

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **1.1. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian di Paud Karang Citra Desa Lopo Kecamatan Batudaa Pantai Kabupaten Gorontalo, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: Strategi Pemanfaatan Media *Puzzle* Pada Pembelajaran Anak Usia 2-3 tahun di Paud Karang Citra belum optimal karena lokasi sekolah yang jauh dari perkotaan sehingga media terbatas, namun guru berusaha menggunakan strategi memanfaatkan media *puzzle* sederhana yang tersedia sebagai media pembelajaran pada anak usia 2-3 tahun dengan memanfaatkan *puzzle* sebagai media guru bisa melatih dan mengasah otak anak, melatih nalar, melatih kesabaran, melatih koordinasi tangan dan mata anak serta menambah wawasan serta pengetahuan anak meskipun dengan strategi atau cara mengajar yang berbeda-beda. Sementara itu terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi belum optimalnya strategi pemanfaatan media *puzzle* diantaranya adalah: 1) Fasilitas media *puzzle* belum memadai. 2) Terdapat kekhawatiran guru memanfaatkan media *puzzle* sebagai penugasan melihat usia 2-3 tahun belum paham memasang kepingan *puzzle*. 3) Kurangnya pembelajaran interaktif antara guru dengan anak didik.

#### **1.2. Saran**

- a. Dalam meningkatkan aspek perkembangan anak maka guru seharusnya kreatif dalam memanfaatkan *puzzle* sebagai media pembelajaran, misalnya guru menggunakan *puzzle* yang terpajang sebagai alat untuk menyampaikan materi sesuai dengan tema yang diajarkan.
- b. Guru harus menyiapkan media lebih dulu sebelum memulai proses pembelajaran bukan hanya menyiapkan media yang sudah tersedia diruang kelas tetapi juga menyiapkan atau membuat media *puzzle* lebih dulu dari rumah agar memadai, seperti membuat media *puzzle* dari kertas karton

Pihak sekolah perlu menyiapkan fasilitas penunjang yang memadai khususnya mengenai media *puzzle* sederhana

## DAFTAR PUSTAKA

- Ayu Nurmalasari.2013. *Pemanfaatan Puzzle Dalam Perkembangan Kognitif Anak Taman Kanak-kanak*. Kecamatan Salahu Kabupaten Tasikmalaya. Universitas Pendidikan Indonesia. Skripsi
- Bandi Delphie , M.A., S.E.2009. *Layanan Perilaku Anak Hiperaktif*. PT. Intan Sejati Klaten
- Chumala Nur 20013. *Penggunaan Media Puzzle* dalam [http://malating2.guru.indonesia.coml\\_detail-2695](http://malating2.guru.indonesia.coml_detail-2695)
- Hasibuan, & Moedjono 2008. *Strategi Belajar*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung
- [Http://www.referensimakalah.com/2013/04/pengertian.pemanfaatan-dalam\\_kepemilikan.html](Http://www.referensimakalah.com/2013/04/pengertian.pemanfaatan-dalam_kepemilikan.html).  
Akses tanggal 20 Februari 2016
- <Http://strategimanejemen.com2009/03/02/merajut-kecerdasan-sosial> Akses tanggal 21 februari 2016
- [Http://www.referensimakalah.com/2013/04/pengertian-pemanfaatan-dalam\\_Kepemilikan.html](Http://www.referensimakalah.com/2013/04/pengertian-pemanfaatan-dalam_Kepemilikan.html).akses tanggal 25 januari 2016
- Ishartiwi.2007.Kawasan *Tegnologi pendidikan* (Seel dan Richey:1994)  
<Http://staff.uny.ac.id/sites.default/files/pendidikan/ishartiwi.%20M.pd.,%20Dr%20kawasan%20TEP%20SEEL%20&%20REACHE.pdf>
- Kuncoro, 2005. *Strategi Bagaimana Meraih Keunggulan Kompotitif*. Jakarta: Erlangga.
- Masitoh, dkk 2008. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Miko Jailani. 2010. *Meningkatkan Pemahaman Konsep Bangun Datar Sederhaa Melalui Media Puzzle Pada Siswa Kelas 1 SDN 2 Tolinggula*. PGSD. Universitas Negeri Gorontalo. Skripsi
- Muhamad Noor.2010. *Media Pembelajaran Berbasis Tegnologi*. PT Multi Kreasi Satudelapan Jakarta.
- Nenny Mahyuddin, 2008. *Asesmen Anak Usia Dini*. UNP Press
- Nisak, Raisatun. 2011. *Lebih Dari 50 Game kreatif untuk aktivitas belajar-mengajar*. Jogjakarta: Diva Press.
- Onong Uchjana, Effendi, 2006 *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung Remaja Rosdakarya.
- Prasetyono, d,s 2007. *Serba-serbi Anak Autis*. Yogyakarta Diva Press
- Puspa. 2014. *Konsep pemanfaatan* (online)  
[http://konseppemanfaatan.com/2014/12/10/Konsep\\_pemanfaatan](http://konseppemanfaatan.com/2014/12/10/Konsep_pemanfaatan)

- Sadirman S, Arif, et.al, 2002. *Media Pendidikan pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*, Jakarta: CV. Rajawali
- Soebachman, Agustina. 2012. *Permainan Asyik Bikin anak pintar*. Yogyakarta: IN Azna Books
- Suciaty al-azizy. 2010. *Ragam Latihan Khusus Asah Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Daya Ingatnya*. Diva Press Banguntapan Jogjakarta
- Sujiono Bambang 2005. *Mencerdaskan Perilaku anak usia dini panduan bagi orang tua dalam membina perilaku sejak dini*. Jakarta, Grasindo
- Sugiyono.2009. *penelitian kualitatif dan kuantitatif*. Jakarta: Alfabeta
- Syaiful Bahri Djamarah, M.Ag. & Aswan Zain.2006. *Strategi Belajar Mengajar*. PT Rineka Cipta, Jakarta
- Tedja Mayke S. 2011. *Bermain dan Permainan untuk pendidikan anak usia dini*. Jakarta, Grasindo
- Yulianti I, Rani.2008. *Permainan yang meningkatkan kecerdasan anak*. Jakarta: Laskar Askara.
- Wahyudin Uyu dkk. *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini*.2012. PT Refika Aditama