

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin,S. (2022). *Perkembangan Kognitif Manusia pada Perspektif Psikologi serta Islam*,. Tidak pada terbitkan.
- Ariyanti, T. (2016). “Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak”. *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar*. 8(1), 51.
- Balksit, S, P, Imswatama, A, serta Pradestya, R. (2019). “Langkah-langkah Pemecahan Masalah serta Kemampuan Kognitif” *Universitas Muhammadiyah: Suabumi*. 2(2)35.
- Bahari, H. (2013). *Perangsang Karakter Positif Anak*. Yogyakarta : Diva Pres.
- Budayaningsih, A. (2004). *Belajar serta Pembelajaran*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Cahyani, T, serta Listiana, H. (2021). *Pengembangan Pembuatan APE terhadap Anak Usia Dini*. Jakarta; Kencana.
- Choiri, M, M, serta Siddiq, U. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif pada Bidang Pendidikan*. Ponorogo: CV.Nata Karya.
- Diana,W. (2019). “Bermaian Puzzle Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah (4-5 tahun)”. *Adi Husada Nursing Journal*.5(2), 13-14.
- Duli, N. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Djati Julitriasa serta Jhon Suprihanto, (2008) , *Manejen Umum Sebuah Pengantar*, Edisi Pertama, Yogyakarta: BPFE.
- Khadijah, (2006). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Khadijah, serta Amelia, N. (2020). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Konstantinus, serta Ngurah, D , (2021) *Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*, PT Nasya Expanding Manangement: Pekalongan.
- Lestraringrum, A, serta Ardini, P,P (2018). *Bermain serta Permainan Anak usia Dini*, Gorontalo: CV. Adjie Media Nusantara.
- Nugraha, F. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif*. Surakarta.

- Novianti, R. (2021). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jawa Barat: Edu Publishing.
- Noor, A, F. (2018). “Perkembangan Kognitif Anak Raudhatul Athfal”. *Jurnal Program Studi PGRA*. 4(2), 173.
- Maisarah. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif*. Medan: AkashaSakti.
- Masganti. (2017). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Depok : Kencana.
- Ma'sum, T. (2018). “Konsep Pendidikan Anak Usia Dini”. *Intizam : Jurnal Pendidikan Islam*. 1(2), 97.
- Mu'min, A, S. (2013). “Teori Perkembangan Kognitif”. *Jurnal Al-Ta'dib*. 6(1), 90.
- Meleong, L, J (2013). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Puspitasari, E. (2012). “Menyusun Perencanaan Pembelajaran Anak usia Dini” . *Educhild : Jurnal Dosen Prodi PG PAUD FKIP UNRI*. 01.(01).74.
- Rani, Y. (2008). *Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta; Laskar Askara.
- Rahmadi, (2011). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Banjar Masin: Antasari Press.
- Rijali, A. (2018). Analisi Data Kualitatif. *Jurnal UIN Antasari Banjarmasin*.17(33). 84.
- Sofyan, H. (2013). *Perkembangan Anak Usia Dini serta Cara Praktis Peningkatannya*. Jakarta: CV.Infomedika.
- Sujiono, N, Y. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT INDEKS: Jakarta.
- Sugiono, (2013). *Metode Penelitian Kuantatif, Kualitatif serta R&D*. Alfabeta: Bandung.
- Suryadi, L, serta Saputra, A. (2020). “Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Perkembangan Implikasinya Dalam Pembelajaran” . *Pelangi : Jurnal Pemikiran serta Penelitian Pendidikan Anak Usia dini*. 02.(02). 200-201.

- Utsamani, M. (2020).” Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Anak pada KB Hidayah Mubtadi’in Rembang”. *SCHOLASTICA: Jurnal Pendidikan serta Kebudayaan*.19(2),2.
- Veronica, N serta Lutifiah, (2019). “Peningkatan Perkembangan Kognitif Melalui Permainan Puzzle Pada Anak TK B”. *Didaktis: Jurnal Pendidikan serta Ilmu Pengetahuan*.19(3), 1-3.
- Widoyoko, P, E. (203). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yasbiati., D. (2018). *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*. Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi.
- Yusnita. (2020). “Optimilasi Dan Simulasi Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini”. *Mitra Ash-Shibyan; Jurnal Pendidikan serta Konseling*. 03(01), 25.
- Zaini, A. (2015). “Bermain selaku Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini”. *Jurnal Tarbiyah STAIN Kudus*. 3(1), 123-125.





LAMPIRAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

LAMPIRAN 1 HASIL WAWANCARA

Lembar Hasil Wawancara Guru Penggunaan Permainan Puzzle pada Perkembangan Kognitif pada TK Al-Ikhlas Aek Badak Julu

Nama : Ibu Dina Rahayu Btr S.Pd, Aud

Jabatan : Pengurus Sekolah

Hari\Tanggal : Senin 09 Mei 2022

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Bagaimana pendapat Ibu tentang permainan puzzle pada mengembangkan kognitif anak?	Faktanya banyak permainan Ape yang bisa mengembangkan perkembangan kognitif pada anak, salah satunya penggunaan media puzzle. Dari data guru-guru pada TK disini yang saya dapat, pada penggunaan <i>puzzle</i> banyak anak tertarik dengan permainan <i>puzzle</i> mungkin karena dengan kepingan-kepingan serta gambar-gambar yang menarik minat anak pada memainkan <i>puzzle</i> termaksud. Di sekolah disini kami menyediakan beragam media pembelajaran yang sesuai RPPH, tetapi guru-guru kian suka membuat media sendiri.

Nama : Ibu Tona Mardiah Rambe, S.Pd

Jabatan : Guru kelompok A

Hari\Tanggal : Senin 09 Mei 2022

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Bagaimana pendapat Ibu tentang permainan puzzle	“Menurut saya permainan <i>puzzle</i> ialah satu permainan yang bisa melatih daya ingat anak serta daya fikir. Penggunaan permainan

	pada mengembangkan kognitif anak?	<i>puzzle</i> sangat membantu anak pada berkembang serta melatih anak pada memecahkan satu permasalahan. sKalau pada kelas saya, sebagian anak suka dengan penggunaan permainan <i>puzzle</i> karena bentuk gambarnya serta kepingan-kepingan <i>puzzle</i> termaksud. Dan sebagian anak tiada tertarik mungkin karena terlalu rumit ya.
2	Bagaimana guru menyiapkan media pada penggunaan permainan <i>puzzle</i> ?	“Pada kegiatan permainan <i>puzzle</i> biasanya saya usai membuat media <i>puzzle</i> terlebih dahulu sebelum kegiatan dikelas dilangsungkan. Padahal seharusnya pembuatan <i>puzzle</i> disini bisa dilangsungkan dengan melibatkan anak, karena dengan melibatkan anak pada pembuatan media bisa membantu perkembangan anak. Apalagi pembuatan media <i>puzzle</i> bisa mengembangkan kognitif anak, karena membutuhkan imajinasi anak ”
3	Bagaimana perkembangan kognitif anak setelah mengenakan permainan <i>puzzle</i> ?	“Berdasarkan pengamatan saya, pada pembelajaran menggunakan permainan <i>puzzle</i> anak-anak sangat tertarik pada menyusun kepingan-kepingan <i>puzzle</i> termaksud, saya juga bisa merasakan sebagian anak perkembangannya berkembang setelah mengenakan <i>puzzle</i> . Baik perkembangan Kognitif, perkembangan sosial serta perkembangan emosioanal anak pada mengerjakan permainan <i>puzzle</i> ”
4	Bagaimana awal pada pelaksanaan penggunaan <i>puzzle</i> yang bisa guru lakukan?	“Seperti biasanya kami guru pada sekolah ini, selalu membuat media sesuai tema yang tampak pada RPPH. Agar pada saat pembelajaran mulai tinggal mengaplikasikan <i>puzzle</i> sesuai dengan RPPH yang disediakan. Disini saya menyediakan <i>puzzle</i> rumah, dengan <i>puzzle</i> rumah anak bisa megenal bentuk rumah, warna yang tampak pada <i>puzzle</i> ”

5	Bagaiman proses pembagian kelompok pada proses pembelajaran?	“Dalam proses pembelajaran <i>puzzle</i> kami membagi anak selaku beberapa kelompok yang terdiri pada 3-4 anak. Agar kami kian mudah pada mengontrol anak tiap kelompoknya. Tujuan dibaginya anak pada kelompok agar anak-anak belajar pada bekerja sama”
6	Bagaimana batasan waktu yang ditentukan tiap kelompok pada penyelesaian permainan <i>puzzle</i> ?	“Kami memberi batas waktu pada penyelesaian <i>puzzle</i> , ialah sekitar 10-15 menit. Kami memberi batas waktu pada penyelesaiannya agar tiap kelompok kian focus serta semangat dalam menyelesaikan <i>puzzle</i> termaksud. Jadi kelompok yang terlebih dahulu menyelesaikan penyusunan permainan <i>puzzle</i> kelompok termaksudlah pemenangnya”
7	Dalam pemberian media, bagaimana guru menentukan <i>puzzle</i> setiap kelompok / anak bebas memilih sesuka nya?	“Dalam pemberian setiap media yang digunakan kami selaku guru tiada membebaskan anak pada memilih media yang mereka sukai. Hal disini guna menghindari terjadinya berebutan serta /kekacauan pada kegiatan”
8	Bagaimana mekanisme guru melihat perkembangan anak pada penggunaan <i>puzzle</i> ?	“Jika tiap kelompok usai selesai menyusun <i>puzzle</i> , guru memberikan kesempatan guna anak pada menyebutkan hal-hal yang berkaitan pada gambar <i>puzzle</i> termaksud. Dengan perihal disini membuat kemampuan berfikir anak berkembang serta anak kian percaya diri pada menyampaikan pendapatnya”

8	Bagaimana mekanisme guru melakukan penilaian pada penggunaan <i>puzzle</i> ?	“Setelah penggunaan <i>puzzle</i> selesai, kami selaku guru mengevaluasi terhadap materi pada hari disini guna guna meningkatkan pembelajaran kedepannya. Setelah mengevaluasi, kami kembali meng umpan balik pertanyaan terhadap anak seperti menanyakan dimana bentuk, warna serta gambar sesuai yang tampak pada <i>puzzle</i> . Tujuannya agar anak sanggup mengingat apa yang usai disampaikan terhadap guru”
9	Dalam penggunaan <i>puzzle</i> , apakah anak mudah pada mengingat gambar?	“Benar, pada penggunaan permainan <i>puzzle</i> anak bisa mengingat bentuk gambar pada <i>puzzle</i> , ketika yang awalnya anak tiada tahu gambar termaksud akhirnya kian banyak anak bisa mengingat gambar serta menyebutkan gambar apa yang terdapat pada <i>puzzle</i> yang digunakan”
10	Dalam pelaksanaan penggunaan permainan <i>puzzle</i> guru memberikan intruksi kegiatan, menurut Ibu bagaimana kemampuan anak pada mengikuti intruksi termaksud?	“Setiap pembelajaran, kami memberi aturan / intruksi pada setiap permainan. Dalam penggunaan permainan <i>puzzle</i> kian banyak anak yang sanggup mengikuti intruksi yang diberikan. Dalam penggunaan permainan <i>puzzle</i> biasanya tampak 5 anak yang tiada bisa mengikuti intruksi kegiatan, perihal disini biasanya anak tiada bisa diam pada penyusunan <i>puzzle</i> ”
11	Menurut pengamatan Ibu bagaimanakah kemampuan anak pada penyusunan <i>puzzle</i> ?	“Dalam kemampuan menyelesaikan <i>puzzle</i> ke bentuk awal gambar banyak anak yang sanggup menyusun <i>puzzle</i> pada waktu yang ditentukan serta tanpa bantuan guru, tampak juga anak yang sanggup menyusun <i>puzzle</i> ke bentuk awal gambar dengan bantuan guru, serta tampak juga anak yang tiada sanggup menyusun <i>puzzle</i> ke bentuk awal gambar”

12	<p>Dalam penggunaan permainan <i>puzzle</i>, bagaimana kemampuan anak pada membedakan bentuk serta mengenal warna?</p>	<p>“Membedakan bentuk serta warna setiap <i>puzzle</i> pada penggunaan <i>puzzle</i>, sangat terlihat peningkatan anak. Dimana sebelum penggunaan <i>puzzle</i> banyak anak yang belum bisa membedakan bentuk serta mengenal warna, serta setelah penggunaan <i>puzzle</i> kemampuan anak pada membedakan warna serta bentuk mulai meningkat kian baik”</p>
13	<p>Bagaiamanakah kerjasama anak dengan teman sekelompoknya pada penyusunan permainan <i>puzzle</i>?</p>	<p>“Dalam pembelajaran yang berkelompok, setiap kelompok biasanya banyak anak yang tiada mau bekerjasama dengan teman sekelompoknya, anak maunya bekerja sendiri. Akan tetapi pada penggunaan permainan <i>puzzle</i> kali disini kemampuan anak guna bekerja sama mulai meningkat, usai lumayan banyak anak yang mau diajak bekerjasama dengan teman sekelompoknya”</p>

LAMPIRAN 2 RPPH**Rencana Pembelajaran Harian (RPPH)****TK Al-Ikhlas Aek Badak Julu**

Tema/subtema : Lingkungan/Rumahku

Kelompok/ Usia : A 5-6 Tahun

Hari/Tanggal : Senin 09 Mei 2022

Tujuan Pembelajaran:

1. Agar bisa mengenal serta mengetahui lingkungan rumah serta bagian-bagian pada rumah, seperti ruang tamu, dapur, kamar mandi, jendela, pintu serta lainnya sebagainya.

Materi Pembelajaran:

1. Berdoa sebelum pembelajaran dilaksanakan
2. Bernyanyi bersama
3. Mengetahui nama-nama benda peralatan rumah serta mekanisme melakukannya
4. Mengetahui huruf, kata serta kalimat yang berkaitan dengan rumah
5. Mengikuti aturan sekolah
6. Merawat kerapian/kebersihan serta keutuhan benda yang digunakan
7. Mengetahui beragam karya seni tentang rumah

Materi Pembinaan:

1. Mengucapkan salam
2. Berdoa sebelum melaksanakan kegiatan
3. Mencuci tangan sebelum serta sesudah makan

Metode:

1. Bercerita
2. Tanya jawab
3. Praktek langsung

Media:

1. Media permainan puzzle

A. Pembukaan (30 Menit)

1. Doa sebelum belajar serta sekaligus absesnsi
2. Bernyanyi bersama
3. Mengenalkan aturan bermain
4. Bercakap-cakap tentang lingkungan sekitar anak
5. Guru membagi anak selaku beberapa kelom

B. Kegiatan Inti (60 Menit)

1. Guru mengajak anak mengamati media yang usai disiapkan terhadap guru
2. Guru menanyakan kosep bentuk, ukuran serta warna yang tampak pada media rumah
3. Guru menanyakan tentang apa-apa saja bagian-bagian yang terdapat pada rumah
4. Anak menyusun/melaksanakan kegiatan sesuai degan intruksi yang usai ditetapkan

C. Istirahat (30 Menit)

1. Anak makan bersama
2. Anak Bermain

D. Kegiatan Penutup (60 Menit)

1. Menanyakan perasaan anak selama kegaitan berlangsung
2. Berdiskusi tentang kegiatan yangs udah dilaksanakan
3. Guru mengevaluasi kegiatan
4. Bercerita pendek
5. Guru menginformasikan pembelajaran besok hari
6. Membacakan surah-surah pendek
7. Berdoa sesudah belajar

Mengetahui,

Kepala Sekolah



Ahmad Payunan Pulungan, S.Pd

Mengetahui,

Guru Kelompok



Tona Mardiah, S.Pd

LAMPIRAN 3 HASIL OBSERVASI

Penilaian Penggunaan Permainan Puzzle dalam Perkembangan Kognitif Anak pada TK Al-Ikhlas Aek Badak Julu

NO	NAMA	INDIKATOR PENILAIAN					KET
		1	2	3	4	5	
	Kelompok I						
1	Ahnan	BSH	BB	MB	MB	MB	MB
2	Hanif	BSB	BSB	BSB	BSB	MB	BSB
3	Gina	BSB	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB
	Kelompok II						
4	Abdullah	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
5	Kanza	BB	MB	BB	BB	BSH	BB
6	Putri	BSH	BB	BSH	BSH	BSH	BSH
	Kelompok III						
7	Raihan	BB	BSB	BB	MB	BB	BB
8	Ika	BSB	BSB	BSH	BSH	BSB	BSB
9	Indah	BSB	BB	BSB	BSB	BSH	BSB
	Kelompok IV						
10	Salwah	BSH	BB	BSH	BSB	BB	BSH
11	Rica	BSB	BSB	BSH	BSH	BSB	BSB
12	Suci	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
13	Tasya	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

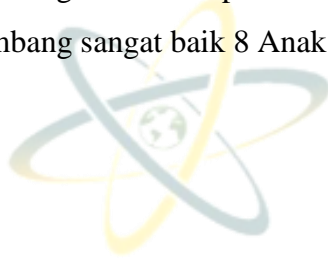
MB : Mulai Berkembang

BSH : Belum Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan tabel diatas bisa pada gambarkan maka anak dikelompok A dengan penggunaan permainan *puzzle*, perkembangan kognif anak berkembang selaku berikut:

1. Anak yang belum berkembang 2 Anak
2. Anak yang mulai berkembang 1 Anak
3. Anak yang berkembang sesuai harapan 2 Anak
4. Anak yang berkembang sangat baik 8 Anak



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

LAMPIRAN 4 DOKUMENTASI



Sekolah TK AL-Ikhlas Aek Badak Julu



Susana Apel Pagi



Wawancara dengan guru



Suasana kelompok A





Kegiatan penggunaan *puzzle*

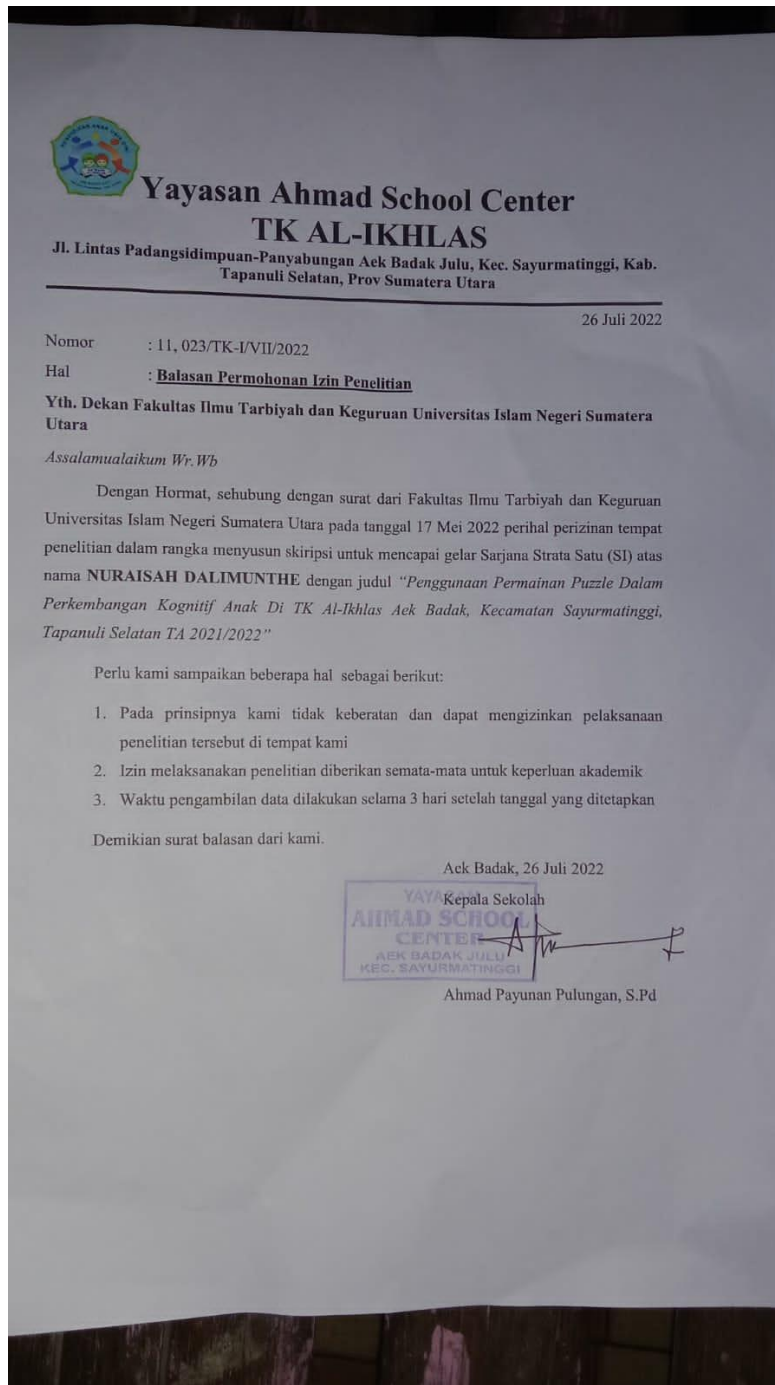


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

LAMPIRAN 5 SURAT PENELITIAN

 <p>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN Jl. Willem Iskandar Pasar V Medan Estate 20371 Telp. (061) 6615683-6622925 Fax. 6615683</p>		
Nomor	: B-6109/ITK/ITK.V.3/PP.00.9/05/2022	17 Mei 2022
Lampiran	: -	
Hal	: Izin Riset	
<p>Yth. Bapak/Ibu Kepala TK Al-Ikhlas Aek Badak Julu</p> <p><i>Assalamualaikum Wr. Wb.</i></p> <p>Dengan Hormat, diberitahukan bahwa untuk mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1) bagi Mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan adalah menyusun Skripsi (Karya Ilmiah), kami tugaskan mahasiswa:</p>		
Nama	: Nuraisah Dalimunthe	
NIM	: 0308182079	
Tempat/Tanggal Lahir	: Aek Badak, 17 Juni 2000	
Program Studi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini	
Semester	: VIII (Delapan)	
Alamat	: Aek badak julu, kee sayurimatinggi Kab, tapanuli selatan Kecamatan Sayurimatinggi	
<p>untuk hal dimaksud kami mohon memberikan Izin dan bantuannya terhadap pelaksanaan Riset di Aek Badak Julu, Kecamatan Sayurimatinggi, Tapanuli Selatan, guna memperoleh informasi/keterangan dan data-data yang berhubungan dengan Skripsi (Karya Ilmiah) yang berjudul:</p> <p><i>Penggunaan Permainan Puzzle Dalam Perkembangan Kognitif Anak di TK Al-Ikhlas Aek Badak, Kecamatan Sayurimatinggi, Tapanuli Selatan TA 2021/2022</i></p> <p>Demikian kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.</p>		
		<p>Medan, 17 Mei 2022 a.n. DEKAN Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini</p>
		 <p><i>Digitally Signed</i></p> <p>Dr. Muhammad Basri, MA NIP. 197704262005011004</p>
<p>Tembusan: - Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan</p>		

LAMPIRAN 6 SURAT BALASAN PENELITIAN



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Identitas

Nama : Nuraisah Dalimunthe
Nim : 0308182079
Fakultas/Prodi : Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan/ Piaud
Tempat/Tgl. Lahir : Aek badak, 17 Juni 2000
email : nuraisah200006@gmail.com
Alamat : Aek Badak Julu, Kec.Sayurminggi, Tapanuli Selatan
Nama Ayah : Ismail Fahmi Dalimunthe
Pekerjaan : Petani
Nama Ibu : Nur Aida Afni Pulungan
Pekerjaan : Petani

Pendidikan

1. Sekolah Dasar Negeri (SDN) 191990 Aek Badak Julu, Lulusan tahun 2012
2. MTS AL-AHLIYAH Aek Badak Julu, Lulusan tahun 2015
3. SMA NEGERI 2 Siabu, Lulusan 2018
4. UIN Sumatera Utara, Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan 2018

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN