitu bagaimana peran seorang Guru dalam menciptakan suasana belajar mengajar yang kondusif dan tenang sehingga tercipta belajar mengajar yang diharapkan. Pada saat belajar mengajar menggunakan alat permainan edukatif *puzzle* huruf hijaiyyah seorang guru juga sudah bisa memanajemen kan kelas dengan baik.

- c. Guru sebagai Evaluator

Dari hasil penelitian yang peneliti lakukan pada saat menggunakan pembelajaran alat permainan edukatif *puzzle* huruf hijaiyyah yaitu setelah pembelajaran seorang guru mengevaluasi, mengulas kembali apa yang sudah diajarkan pada hari itu.

3. Kendala Belajar Mengajar Menggunakan Alat Permainan Edukatif *Puzzle* Huruf Hijaiyyah di RA Muslimat Desa Tanjungrejo.

Salah satu kendala-kendala yang dialami oleh Guru dan Murid adalah sebagai berikut:

- a. Kendala yang dialami oleh guru

- 1) Kurangnya fasilitas dalam menunjang kegiatan pembelajaran agama.
- 2) Kurangnya kreatifitas seorang Guru dalam menciptakan alat permainan edukatif selain *puzzle* huruf hijaiyyah.
- 3) Terbatasnya media pembelajaran di lembaga.

- 4) Seorang Guru sulit mengkondisikan anak-anak jika saling berebut alat permainan edukatif puzzle huruf hijaiyyah tersebut.
 - 5) Terbatasnya bahan-bahan di sekolah untuk digunakan membuat media pembelajaran
 - 6) Dalam menyampaikan perannya guru kesulitan karena anak-anak telas asyik dalam belajar dan bermain dengan menggunakan puzzle huruf hijaiyyah.
- b. Kendala yang dialami oleh murid
- 1) Tidak ada kebebasan seorang murid untuk belajar sambil bermain dengan menggunakan alat permainan edukatif *puzzle* huruf hijaiyyah.
 - 2) Terbatasnya alat permainan edukatif *puzzle* huruf hijaiyyah.
 - 3) Mobilitas dalam bermain.
 - 4) Saling berebut alat permainan sehingga tidak dapat terkondisikan
 - 5) Alat permainan edukatif *puzzle* huruf hijaiyyah terlalu kecil sehingga anak kurang jeli dalam membongkar maupun memasang huruf hijaiyyah tersebut
 - 6) Alat permainan edukatif *puzzle* huruf hijaiyyah terbuat dari kayu sehingga daya tarik seorang anak kurang, karena yang dipilih anak tentunya sesuatu yang menarik. Aspek yang dikembangkan seperti kognitif dan bahasa juga terdapat beberapa anak yang kurang berkembang dan ada juga yang berkembang sesuai harapan.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, beberapa saran yang dapat peneliti berikan untuk pihak-pihak, diantaranya yaitu:

1. Bagi Pendidik

Dari hasil penelitian yang sudah peneliti lakukan di RA Muslimat Desa Tanjungrejo Kecamatan Margoyoso Kabupaten Pati diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi lembaga RA Muslimat supaya dapat menerapkan Media Pembelajaran dan Alat Permainan Edukatif yang lain untuk mengasah 6 aspek perkembangan anak.

2. Bagi lembaga RA Muslimat

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi evaluasi bagi lembaga RA Muslimat Tanjungrejo untuk lebih meningkatkan ide-ide kreatif dalam pembuatan media pembelajaran dan alat permainan edukatif supaya 6 aspek perkembangan Anak Usia Dini berkembang secara maksimal.

3. Bagi Peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi untuk kegiatan penelitian selanjutnya dengan hasil yang semakin baik lagi.

