

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN PUZZLE SEBAGAI  
UPAYA MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK USIA DINI  
DI TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL PONCOWATI  
TERBANGGI BESAR LAMPUNG TEGAH  
LAMPUNG**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas – Tugas dan Memenuhi Syarat –  
Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1 Dalam  
Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan**

**Oleh :**

**NAMA : NUR FAIZAH ZAIN**

**NPM : 1511070092**

**Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1444H / 2023M**

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN PUZZLE SEBAGAI  
UPAYA MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK USIA DINI  
DI TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL PONCOWATI  
TERBANGGI BESAR LAMPUNG TEGAH  
LAMPUNG**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas – Tugas dan Memenuhi Syarat –  
Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1 Dalam  
Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Oleh :

**NAMA : NUR FAIZAH ZAIN**

**NPM : 1511070092**

**Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

**Pembimbing 1 : Dr. Hj. Meriyati. M.Pd**  
**Pembimbing II : Dr. Koderi. S.Ag. M.Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1444H / 2023M**

## ABSTRAK

Media permainan puzzle ini merupakan salah satu bentuk yang bisa digunakan untuk sarana atau media dalam mengembangkan dan meningkatkan kognitif anak. Oleh karena itu peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dalam pengembangan media permainan puzzle dalam upaya meningkatkan kognitif anak di usia dini. Tujuannya adalah untuk mempermudah pengajar atau pendidik dalam menyampaikan sesuatu yang menjadi target dan tujuannya, dan selain itu bertujuan untuk meningkatkan semangat belajar dan merangsang kognitif anak agar lebih aktif melalui media bermain dan belajar.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian R&D yang mengadopsi pengembangan Borg & Gall. Produk yang dihasilkan berupa media permainan puzzle dalam upaya meningkatkan kognitif anak usia dini. Proses pengembangan media permainan puzzle tersebut mengikuti Langkah – langkah dari modifikasi Borg & Gall, Media permainan Puzzle di validasi oleh beberapa validator dan skor rata-rata yang diperoleh dari hasil validasi sebesar 3.52 dengan katagori valid atau layak digunakan untuk tahap uji coba.

Uji coba yang dilakukan kepada 10 orang anak untuk mendapatkan atau mengetahui pendapat anak mengenai belajar sambil bermain puzzle dalam upaya meningkatkan kognitif anak. Dari hasil uji coba yang dilakukan peneliti didapatkan data semua anak menyukai permainan Puzzle. permainan Puzzle yang dihasilkan peneliti mudah dipahami dan anak gemar dan semangat dalam belajar sambil bermain.

Hasil Penilaian guru mendapatkan persentase kelayakan sebesar 89% sehingga penilaian yang dicapai mendapatkan katagori sangat layak. Dan hasil uji coba yang dilakukan yaitu uji coba kelompok kecil mendapatkan persentase kelayakan 61% dengan katagori “ Sangat Layak” pada uji coba lapangan yang dilakukan mendapatkan persentase kelayakan 84.88% dengan katagori “ Sanga Layak.

***Kata Kunci : Kognitif, Permain Puzzle***

## ABSTRACT

This puzzle game media was form that can be used as a means or media in developing and improving children's cognitive. Therefore, the researchers were encouraged to conduct research in the development of puzzle game media in an effort to improve children's cognitive at an early age. The aim was to make it easier for teachers or educators to convey something that the target and goal, and besides that it aims to increase enthusiasm for learning and stimulate children's cognition to be more active through playing and learning media.

This type of research was R&D research which adopts the development of Borg & Gall. The resulting product was a puzzle game media in an effort to improve early childhood cognitive. The process of developing the puzzle game media follows the steps of the Borg & Gall modification. The puzzle game media was validated by several validators and the average score obtained from the validation results is 3.52 with a valid category or suitable for use in the trial phase.

Trials were conducted on 10 children to get or find out children's opinions about learning while playing puzzles in an effort to improve children's cognitive. From the results of trials conducted by researchers, it was found that all children liked puzzle games. Puzzle games produced by researchers were easy to understand and children like and are passionate about learning while playing.

The results of the teacher's study got an 89% of feasibility so that the assessments achieved got category highly appropriate and the small group test results get a 61% worthiness percentage of 61% as "very worthy" in field trials get an 84.88% in the "very worthy" category.

*Keywords: Puzzle Game, Cognitive*

## LEMBAR ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nur Faiza Zain  
NPM : 1511070092  
Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Permainan Puzzle Sebagai Upaya Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Terbanggi Besar Lampung tengah”** adalah benar-benar hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun sanduran dari karya orang lain kecuali bagian yang telah dirujuk dan disebutkan dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 23 Desember 2022



Nur Faiza Zain  
NPM. 1511070092



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

*Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung, Telp (0721)703289*

**PERSETUJUAN**

**Judul Skripsi: Pengembangan Media Permainan Puzzle Sebagai  
Upaya Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini di  
TK Aisyiyah Bustanul Athfal Poncowati Terbanggi  
Besar Lampung Tengah Lampung**

**Nama : Nur Faizah Zain**

**NPM : 1511070092**

**Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)**

**Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan**

**MENYETUJUI**

**Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang  
Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Raden Intan Lampung**

**Pembimbing I**

**Dr. Hj. Meriyati, M.Pd.**

**NIP. 196906081994032001**

**Pembimbing II**

**Dr. Koderi, M.Pd**

**NIP. 197307132003121002**

**Mengetahui  
Ketua Jurusan PIAUD**

**Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd.**

**NIP. 196208231999031001**



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

*Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung, Telp (0721)703289*

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul: **“Pengembangan Media Permainan Puzzle Sebagai Upaya Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Poncowati Terbanggi Besar Lampung Tengah Lampung”**. Disusun oleh **Nur Faizah Zain, NPM: 1511070092** Program Studi: **Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)**. Telah diujikan dalam Sidang Munaqosyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung pada Hari/Tanggal: **Jum’at, 23 Desember 2022**.

**TIM MUNAQOSAH**

**Ketua : Dr. Hj. Eti Hadiati, M.Pd**

**Sekretaris : Kanada Komariyah, M.Pd.I**

**Penguji Utama : Neni Mulya, M.Pd**

**Penguji Pendamping I : Dr. Hj. Meriyati, M.Pd.**

**Penguji Pendamping II : Dr. Koderi, M.Pd**

**Mengetahui  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**



**Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd**

**NIP. 19640828 1988032002**

## MOTTO

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ  
وَالْأَفْئِدَةَ ۗ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

*Artinya : dan allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan dia memberimu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani, agarb kamu bersyukur. ( QS. An – Nahl : 78)*





## PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Orang tuaku tercinta Bapak Zainal Abidin Achmad, S. Pd. MM. Pd. dan ibu Dewi Nur Hidayati Sholikhah, S. Ag. yang selalu menyayangi dan memiliki rasa cinta dan kasih sayang, selalu mendoakan dan memberikan dukungan secara moril maupun secara materi yang tiada henti untuk keberhasilanku, Orang tua adalah sosok yang paling berharga dalam hidupku, doanya yang tiada henti dalam setiap sujudnya selalu mendoakan agar selalu berada dalam kebaikan dan kebenaran.
2. Terima kasih untuk suamiku tercinta Kopda. Muhammad Aldo atas doa dan dukungan selama ini, selalu memberikan semangat kepadaku, penghibur disela-sela rasa lelahku, menjadi kawan dan menjadi satu-satunya tempat berbagi rasa.
3. Terima kasih untuk anak ku Maizura Belvania Zain, karena hanya dengan melihatmu menjadikan sebuah motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Terima kasih kakak ku Zain Fatchurrohman, S. T. ,Ika Puspitasari, S. T.,M. SI ,adik ku Nur Halimah Zain dan Novi Suryani yang selalu mendoakan dan menjadi motivasiku untuk selalu melakukan yang terbaik agar dapat menjadi contoh yang bagi mereka.
5. Terima kasih untuk keponakan aunty Eleanoor Artaqia Zain, Shelby Anafalikh Zain, Muqaffi Enzo Zain yang telah mendoakan dan memberi semangat aunty untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Teman seperjuangan ku di UIN-RIL dan khususnya teman-teman satu jurusan dan seluruhnya yang telah bersama-sama mengukir sejarah kenangan dan pengalaman saat hingga saat ini.
7. Almamaterku Tercinta dan UIN-RIL tempatku menimba ilmu yang sangat berguna bagiku.
8. Dosen-dosenku yang sangat berjasa dalam memberi keilmuan untuk hidupku.

## RIWAYAT HIDUP

Nur Faizah zain dilahirkan di kelurahan Bandar Jaya. Lampung Tengah pada hari minggu di bulan Desember 1996, Nur Faizah Zain merupakan anak kedua dari pasangan bapak Zainal Abidin Achmad. S.Pd. M.Pd dan ibu Dewi Nur Hidayati Sholikhah. S. Ag yang beryempa tinggal didesa Yukum Jaya, Kecamatan Terbanggiu Besar Kabupaen Lampung Tengah,

Penulis memulai pendidikan disekolah TK Asyiyah Bustanul Athfal poncowati pada tahun 2001. Kemudian pada tahun 2003 penulis melanjutkan pendidikannya di SDIT Busanul Ulum Terbanggi Besar sampai lulus kemudia penulis melanjutkan pendidikannya ke MTS Poncowati sampai dengan selesai, kemudian penulis melanjutkan ketingkat selanjutnya ke SMA Muhamadiyah 1 Metro pada tahun 2015 sampai dengan selesai. dan selanjutnya penulis melanjutkan pendidikannya ke tingkat yang lebih tinggi yaitu melanjutkan di perguruan tinggi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung ( UIN-RIL ) dengan mengambil jurusan pendidikan Islam anak usia dini ( PIAUD ).

Menjadi mahasiswi jurusan pendidikan Islam anak usia dini ( PIAUD ) Universitas Ialam Negeri Raden Intan Lampung ( UIN-RIL ) Merupakan Kebanggaan sendiri bagi penulis karna selain ilmu-ilmu umum yang didapatkan penulis juga mendapatkan pendidikan ke ilmuan yang berbasis agama yang dapat memadukan antara ilmu bidang setudy yang ditekuni dengan ilmu agama sehingga dapat menambah keimanan.

Akhirnya dengan usaha kerja nyata yang sungguh-sungguh penulis dapat menyelesaikan penulisan untuk mendapatkan gelar sarjana dikampus Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung ( UIN-RIL ).

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmatnya dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, Sholawat serta salam semoga senantiasa selalu tercurahkan kepada junjungan kita nabi Allah, Muhammad SAW. Dalam penulisan skripsi ini, penulis mendapat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis tidak lupa menyampaikan banyak terimakasih kepada bapak dan ibu :

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana M. Pd selaku dekan fakultas Tarbiyah Dan Keguruan di Universitas Islam Negeri Raden Inatn Lampung
2. Dr. H. Agus Jatmiko, M. Pd. dan Yulan Puspita Rini, M.A selaku ketua jurusan dan Sekertaris jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Dr. Hj. Meriyati. M.Pd selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan saran pemikiran kepada penulis sehingga penulis bisa menyusun skripsi ini dengan baik.
4. Dr. Koderi. S.Ag. M.Pd Selaku pembimbing II yang penuh dengan ketelitian dan kesabaran dalam membimbing penulisan skripsi ini sehingga tersusun dengan baik.
5. Bapak dan ibu para dosen Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan yang telah memberikan ilmu pengetahuanny kepada penulis selama belajar di Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan khususnya jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini
6. Staf perpustakaan baik Pusat ataupun Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah membantu dalam keperluan buku selama kuliah dan sudah diperkenankanya penulis meminjam literatur-literatur dalam penulisan skripsi ini.

Semoga atas bantuan dan jerih payah dari semua pihak menjadi ibadah disisi Allah SWT. Amin

Bandar lampung, 23 Desember 2022  
Penulis

**NUR FAIZAH ZAIN**  
**NPM : 1511070092**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR ORISINILITAS</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>v</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>vii</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>ix</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiv</b>

### **BAB I PENDAHULUAN**

A. Penegasan Judul .....	1
B. Latar Belakang Masalah .....	2
C. Identifikasi Masalah .....	10
D. Rumusan Masalah .....	10
E. Tujuan Penelitian.....	11
F. Manfaat Penelitian.....	11
G. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan .....	12
H. Sistematika Penulisan.....	13

### **BAB II LANDASAN TEORI**

A. Model Pengembangan .....	15
1. Pengertian Model Pengembangan .....	15
2. Model-Model Pengembangan .....	15
B. Pengertian Permainan Puzzle .....	19
1. Pengertian Permainan Puzzle .....	19
2. Fungsi Permainan Puzzle .....	20
3. Manfaat Permainan Puzzle .....	21
4. Kelebihan Dan Kekurangan Media Permainan Puzzle.....	23
5. Kreteria Pemilihan Media Permainan Bagi Anak.....	25
C. Media Pembelajaran .....	27
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	27
2. Kedudukan Media Dalam Sistem Pembelajaran .....	29
3. Manfaat Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini .....	30

4.	Kemampuan Media Pembelajaran .....	31
5.	Fungsi Media Pembelajaran .....	31
D.	Pengertian Anak Usia Dini .....	32
1.	Pengertian anak usia dini .....	32
2.	karakteristik anak usia dini .....	33
3.	Perkembangan anak usia dini .....	34
E.	Pengertian Kognitif .....	36
1.	Pengertian Kognitif .....	36
2.	Kemampuan Kognitif .....	37

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A.	Jenis Penelitian .....	39
B.	Tujuan Penelitian Dan Pengembangan.....	39
C.	Lokasi Penelitian .....	39
D.	Langkah-Langkah Penelitian Dan Pengembangan .....	39
E.	Produk Penelitian Dan Pengembangan .....	41
F.	Perbaikan Desain.....	43
G.	Uji Coba .....	44
H.	Jenis Data .....	45
I.	Validator Penelitian.....	45
J.	Instrumen Pengumpulan Data .....	45
K.	Tehnik Pengumpulan Data Dan Analisis Data .....	46

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A.	Hasil Penelitian .....	49
1.	Hasil Pengembangan Produk .....	49
2.	Kelayakan Media .....	49
3.	Revisi Desain .....	58
4.	Uji Coba Produk .....	59
5.	Uji Coba Skala Kecil .....	61
6.	Uji Coba Lapangan .....	62
B.	Pembahasan .....	63

### **BAB V PENUTUP**

A.	Kesimpulan .....	65
B.	Saran .....	65

### **DAFTAR RUJUKAN LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Validasi Media Kepada Ahli Vailidator .....	43
Table 4.1	Desain pengembangan Permainan Puzzle .....	51
Table 4.2	Hasil Validasi Oleh Ahli Materi pada Pokok Awal .....	53
Table 4.3	Validasi Oleh Ahli Media.....	55
Table 4.4	Validasi Oleh Ahli Bahasa .....	57
Table 4.5	Hasil Penilaian Guru Tedapat Produk Yang Dikembangkan .....	60
Table 4.6	Hasil Uji Coba Produk .....	62
Table 4.7	Hasil Produk Yang Dikembangkan .....	62



## DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Izin Penelitian Dari Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
2. Surat Balasan Dari Tk Aba Aisyah Poncowati Terbanggi Besar Lampung Tengah
3. Foto Kegiatan



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Penegasan Judul

Sebagai langkah awal untuk memahami judul serta mengantisipasi kesalahpahaman, maka penulis berupaya untuk menjelaskan beberapa kata yang menjadi judul penelitian ini. Adapun judul yang dimaksudkan adalah “ Pengembangan Media Permainan Puzzle Sebagai Upaya Meningkatkan Kognitif Anak Usia dini Di Tk Aba Aisyah Poncowati Terbanggi Besar Lampung Tengah Lampung”. Maka penulis memberikan penegasan dan Batasan istilah dalam judul, sebagai berikut :

Menurut Adimiharja pengembangan adalah pengembangan meliputi kegiatan mengaktifkan sumber, memperluas kesempatan, mengakui keberhasilan, dan mengintegrasikan kemajuan.<sup>1</sup>

Media Permainan adalah alat komunikasi untuk menyampaikan pesan dan informasi melalui sebuah wahana permainan yang dapat merangsang siswa untuk belajar.<sup>2</sup>

Puzzle adalah permainan yang menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian. <sup>3</sup> Cara memainkan puzzle adalah memisahkan kepingan-kepingan yang dipisahkan lalu digabungkan kembali dan terbentuk menjadi sebuah gambar. Puzzle sebuah permainan untuk menyatukan pecahan keping untuk membentuk sebuah gambar atau tulisan yang telah ditentukan.<sup>4</sup>

Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu

---

<sup>1</sup>Arief S. Sadiman, er. Al. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatnya*. (Jakarta: Raja Pers, 2012). h.184

<sup>2</sup>Kohn, *Cliff's Quick Review Geometry*. (Bandung : Pakar Raya, 2003). h. 76

<sup>3</sup>Andang ismal, *Education Games*, (Jogjakarta: Pro U Media, 2011). h. 199

<sup>4</sup>Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, (Yogyakarta: Diva Press Anggota IKAPI, 2011), h. 23



kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.<sup>5</sup>

Anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.<sup>6</sup>

Bedasarkan beberapa pengertian diatas, dapat dipahami bahwa judul dari skripsi ini adalah sebuah penelitian untuk pengembangan media permainan puzzle sebagai upaya meningkatkan kognitif anak usia dini di tk abaaisyah poncowati terbanggi besar lampung tengah lampung.

## **B. Latar Belakang Masalah**

Pengalaman dari masa kanak-kanak usia dini memiliki peran yang sangat penting dalam segala proses perkembangan aspek kepribadian pada masa perkembangan berikutnya. Program pendidikan anak usia dini sebaiknya memberikan simulasi untuk membentuk pertumbuhan dan perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan kecerdasan anak sebelum masuk kepada jenjang pendidikan selanjutnya<sup>7</sup>

Manusia pada dasarnya merupakan makhluk belajar, oleh karena itu jangan memaksa anak untuk belajar, tugas seorang pendidik membawa sebanyak mungkin pengetahuan kedalam lingkungan kegiatan anak yang dapat memberikan pengalaman belajar baik didalam maupun diluar kelas. Salah satu bentuk pendidikan yang dilakukan pendidik dalam menunjang proses belajar yang wajar bagi anak adalah:

---

<sup>5</sup>Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 48

<sup>6</sup>Nur Hamzah, *Pengembangan Sosial Anak Usia Dini*, (Iain Pontianak Press, 2020), h.20

<sup>7</sup>Djoko Adi Walujo, Anies Listyawati, *Kompedium Paud Memahami Paud Secara Singkat*. ( Depok: Prenada Media Group, 2017 ). h.1

seperti menyediakan fasilitas belajar, menyediakan property bermain, karena kegiatan belajar anak dilakukan kebanyakan sambil bermain.<sup>8</sup>

Anak usia dini merupakan dasar awal yang menentukan kehidupan suatu bangsa yang akan datang, sehingga diperlukan persiapan generasi penerus bangsa dan mempersiapkan anak untuk tumbuh dan berkembang secara optimal, baik dalam perkembangan fisik motoric, kognitif, bahasa, social, emosional, moral agama dan seni. Setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasan yang sesuai dengan minat dan bakatnya.

Setiap anak sebagian berkembang sebagaimana dengan anak lainnya, dan sebagian berkembang dengan cara yang berbeda-beda dengan anak lainnya, kita sering memperhatikan keunikan anak-anak. Tetapi para psikolog yang mempelajari perkembangan lebih tertarik pada karakteristik yang umumnya dimiliki oleh anak-anak.

Demikian pula dengan guru yang harus mengelola dan mendidik sekelompok anak usia dini yang berumur setara. Sebagai manusia setiap orang menempuh jalan kehidupan yang sama, seperti tokoh-tokoh besar Leonardo Da Vinci, Joan Of Arc, Martin Luder King Jr, dan kita semua sendiri pun pernah mengalami masa kecil, bermain-main, menambah kosakata disaat belajar disekolah, dan menjadi lebih bebas pada saat menjelang remaja.<sup>9</sup>

Perkembangan adalah perkembangan biologis, kognitif, social emosional yang dimulai sejak lahir dan terus berlanjut sampai hayat. Kebanyakan perkembangan adalah pertumbuhan, meskipun pada akhirnya ia mengalami penurunan (kematian). Pendidikan harus sesuai dengan perkembangan. Artinya, pengajar untuk anak-anak harus

---

<sup>8</sup>Usep Kustiawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. (Malang: Penerbit Gunung Samudra, 2016) h.1

<sup>9</sup>John W. Santrock, *Psikologi Pendidikan Edisi Kedua*, ( Jakarta: Pranada Media Group, 2004 ), h.40

dilakukan pada tingkat yang tidak terlalu sulit dan terlalu menegangkan atau terlalu mudah dan menjenuhkan.

Anak merupakan sosok individu sebagai makhluk sosiokultural yang sedang mengalami proses perkembangan yang sangat fundamental bagi kehidupan serta organisasi yang merupakan satu kesatuan jasmani dan rohani yang utuh dengan segala struktur dan perangkat biologis dan psikologisnya sehingga menjadi sosok unik.

Anak mengalami suatu proses perkembangan yang fundamental berarti dalam arti bahwa pengalaman perkembangan pada masa usia dini dapat memberikan pengaruh yang kuat dan berjangka waktu lama sehingga melandasi proses perkembangan anak selanjutnya. Setiap anak memiliki sejumlah potensi, baik potensi fisik, biologis, kognitif maupun sosio emosi. Anak mengalami perkembangan sangat pesat sehingga membutuhkan pembelajaran yang aktif dan energik. Usia pra sekolah merupakan suatu fase yang sangat penting dan berharga, yang merupakan masa pembentukan dalam periode kehidupan manusia.<sup>10</sup>

Masa anak sering dipandang sebagai masa emas (golden age) bagi penyelenggaraan pendidikan. Masa anak merupakan fase yang sangat fundamental bagi perkembangan individu, karena fase ini terjadinya peluang yang sangat besar untuk pembentukan dan pengembangan pribadi seseorang. Jika orang dewasa mampu menyediakan suatu taman yang dirancang sesuai dengan potensi dan bawaan anak, maka mereka akan berkembang secara wajar. Masa ini hendaknya dimanfaatkan sebaik-baiknya untuk mengejar prestasi, tetapi untuk mengembangkan sikap dan minat belajar serta berbagai potensi dan kemampuan dasar anak (Johnson dalam Tadkiroatun Musfiroh). Lingkungan sekolah, sebagai salah satu lembaga pendidikan memegang peranan penting dalam menyiapkan generasi penerus.

---

<sup>10</sup>Solahuddin, *Psikologi Pendidikan*, ( Jakarta Prananda Gruf, 1997 ). h.27

Proses pendidikan di sekolah dilaksanakan dalam bentuk belajar mengajar. Keefektifan daya serap anak didik terhadap kegiatan yang sulit dan rumit dengan bantuan alat. Kemampuan kognitif anak dapat dilihat dari keaktifannya dan kemendiriannya maupun kemampuannya dalam pembelajaran. Melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan tujuan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak bukanlah hal yang mudah. Banyak ditemukan anak yang masih enggan untuk belajar.

Pendidikan sebagaimana tercantum dalam ayat AL-Qur'an surah AL-Mujadalah ayat 11 sebagai berikut :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَأَفْسَحُوا يَفْسَحِ  
 اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ  
 أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya:

*“Hai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu: „berlapang-lapanglah dalam majelis“, maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberikan kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan; „Berdirilah kamu“, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antara kamu dan orang-orang yang di beri ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah maha mengetahui apa yang kamu kerjakan, ”(Q.S Al-Mujadalah 58:11)*

Berdasarkan hasil pra-penelitian di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal poncowati terbanggi besar lampung tengah banyak ditemukan berbagai macam kegiatan belajar mengajar yang di laksanakan di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal tersebut. Dalam hal ini peneliti menemukan beberapa kegiatan belajar mengajar yang menggunakan alat media permainan, salah satu permainan yang banyak digunakan untuk sarana pembelajaran oleh para pengajar yaitu permainan puzzle. Karena permainan puzzle selain diminati dan menyenangkan bagi anak-anak

permainan puzzle juga dapat sangat efektif untuk meningkatkan daya pikir anak dalam usia dini baik secara motorik atau pun kognitifnya.

Namun juga dalam proses pembelajaran anak usia dini yang efektif, menyenangkan, menarik, dan bermakna bagi anak dipengaruhi oleh berbagai unsur, antara lain guru yang memahami secara utuh hakikat, sifat, karakteristiknya. Metode pembelajaran yang berpusat pada kegiatan, sarana belajar yang memadai juga menyenangkan. Alat permainan anak yang menarik dan menyenangkan, tersedianya berbagai sumber belajar yang mendorong anak untuk belajar.<sup>11</sup> Secara khusus, tersedianya berbagai sumber belajar akan mendukung penciptaan kondisi belajar anak yang menarik dan menyenangkan.

Bagi anak-anak menurut para ahli bermain memiliki fungsi dan manfaat yang sangat penting. Bagi mereka, bermain bukan terpenuhi permainannya, tetapi anak merasa senang dengan permainan itu.

Menurut conny r. Semiawan (dalam tadkiroatun musfiroh), ada satu tahapan perkembangan yang berfungsi kurang baik yang akan terlihat kelak jika si anak sudah menjadi remaja. Catron dan allen (dalam tadkiroatun musfiroh) mengatakan bahwa bermain merupakan wahana yang memungkinkan anak-anak berkembang optimal.

Bermain secara langsung mempengaruhi seluruh wilayah dan aspek perkembangan anak. Kegiatan bermain memungkinkan anak belajar tentang diri mereka sendiri, orang lain dan lingkungannya. Kegiatan bermain bagi anak adalah bebas untuk berimajinasi, bereksplorasi dan menciptakan sesuatu. Menurut bloom proses belajar baik di sekolah maupun di luar sekolah menghasilkan pemberitahuan kemampuan yang dikenal sebagai toonomy bloom yaitu kemampuan kognitif, kemampuan afektif dan kemampuan psikomotorik (sunarto dan agung hartono dalam kumpulan

---

<sup>11</sup>Nurul Astuti, Guru Tk Aba Asyiah, *Wawancara Metode Pengajaran Dan Pengembangan*, Pada Tanggal

makalah workshop).

Berdasarkan kurikulum berbasis kompetensi 2004, terdapat dua program pembelajaran yang perlu dikembangkan yaitu pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar. Pembentukan perilaku terdiri dari 4 aspek yaitu moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional dan kemandirian. Sedangkan pengembangan kemampuan dasar juga terdiri dari 4 aspek yaitu kemampuan berbahasa, kognitif, fisik/motorik dan seni. Peneliti melakukan Pengamatan terhadap permasalahan yang terjadi di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Poncowati Terbanggi Besar Lampung Tengah Lampung, bahwa salah satu kecerdasan yang harus digali adalah daya pikir anak kelompok B2 yang berjumlah 25 anak yang masih rendah. Apabila daya fikir anak tidak dikembangkan dengan baik maka anak akan pasif dalam menghadapi sesuatu. Pengembangan daya pikir anak bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematiknya dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berfikir yang teliti.

Permasalahan yang terjadi pada anak perlu mendapat perhatian dari kita semua. Guru dapat mengajarkan daya fikir anak melalui metode, media yang menarik dan kegiatan pembelajaran di sekolah, sehingga anak dapat menerima pembelajaran dengan senang dan nyaman. Apabila guru dalam menyampaikan pembelajaran dengan metode dan media yang tidak menarik bagi anak maka anak akan merasa bosan dalam menerima pembelajaran dan kegiatan yang disampaikan tidak akan diserap dengan baik oleh anak didik. Berdasarkan permasalahan yang ada peneliti merasa tertarik untuk menerapkan permainan edukatif berupa puzzle untuk meningkatkan daya fikir anak.

Puzzle dapat diimplementasikan pada pembelajaran

daya pikir anak karena pada dasarnya anak-anak sangatlah menyukai permainan-permainan, salah satunya puzzle. Melalui puzzle anak akan dapat mempelajari sesuatu yang rumit serta anak akan berpikir bagaimana puzzle ini dapat tersusun dengan rapi. Kognitif merupakan suatu proses dan produk fikiran untuk mencapai pengetahuan yang berupa aktifitas mental seperti mengingat, mensymbolkan, mengkategorikan, memecahkan masalah, menciptakan dan berfantasi. Perkembangan kognitif sendiri adalah perkembangan kemampuan atau kecerdasan otak anak, kemampuan kognitif berkaitan dengan pengetahuan kemampuan berfikir dan kemampuan memecahkan masalah. Kemampuan kognitif juga erat hubungannya siswa dapat berfikir, karena tanpa kemampuan kognitif mustahil siswa tersebut dapat memahami materi-materi kegiatan yang disajikan kepadanya, upaya pengembangan kognitif terarah, baik oleh orang tua maupun guru sangat penting. Bermain memang identik dengan dunia anak terutama di usia dini, oleh karena itu para pakar psikologi perkembangan anak banyak menciptakan metode – metode bermain kreatif untuk menunjang pertumbuhan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik anak usia dini.

Hampir semua pakar pendidikan anak usia dini, bahkan pakar filosofi terdahulu mereka telah membenarkan metode bermain sambil belajar, karena dunia anak identik dengan bermain. Hal ini diperlukan metode yang paling efektif untuk mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik anak tidak lain adalah melalui permainan-permainan yang cerdas dan menyenangkan. Salah satu sumber belajar yang luas dalam pembelajaran anak TK adalah alat permainan yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Dunia anak tidak dapat dilepaskan dari dunia bermain dan hampir semua kegiatan anak bermain menggunakan alat permainan. Alat permainan ini tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak. Guru TK hendaknya memiliki pemahaman yang baik tentang alat permainan yang digunakan untuk pembelajaran di

TK.

Alat permainan ini selain untuk pembelajaran di TK, alat permainan ini selain untuk memenuhi kebutuhan naluri bermain anak juga sebagai sumber belajar yang sangat diperlukan untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak TK.

Aspek-aspek perkembangan tersebut hendaknya dikembangkan secara serempak sehingga anak lebih siap menghadapi lingkungannya dan mengikuti jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Guru TK juga sebaiknya memiliki kemampuan merancang alat permainan untuk pembelajaran di TK. Alat permainan yang dirancang dengan baik akan lebih menarik anak dari pada alat permainan yang tidak didesain dengan baik. Anak TK biasanya menyukai alat permainan dengan bentuk yang sederhana dan tidak rumit dan berwarna terang. Salah satu contoh permainan yang menarik yaitu permainan puzzle, karena puzzle dapat meningkatkan daya pikir anak. Dunia anak adalah dunia bermain yang penuh keceriaan dan canda tawa.

Keceriaan itu terbesit di wajah anak-anak yang sedang mengalami pertumbuhan baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotoriknya melalui aktivitas bermain yang dikemas secara edukatif pada dasarnya anak-anak sedang belajar banyak tentang permainan. Anak-anak yang sedang bermain pada hakekatnya sedang belajar tentang banyak hal. Setiap permainan yang disuguhkan di TK memiliki sisi edukatif tersendiri. Tanpa disadari anak-anak telah belajar banyak hal dengan cara bermain.

Pentingnya pendidikan anak usia dini terutama melalui metode-metode permainan edukatif bertujuan untuk mengembangkan aspek kepribadian anak. Permainan-permainan edukatif juga dapat menopang pertumbuhan aspek fisik anak. Pendidikan anak usia dini melalui metode bermain sambil belajar dipandang sangat urgent apalagi anak adalah permata hati yang amat mahal harganya.

Anak merupakan generasi penerus dimasa yang akan



datang sehingga pertumbuhannya baik aspek fisik maupun kepribadian (mentalnya) perlu diarahkan sejak dini. Metode/pendekatan belajar juga mempunyai pengaruh cukup besar dalam kegiatan belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar anak. salah satu pendekatan/metode yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar tersebut adalah melalui permainan. berdasarkan uraian diatas, maka peneliti menyusun Pengembangan Media Permainan Puzzle Sebagai Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Poncowati Terbanggi Besar Lampung Tengah Lampung.

### **C. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Poncowati Terbanggi Besar Lampung Tengah Lampung Yaitu:

1. Alat Permainan Idukatif Untuk Mengembangkan Kognitif anak Dalam Usia Dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Poncowati Terbanggi Besar Lampung Tengah Berupa Permainan Puzzle Yang Masih Belum Mencukupi.
2. Alat Permainan Yang Dapat Membantu Mengembangkan Motorik dan Kognitif Anak berupa Permaian Puzzle baru satu macam.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan Fokus masalah dan sub focus diatas masalah maka rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media permaian puzzle dalam upaya mengembangkan kognitif anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Poncowati Terbanggi Besar Lampung Tengah.
2. Bagaimana kelayakan produk media permaian puzzle

dalam upaya mengembangkan kognitif anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Poncowati Terbanggi Besar Lampung Tengah.

3. Bagaimana penilaian guru terhadap media permainan puzzle dalam upaya mengembangkan kognitif anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Poncowati Terbanggi Besar Lampung Tengah.

## **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan yang kehendak dicapai dalam sebuah penelitian tersebut sebagai berikut:

1. Memaparkan proses bagaimana pengembangan media permainan puzzle dalam upaya mengembangkan kognitif anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Poncowati Terbanggi Besar Lampung Tengah.

## **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat kepada pihak pembaca dan khususnya bagi peneliti sendiri, adapun harapan manfaat sebagai berikut:

### **1. Manfaat teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan mampu atau dapat memberikan pengetahuan dan informasi bagi peneliti dan pembaca dalam **Pengembangan Media Permainan Puzzle Sebagai Upaya Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Poncowati Terbanggi Besar Lampung Tengah Lampung** dan sebagai upaya dalam mencerdaskan anak bangsa.

### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi siswa/siswi penelitian ini diharapkan mampu menumbuhkan dan mendorong siswa/siswi untuk selalu mengupayakan dan meningkatkan kecerdasan melalui permainan

dan semacamnya.

- b. Bagi Guru Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan kreatifitas guru untuk menambah pengetahuan dalam mendidik dan di upaya mencerdaskan anak didiknya.

### **G. Kajian Penelitian Yang Relevan**

1. Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Siti Aisyah Mu'min dan Nova Sarfadillah Yultas ( 2019) Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan Institut Agama Islam Negeri Kendari dengan judul : “Efektifitas Penerapan Metode Bermain dengan Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak.” Hasil data analisis deskriptif menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle terbukti efektif meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan pencapaian 75% dari hasil penilaian dan menunjukkan kemampuan minimal berkembang sesuai harapan (BSH). Persamaan penelitian ini dengan penelitian yng peneliti lakukan adalah sama- sama menggunakan media permainan puzzle dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak yang membedakan adalah media permainan puzzle yang digunakan peneliti menggunakan media puzzle gambar sedangagn penelitian ini meggunakan puzzle geometri.
2. Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Husnul Khatimah (2017) Early Childhood Education Indonesia Journal Universitas Muhammadiyah Palu yang berjudul : “ Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Puzle Pada Kelompok B TK Tunas Harapan” . Berdasarkan hasil penelitian Husnul Khatimah yang telah ditarik kesimpulan bahwa media Puzzle dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B di TK pada semester ganjil tahun pelajaran 2016/2017. Hal ini dapat dilihat pada kenaikan frekuensi dan persentase yang terjadipada kondisi awal dari 15 anak berada pada

kategori belum berkembang yaitu 80 % atau 12 anak, pada siklus I meningkat jadi 7 atau (47%) berada kategori mulai berkembang dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 13 anak (87%). Perbedaan penelitian yang dilakukan peneliti dengan penelitian ini adalah terletak pada media yang digunakan dan metode yang digunakan. Pada penelitian yang dilakukan Husnul Khatimah menggunakan metode PTK sedangkan pada penelitian yang digunakan peneliti menggunakan metode RND. Persamaannya adalah sama – sama mengembangkan kemampuan kognitif melalui media permainan puzzle.

3. Penelitian sebelumnya oleh Rista Dwi Permata (2020) Jurnal Penelitian Inovasi dan Pembelajaran dengan judul :“Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak” Pemecahan masalah merupakan salah satu aspek yang terdapat dalam ranah kognitif, hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media permainan puzzle berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada PAUD. Perbedaan penelitian Rista dengan penelitian yang peneliti lakukan terletak pada media puzzle yang digunakan dan kemampuan yang dikembangkan, pada penelitian ini lebih mengembangkan kemampuan pemecahan masalah yang termasuk dalam kemampuan kognitif juga. Pada penelitian ini Rista menggunakan metode kuantitatif sedangkan peneliti menggunakan metode RND.

## H. Sistematika Penulisan

Agar skripsi ini lebih mudah dipahami, maka penulis menyusun skripsi ini menjadi beberapa bab dengan sistematika penulisan skripsi. Adapun sistematika penulisan skripsi yang berjudul “ Pengembangan Media Permainan Puzzle Sebagai Upaya Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini”. Terdiri dari : Bagian awalnya terdiri dari sampul depan/cover skripsi, halaman sampul, halaman abstrak, halaman orisinalitas, halaman persetujuan, halaman

pengesahan, motto, persembahan, riwayat hidup, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar. Bagian inti terdiri dari BAB I, BAB II, BAB III, BAB IV, dan BAB V dengan penjelasan sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab pertama ini berisi sub – sub Penegasan Judul, Latar Belakang Masalah, Identifikasi dan Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan, Sistematika Penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ke dua ini berisi sub-sub Deskripsi Teoritik, Teori - teori tentang pengembangan model.

#### **BAB III METODE PENELITIAN**

Pada bab ketiga ini berisi sub – sub Jenis Penelitian, Tujuan Penelitian Dan Pengembangan, Lokasi Penelitian, Langkah – Langkah Penelitian Dan Pengembangan, Produk Penelitian Dan Pengembangan, Perbaikan Desain, Uji coba, Jenis Data, Validator Penelitian, Instrumen Pengumpulan Data, Teknik Pengumpulan Data Dan Analisis.

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ke empat ini berisi sub-sub Hasil Penelitian dan Pembahasan.

#### **BAB V PENUTUP**

Pada bab akhir dari skripsi ini yang terdiri dari Kesimpulan, Saran, Daftar Rujukan, Lampiran.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Model Pengembangan**

##### **1. Pengertian Model Pengembangan**

Model pengembangan diartikan sebagai proses desain konseptual dalam upaya meningkatkan fungsi dari model yang telah ada sebelumnya, melalui penambahan komponen pembelajaran yang dianggap dapat meningkatkan kualitas pencapaian tujuan.

Pengembangan model dapat diartikan sebagai memperluas untuk membawa suatu keadaan atau situasi secara berjenjang kepada situasi yang lebih sempurna atau lebih lengkap maupun keadaan yang lebih baik. dalam hal ini seiring pendapat yang dikemukakan Adimiharja dan Hikmat bahwa “pengembangan meliputi kegiatan mengaktifkan sumber, memperluas kesempatan, mengakui keberhasilan, dan mengintergrasikan kemajuan”. pengembangan model baru disusun berdasarkan pengalaman pelaksanaan program yang baru dilaksanakan, kebutuhan individu atau kelompok dan disesuaikan dengan perkembangan dan perubahan lingkungan belajar.<sup>12</sup>

##### **2. Model-Model Pengembangan**

###### **a. Model ASSURE**

Model ASSURE adalah jembatan antara peserta didik, materi dan semua bentuk media. Model ini memastikan pengembangan pembelajaran dimaksudkan untuk membantu pendidik dalam pengembangan intruksi yang sistematis dan efektif. Hal ini digunakan untuk para pendidik dalam mengatur proses belajar dan melakukan

---

<sup>12</sup>Arief S. Sadiman, er. Al. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. (Jakarta: Raja Pers, 2012), h.184

penilaian hasil belajar peserta didik. Ada enam langkah dalam mengembangkan model ASSURE yaitu:

1) Analyze Learner

Langkah pertama dalam mengidentifikasi dan menganalisis karakteristik siswa yang disesuaikan dengan hasil-hasil belajar. Hal yang penting dalam menganalisis karakteristik siswa meliputi karakteristik umum dari siswa, kompetensi dasar yang harus dimiliki siswa (pengetahuan, kemampuan, dan sikap) dan gaya belajar siswa.

2) State objectives

Langkah selanjutnya menyatakan standar dan tujuan pembelajaran yang -spesifik mungkin. Tujuan pembelajaran dapat diperoleh dari kurikulum atau silabus, keterangan dari buku teks, atau dirumuskan sendiri oleh perencanaan pembelajaran.

3) select instructional metode, media and materialis

Tahap ini adalah memilih metode, media dan bahan ajar yang akan digunakan. Dalam memilih metode media dan bahan ajar yang akan digunakan, terdapat beberapa pilihan yaitu memilih bahan ajar yang telah ada, memodifikasi bahan ajar atau membuat bahan ajar yang baru.

4) Utilize media and materialis

metode tahap selanjutnya media dan bahan ajar diuji mencoba untuk memastikan bahwa ketiga komponen tersebut dapat berfungsi efektif untuk digunakan dalam situasi sebenarnya. Untuk melakukannya harus melalui proses 5P yaitu: preview, prepare, prepare, provide.

5) Require learner participation

keterlibatan siswa secara aktif menunjukkan apakah media akan efektif atau tidak. pembelajaran harus di desain agar membuat aktivitas yang memungkinkan murid menerapkan pengetahuan atau kemampuan

baru dan menerima umpan balik mengenai kesesuaian usaha mereka sebelum dan sesudah pembelajaran.

6) Evaluate and revise

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas pembelajaran dan juga hasil belajar peserta didik. Proses evaluasi dilakukan untuk memperoleh gambaran yang lengkap tentang kualitas sebuah hasil pembelajaran.

b. Model ADDIEI

Salah satu model desain pembelajaran yang memperlihatkan tahapan-tahapan desain yang sederhana dan mudah di pelajari adalah model ADDIE ( Analisis, desain, develop-implement evaluate ) ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh raiser dan mollenda salah satu fungsinya yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pembelajaran yang evektif. Model ini menggunakan 5 tahap pengembangan yakni:

1) Analysis

analisis adalah tahap pertama yang harus dilakukan oleh seorang pengembang pembelajaran *Kaye Shelton Dan George Saltsman* menyatakan ada tiga segmen yang harus di analisis yaitu siswa, pembelajaran serta media untuk menyampaikan bahan ajarnya. langkah-langkah dalam tahapan analisis ini setidaknya adalah: menganalisis siswa, menentukan materi ajar, menentukan standar kompetensi yang akan dicapai dan menentukan media yang akan digunakan.

2) Design

Pendesainnan dilakukan berdasarkan dengan apa yang telah dirumuskan dalam tahapan analisis. Tahapan desain adalah analog dengan pembuatan



silabus. Dalam silabus tersebut harus memuat informasi kontak, tujuan- tujuan pembelajaran,

3) Deploiment

tahapan ini merupakan tahapan produk dimana segala sesuatu yang telah dibuat dalam tahapan desain menjadi nyata. Langkah-langkah tahapan diantaranya adalah membuat objek-objek belajar, seperti dokumen teks, animasi, gambar, video dan sebagainya membuat dokumen tambahan yang mendukung.

4) Implementation

evaluasi dapat dilakukan dalam dua bentuk evaluasi yaitu formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan selama tahapan-tahapan tersebut. adapun tujuan dari evaluasi tersebut untuk memperbaiki system pembelajaran yang dibuat sebelum versi terakhir diterapkan. Evaluasi sumatif dilakukan setelah versi terakhir di lakukan dan bertujuan untuk menilai keefektifan pembelajaran secara keseluruhan.

c. Model Jerold E. Kamp, dkk

Model desain sistem pembelajaran yang dikemukakan oleh tokoh tersebut berbentuk lingkaran. Menurut mereka model berbentuk lingkaran menunjukkan adanya proses continuwe dalam penerapan desain sistem pembelajaran. Sistem pembelajaran yang dikemukakan oleh tokoh yang tersebut diatas terdiri dari beberapa komponen.

- 1) mengidentifikasi masalah dan menetapkan tujuan pembelajaran
- 2) menentukan dan menganalisis karakteristik siswa.
- 3) mengidentifikasi materi dan menganalisis komponen-komponen tugas belajar yang terkait
- 4) menetapkan tujuan pembelajaran khusus bagi

peserta didik

- 5) membuat sistematika penyampaian
- 6) merancang strategi pembelajaran
- 7) menetapkan metode untuk penyampaian materi pembelajaran
- 8) mengembangkan instrument evaluasi
- 9) memilih sumber-sumber yang dapat mendukung aktifitas pembelajaran.

d. Model Dick dan Carey, Model IDI, Model Gerlach dan Ely,

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiyono penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Nana Syaodih Sukmadinata mendefinisikan penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Jadi penelitian pengembangan merupakan metode untuk menghasilkan produk tertentu atau menyempurnakan produk yang telah ada serta menguji keefektifan produk tersebut.

Peneliti melakukan penelitian dan pengembangan sumber belajar bentuk permainan sebagai sarana dalam belajar dan media bergambar.

## **B. Pengertian Permainan Puzzle**

### **1. Pengertian Permainan Puzzle**

Puzzle adalah permainan yang dimainkan dengan tujuan menyusun gambar, gambar diacak terlebih dahulu sehingga orang yang memainkannya mencoba menyusunnya didalam bingkai dengan menghubungkan potongan-potongan atau kepingan gambar kecil sehingga menjadi gambar utuh.

Kata puzzle berasal dari bahasa Inggris ( teka-teki atau bongkar pasang ) puzzle adalah media yang dimainkan dengan cara bongkar pasang. kepingan puzzle umumnya dibuat tidak simetris sehingga kepingan gambar itu unik dan membantu pemain dalam memudahkan dan menyusun. Dari bentuk dan potongan puzzle dapat disesuaikan sesuai dengan keinginan pemain mulai dari kepingan yang berukuran besar dan juga kecil. Pilihan potongan puzzle yang tidak terlalu rumit sangat cocok untuk metode awal mengenalkan permainan puzzle terutama kepada anak. Puzzle merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya.<sup>13</sup>

## 2. Fungsi Permainan Puzzle

Fungsi permainan puzzle ialah bisa memberikan kesempatan pelajaran banyak terhadap anak. Memainkan puzzle bersama-sama dapat merekatkan hubungan antara orang tua dan anak, permainan puzzle memberikan tantangan tersendiri untuk anak disaat anak berada dalam kondisi bingung sebagai orang tua bisa menyemangati anak agar tidak patah semangat.

Semangat yang diperoleh dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan merasa mampu menyelesaikan permainan tersebut. Rasa percaya diri dapat menambah rasa aman bagi anak sehingga anak bisa aktif dalam berpartisipasi di berbagai kegiatan lainnya.

Fungsi lain dari permainan puzzle menurut Yulianty adalah:

- a. Mengasah otak pada anak, kecerdasan otak anak akan terlatih karena permainan puzzle melatih sel-sel otak anak untuk memecahkan masalah.
- b. Melatih koordinasi mata dan tangan dikala dalam melakukan segala sesuatu, hal ini dikarenakan anak harus mencocokkan keping-keping puzzle dan

---

<sup>13</sup>Marsono, *Pendekatan Scientific Model Crossword Puzzle*, (Penerbit Nam, 2021), h. 67

- menyusun menjadi satu gambar utuh.
- c. melatih membaca, membantu mengenal bentuk dan langkah penting menuju pengembangan keterampilan anak.
  - d. melatih nalar, permainan puzzle akan melatih nalar anak-anak akan menyimpulkan dimana letak kesesuaian puzzle dengan logika.
  - e. melatih kesabaran, kesabaran akan terlatih karena saat permainan puzzle dibutuhkan kesabaran dalam menyelesaikan permainan.

### 3. Manfaat Permainan Puzzle

Permainan puzzle merupakan salah satu permainan yang memiliki manfaat terutama bagi perkembangan anak. berikut ini telah dirangkum manfaat dari permainan puzzle:

- a. **Memperkuat Ingatan Jangka Pendek.**  
bermain puzzle dapat meningkatkan proses berfikir anak. Bermain puzzle bermanfaat untuk usia dini, mengingat bahwa anak muda memiliki fikiran dan ingatan yang sangat mudah ditempa. Sementara orang dewasa dan lanjut usia ( LANSIA ) lebih renta terhadap daya ingat yang lemah. permainan puzzle sangat berguna untuk ingatan jangka pendek, karena bermain puzzle memerlukan ingatan bentuk dan warna ditambah imajinasi gambaran yang lebih besar, dalam menentukan potongan mana yang cocok.
- b. **Menunda Terjadinya Dimensia**  
Permainan puzzle mampu melatih saraf otak untuk bekerja dengan baik, meskipun sudah lansia atau dewasa, sebuah penelitian menunjukkan bahwa aktivitas yang merangsang otak dapat menunda timbulnya dimensia atau pikun pada lansia. Semakin sering bermain puzzle semakin lama juga timbulnya penurunan ingatan dalam otak.

c. Melatih Kemampuan Memecahkan Masalah

Permainan puzzle, untuk orang dewasa akan menantang kamu untuk menemukan dalam memecahkan masalah ( Permainan Puzzle ). Dan seberapa cepat penyelesaiannya, setiap strategi yang kamu gunakan untuk memecahkan masalah yang ada dalam permainan puzzle akan melatih pikiran untuk bekerja secara efisien dengan cara yang baru dan berbeda. Bermain puzzle juga dapat membantu otak untuk berpikir lebih keras dalam memecahkan suatu masalah.

d. Meningkatkan Keterampilan Spasial Otak

Ketika kamu atau anak mu mencocokkan suatu warna dengan warna yang lainnya, ini melatih kemampuan spasial yang menuntut fisik dan mental. hal ini juga akan membentuk sebuah gambar dan tata ruang didalam pikiran ketika bermain puzzle. Saat itulah, kemampuan otak akan berkembang dan mampu membuat gambaran didalam pikiran, sekaligus menghasilkan fungsi otak yang imajinasi dan kreatif.

e. Mengembangkan Keterampilan Motorik

Dengan permainan puzzle, anak-anak harus mengambil sesuatu yang membuat garis dan memindahkan barang tanpa harus membuat rusak. Hal ini akan menambah keterampilan motorik bukan hanya dalam gerakan dasar melainkan puzzle juga akan membantu dalam mengontrol gerakan dan pikiran untuk meletakkan pada suatu tempatnya, dengan permainan yang dapat melatih keterampilan motorik akan membantu anak melatih kemampuan seperti menulis dan juga makan dengan baik.

f. Mengembangkan Keterampilan Kognitif

Dengan bermain puzzle anak-anak dilatih mengenali ukuran, gambar dan bentuk yang berbeda sehingga akan membantu anak-anak dalam meletakkan

potongan puzzle disegala arah dengan harmonis dan bersamaan.

Sehingga dengan latihan seperti itu akan membuat anak-anak berlatih keterampilan kognitif. Permainan ini akan membantu dalam dasar-dasar yang dilakukan termasuk dalam alfabet, objek dan hitungan yang menjadi dasar pembelajaran.

#### 4. Kelebihan Dan Kekurangan Media Permainan

Setiap metode memiliki kelebihan maupun kekurangan, bermain merupakan prisi dasar pendidikan anak usia dini sehingga wajar apabila bermain menjadi salah satu metode yang wajib dilakukan guru dalam pembelajaran anak usia dini. Adapun kelebihan dari metode ini adalah:

- a. Sesuai dengan tahap perkembangan anak yang membutuhkan wahana dalam mengembangkan semua aspek-aspek perkembangannya, baik perkembangan fisik, perkembangan kognitif maupun perkembangan emosional.
- b. Dapat mendorong minat anak untuk belajar, dengan bermain anak biasanya tidak menyadari bahwa ia sedang belajar sesuatu sebab menjadi fokus utama mereka adalah ketertarikan terhadap bermainnya.<sup>14</sup>

Adapun metode permainan yang dicoba penulis atau peneliti gambarkan adalah permainan puzzle. Puzzle adalah salah satu media yang dapat digunakan dalam berbagai macam pembelajaran disekolah, termasuk ditaman kanak-kanak, berikut ini kelebihan puzzle yaitu:

- a. Meningkatkan keterampilan kognitif, keterampilan kognitif berhubungan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah melalui puzzle, anak-anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun

---

<sup>14</sup>Nurul Astuti, *Guru Tk Aba Asyiah, Wawancara Metode Pengajaran Dan Pengembangan*, Pada Tanggal 08 April 2018

gambar menjadi utuh. Dengan sedikit arahan contoh dari guru, sang anak sudah dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan cara mencoba menyesuaikan bentuk, menyesuaikan warna, atau logika. Misalnya, anak memasang warna merah dengan warna merah lagi memasang puzzle bergambar kaki atau roda dibagian bawah puzzle.

- b. Meningkatkan keterampilan motorik anak harus dapat melatih koordinasi tangan dan mata untuk mencocokkan kepingan-kepingan puzzle dan menyusunnya menjadi satu gambar. Keterampilan motorik halus berhubungan dengan kemampuan anak menggunakan otot-otot kecilnya khususnya jari-jari tangannya. Untuk itu anak usia dibawa 3 tahun balita direkomendasikan untuk diberikan permainan puzzle untuk mengasah kemampuan motorik halus.
- c. Melatih kemampuan nalar dan daya ingat, konsentrasi yang berbentuk manusia akan melatih nalar anak-anak melalui puzzle ini mereka akan menyimpulkan dimana letak tangan, kaki dan lain-lainnya yang sesuai dengan logika. saat bermain puzzle anak akan melatih sel-sel otaknya untuk mengembangkan kemampuan pola pikirnya dan berkonsentrasi untuk menyelesaikan potongan- potongan kepingan gambar tersebut.
- d. melatih kesabaran, puzzle dapat melatih kesabaran anak dalam menyelesaikan sesuatu dan berfikir dahulu sebelum bertindak. Dengan bermain puzzle anak bisa belajar melatih kesabaran dalam menyelesaikan suatu tantangan.
- e. pengetahuan melalui puzzle anak akan belajar banyak hal mulai dari warna, bentuk, jenis hewan, buah-buahan, sayuran dan lainnya. pengetahuan yang ia dapatkan dari sebuah permainan biasanya akan lebih mengesankan bagi anak dibandingkan pengetahuan yang ia dapatkan dari hafalan, namun kegiatan bermain sambil belajar ini tentunya harus selalu mendapatkan bimbingan.

meningkatkan keterampilan social, puzzle dapat dimainkan lebih dari satu orang dan jika puzzle dimainkan secara berkelompok tentunya butuh diskusi untuk merancang kepingan-kepingan dari puzzle. kepingan-kepingan dari puzzle tersebut, maka hal ini akan meningkatkan interaksi sosial anak dalam kelompok anak akan saling menghargai, saling membantu dan berdiskusi untuk menyelesaikan masalah. Anak yang lebih besar akan merasa senang jika dapat membantu anak yang lebih kecil, sehingga akan tercipta suasana yang nyaman dan terciptanya intraksi ketika bermain.<sup>15</sup>

Adapun kelemahan dari metode ini adalah sebagai berikut:

1. Apabila metode ini dilakukan tanpa persiapan yang matang, maka ada kemungkinan tujuan-tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal sebab anak terlalu larut dalam permainan apabila misalnya guru kurang memperhatikan tahapan-tahapan pembelajaran melalui metode ini.
2. metode ini biasanya memerlukan strategi dan media pembelajaran yang disiapkan secara baik. Oleh karena itu ketersediaan media permainan merupakan syarat diterapkannya metode, media ini bukan saja berbentuk barang tetapi dapat berbentuk berbagai jenis, dan permainan yang harus dikuasai oleh guru-guru pembelajaran dengan baik apabila guru tidak menyediakan media pembelajaran maka tujuan pembelajaran akan sulit tercapai.

## **5. Kriteria Pemilihan Media Permainan Bagi Anak Usia Dini**

Media pembelajaran yang digunakan sebagai stimulasi dalam menulis ekspresi dapat berupa objek nyata, hasil karya para sastrawan dan gambar. alternative penggunaan media yang ada guru hendaknya dapat memilih media yang tepat,

---

<sup>15</sup>Rudi susilana, *Cepi Riyana, Media Pembelajaran* ( Bandung: CV Wacana Prima, 2009). h.5



menarik, dan dapat merangsang daya imajinasi. Pembelajaran melalui permainan merupakan bentuk media belajar yang memiliki peran sangat penting agar pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan oleh guru-guru diterima dengan baik oleh anak.

Pengajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Media yang akan digunakan dalam proses pengajaran juga memerlukan perencanaan yang baik. Meskipun demikian, kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa seorang guru memilih salah satu media dalam kegiatan dikelas. Kegiatan utama dalam perencanaan kegiatan pembelajaran adalah menghasilkan karakteristik umum kelompok sasaran, menyatakan atau merumuskan tujuan pengajaran yang tujuan ini mempengaruhi pemilihan media dan urutan penyajian dalam kegiatan belajar, memilih dan memodifikasi atau merancang dan mengembangkan materi media yang tepat, menggunakan persiapan ruangan juga diperlukan seperti menata tempat duduk anak, fasilitas yang diperlukan meminta tanggapan dari anak serta mengevaluasi proses belajar mengajar di akhir pembelajaran.

Karakteristik pemilihan media pembelajaran yang dapat dilakukan guru sebelum memulai proses pembelajaran dapat dilakukan antara lain:

1. sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, media dipilih yang sesuai berdasarkan tujuan intruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu komponen kognitif, efektif dan psikomotor.
2. tetap untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi.
3. praktis, luwes dan bertahan, jika tidak tersedia waktu, dan sumber daya lainnya untuk memproduksi, tidak perlu dipaksakan.
4. Guru terampil menggunakannya, dan ini merupakan salah satu kriteria.

5. Pengelompokan sasaran, media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan kelompok kecil atau perseorangan.
6. Mutu teknis, pengembangan visual baik gambar maupun fotografi harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.<sup>16</sup>

Ketertarikan peserta didik akan suatu topik atau media tidak hanya sifat atau bentuk kegiatan yang menyenangkan, tapi sering mereka tertarik karena cara guru menyampaikan bahan ajaran yang dilakukan oleh guru.

Program yang tersusun dengan baik pelaksanaan dengan sistematis dan penilaian yang sesuai dengan tujuan pendidikan anak usia dini akan mengantar guru mencapai sukses dalam tugasnya. penguasaan materi, teori dan praktek kurikulum serta metode mengajar oleh seorang guru taman kanak-kanak akan memudahkan bagi guru dalam mencapai target kurikulum yang sudah ditetapkan.

## **C. Media Pembelajaran**

### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Media berasal dari bahasa latin *medius* dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Garlach dan Ely media itu adalah manusia, materi yang membangun kondisi yang dapat membuat peserta didik mempunyai motivasi untuk meraih pengetahuan dan sikap.<sup>17</sup> Menurut Djamarah media merupakan alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna pencapaian tujuan pembelajaran. Al-Qur'an dapat dijadikan pelajaran bagi orang-orang yang beriman sebagaimana tergambar pada firman Allah Swt. sebagai berikut:

---

<sup>16</sup>Yuliani Nurani dan Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif*, Jakarta: Universitas Terbuka 2004, h.23

<sup>17</sup>Mukhtar Latif dkk, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori Dan Aplikasi*. ( Jakarta: Kencana Peranan Group, 2013), h. 151

وَلَقَدْ يَسَّرْنَا الْقُرْآنَ لِلذِّكْرِ فَهَلْ مِنْ مُدَكِّرٍ

Artinya :

*Dan sesungguhnya telah Kami mudahkan Al Qur'an untuk pelajaran, maka adakah orang yang mengambil pelajaran? (QS. Al- Qamar : 17)*

Heinich, dan kawan-kawan mengemukakan istilah medium sebagai perantara yaitu ( a source ) perantara sumber pesan dengan ( a receiver ) penerima pesan. Heinich mencontohkan media ini seperti filem, televisise, diagram, bahan tercetak ( printed material ), computer dan instruktur. Contoh media tersebut bisa dipertimbangkan sebagai media pembelajaran jika membawa pesan-pesan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Heinich juga mengingatkan hubungan antara media dengan pesan dengan metode. Selain dari pengertian uraian diatas, masih dapat pengertian lain yang dikemukakan oleh beberapa ahli, yaitu sebagai berikut:

- 1) Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran
- 2) Sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti buku, film, video dan sebagainya.
- 3) Sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandangan, pendengaran , termasuk teknologi perangkat kerasnya.<sup>18</sup>

Media pembelajaran selalu terdiri dari dua unsur penting, yaitu unsur prangkat keras ( hardware ) dan unsur pesan yang dibawanya ( Software ). Dengan demikian, media pembelajaran memerlukan peralatan untuk menyajikan pesan, namun yang terpenting bukanlah peralatan itu, tetapi pesan atau informasi pesan yang dibawakan oleh media tersebut.<sup>19</sup>

<sup>18</sup>Ibid, h. 153

<sup>19</sup>Rudi susilana, Cepi Riyana, *Media Pembelajaran* ( Bandung: CV Wacana Prima, 2009).h.5

Dari beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media adalah alat bantu apa saja yang dapat digunakan sebagai perantara atau pengantar materi pelajaran dan pengetahuan guna mencapai tujuan pembelajaran. Selanjutnya pengguna media yang kreatif akan memperbesar kemungkinan anak untuk belajar lebih banyak dan meningkatkan penampilan dalam melakukan keterampilan sesuai dengan yang menjadi tujuan pembelajaran. Media dikaitkan dengan pendidikan anak usia dini berarti media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dan pesan serta dijadikan bahan dan alat untuk bermain, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat serta perhatian anak sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi pada anak.

## **2. Kedudukan Media Dalam System Pembelajaran**

System adalah suatu totalitas yang terdiri dari sejumlah komponen atau bagian yang saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu dengan yang lain. Pembelajaran dikatakan sebagai system karena didalamnya mengandung komponen yang saling berkaitan untuk mencapai suatu yang telah ditetapkan. Komponen-komponen meliputi tujuan, materi, metode, media dan evaluasi. Masing-masing komponen saling berkaitan erat merupakan satu kesatuan.<sup>20</sup> Dalam kurikulum 2006 perumusan indikator selalu merujuk pada kompetensi dasar dan kompetensi selalu merujuk pada standar pada kompetensi. Usaha untuk menunjang pencapaian tujuan pembelajaran yang tepat sesuai karakteristik komponen penggunaannya. Setelah itu guru menentukan alat dan melaksanakan evaluasi. Hasil dari evaluasi dapat menjadi bahan masukan atau umpan balik kegiatan yang telah dilaksanakan. Apabila hasil belajar siswa rendah maka kita mengidentifikasi bagian-bagian apa yang mengakitkannya. Khususnya dalam penggunaan media,

---

<sup>20</sup>Ibid, h. 6-7

maka perlu melihat bagaimana efektifitas apakah yang menjadi faktor penyebabnya.

### 3. Manfaat Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini

Banyak manfaat yang diperoleh dengan memanfaatkan media dalam pembelajaran, yaitu:

- a. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra. Misalnya objek yang terlalu besar dapat digantikan dengan realita,
- b. Meningkatkan sikap aktif siswa dalam belajar
- c. Menimbulkan kegairahan dan motivasi dalam belajar
- d. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan.
- e. Memungkinkan siswa belajar sendiri-sendiri atau berkelompok menurut kemampuan niatnya.
- f. Memberikan perangsang, pengalaman dan persepsi yang sama bagi siswa.
- g. Pesan/informasi pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih jelas, menarik, konkrit, dan tidak hanya dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka.<sup>21</sup>

Sementara itu Kemp dan Dayton mengemukakan beberapa manfaat media yaitu:

- a. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandart
- b. Pembelajaran dapat lebih menarik
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar
- d. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.
- e. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
- f. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan dimanapun diperlukan

---

<sup>21</sup>Bandu Zaman, Cucu Eliyati. “Media Pembelajaran Anak Usia Dini” (Makalah Program Pendidikan Bandu Zaman, Cucu Eliyati. “Media Pembelajaran Anak Usia Dini” (Makalah Program Pendidikan

- g. Sikap positif siswa terhadap materi pelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- h. Peranan guru kearah yang positif.<sup>22</sup>

#### **4. Kemampuan media pembelajaran**

##### a. Kemampuan Fiksatif

Media dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali satu objek atau kejadian jika suatu saat diperlukan kembali.

##### b. Kemampuan Manipulative

Suatu objek atau kejadian dengan menggunakan media dapat dirubah penampilannya (ukurannya atau kecepatannya) disesuaikan dengan kebutuhannya.

##### c. Kemampuan Distributive

Suatu objek atau kejadian dengan menggunakan media dapat disebar luaskan kewilayah yang lebih luas dengan jumlah yang lebih banyak.

#### **5. Fungsi media pembelajaran**

Media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat mempermudah proses penerimaan materi pelajaran yang disampaikan dan sudah tentu akan mempermudah pencapaian keberhasilan tujuan pembelajaran. Hal ini dikarenakan anak-anak termotivasi dalam belajar.<sup>23</sup>

Namun walau bagaimana pun, sebaik apapun media pembelajaran yang digunakan, tetap mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing dan tidak bisa menggantikan peran guru seutuhnya. Artinya media tanpa guru adalah suatu hal yang sulit meninggalkan kualitas pembelajaran, dan peran guru masih sangat diperlukan sekalipun media telah merangkum semua bahan pembelajaran yang diperlukan

---

<sup>22</sup>Ibid, h. 6

<sup>23</sup>Herlina Apriyanti, *Fungsi Media Pembelajaran*, (Universitas PGRI Jogjakarta, 2012). h. 3

anak. Secara garis besar fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

a. Fungsi Umum

Media sebagai pembawa pesan ( Materi ) dari sumber pesan ( Guru ) ke penerima pesan ( Peserta Didik ) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

b. Fungsi Khusus

1. Untuk menarik perhatian murid
2. Untuk memperjelas penyampaian pesan
3. Untuk mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan biaya
4. Untuk menghindari terjadinya verbalisme dan salah tafsir Kemampuan media pembelajaran

c. Kemampuan Fiksatif

Media dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali satu objek atau kejadian jika suatu saat diperlukan kembali.

d. Kemampuan Manipulative

Suatu objek atau kejadian dengan menggunakan media dapat dirubah penampilannya (ukurannya atau kecepatannya) disesuaikan dengan kebutuhannya.

e. Kemampuan Distributive

Suatu objek atau kejadian dengan menggunakan media dapat disebar luaskan kewilayah yang lebih luas dengan jumlah yang lebih banyak.

## **D. Pengertian Anak Usia Dini**

### **1. Pengertian Anak Usia Dini**

Terdapat beberapa definisi mengenai anak usia dini. Definisi yang pertama, anak usia dini adalah anak yang berusia nol tahun atau sejak lahir sampai berusia kurang lebih delapan tahun (0-8). Sedangkan definisi yang kedua, menurut Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang

Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Butir 14 yang menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Dari pengertian tersebut dapat di tarik kesimpulan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia nol sampai 6 atau 8 tahun yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani.

## 2. Karakteristik Anak Usia Dini

Kartini Kartono dalam Saring Marsudi (2006: 6) mendiskripsikan karakteristik anak usia dini sebagai berikut:

- a) Bersifat egoisantris naïf Anak memandang dunia luar dari pandangannya sendiri, sesuai dengan pengetahuan dan pemahamannya sendiri, dibatasi oleh perasaan dan pikirannya yang masih sempit. Maka anak belum mampu memahami arti sebenarnya dari suatu peristiwa dan belum mampu menempatkan diri kedalam kehidupan orang lain.
- b) Relasi sosial yang primitive Relasi sosial yang primitif merupakan akibat dari sifat egoisantris naïf. Ciri ini ditandai oleh kehidupan anak yang belum dapat memisahkan antara dirinya dengan keadaan lingkungan sosialnya. Anak pada masa ini hanya memiliki minat terhadap benda-benda atau peristiwa yang sesuai dengan daya fantasinya. Anak mulai membangun dunianya dengan khayalan dan keinginannya sendiri.
- c) Kesatuan jasmani dan rohani yang hampir tidak terpisahkan Anak belum dapat membedakan antara dunia lahiriah dan batiniah. Isi lahiriah dan batiniah masih merupakan kesatuan yang utuh. Penghayatan anak



terhadap sesuatu dikeluarkan atau diekspresikan secara bebas, spontan dan jujur. baik dalam mimik, tingkah laku maupun pura-pura, anak mengekspresikannya secara terbuka karena itu janganlah mengajari atau membiasakan anak untuk tidak jujur.

- d) Sikap hidup yang disognomis Anak bersikap fisiognomis terhadap dunianya, artinya secara langsung anak memberikan atribut atau sifat lahiriah atau sifat konkrit, nyata terhadap apa yang dihayatinya. Kondisi ini disebabkan karena pemahaman anak terhadap apa yang dihadapinya masih bersifat menyatu (totaliter) antara jasmani dan rohani. Anak belum dapat membedakan antara benda hidup dan benda mati. Segala sesuatu yang ada disekitarnya dianggap memiliki jiwa yang merupakan makhluk hidup yang memiliki jasmani dan rohani sekaligus, seperti dirinya sendiri.

### **3. Perkembangan Anak Usia Dini**

Periode ini merupakan kelanjutan dari masa bayi (lahir sampai usia 4 tahun) yang ditandai dengan terjadinya perkembangan fisik, motorik dan kognitif (perubahan dalam sikap, nilai, dan perilaku) dan psikososial serta diikuti oleh perubahan-perubahan yang lain. Perkembangan anak usia dini dapat dipaparkan sebagai berikut :

- a) Perkembangan Fisik dan Motorik Pertumbuhan fisik pada masa ini (kurang lebih usia 4 tahun) lambat dan relative seimbang. Peningkatan berat badan anak lebih banyak daripada panjang badannya. Peningkatan berat badan anak terjadi terutama karena bertambahnya ukuran system rangka, otot dan ukuran beberapa organ tubuh lainnya. Perkembangan motorik pada usia ini menjadi lebih halus dan lebih terkoordinasi dibandingkan dengan masa bayi. Pada masa ini anak bersifat spontan dan selalu aktif. Mereka mulai menyukai alat-alat tulis dan mereka sudah mampu membuat desain maupun tulisan dalam gambarnya.

Mereka juga sudah mampu menggunakan alat manipulasi dan konstruktif.

- b) Perkembangan Kognitif pikiran anak berkembang secara berangsur-angsur pada periode ini. Daya pikir anak yang masih bersifat imajinatif dan egosentris pada masa sebelumnya maka pada periode ini daya pikir anak sudah berkembang kearah yang lebih konkrit, rasional dan objektif. Daya ingat anak menjadi sangat kuat, sehingga anak benar benar berada pada stadium belajar.
- c) Perkembangan bahasa hal yang penting dalam perkembangan bahasa adalah persepsi, pengertian adaptasi, imitasi dan ekspresi. Anak harus belajar mengerti semua proses ini, berusaha meniru dan kemudian baru mencoba mengekspresikan keinginan dan perasaannya. Perkembangan bahasa pada anak meliputi perkembangan fonologis, perkembangan kosa kata, perkembangan makna kata, perkembangan penyusunan kalimat dan perkembangan pragmatik.
- d) Perkembangan Sosial Anak-anak mulai mendekati diri pada orang lain disamping anggota keluarganya. Meluasnya lingkungan social anak menyebabkan mereka berhadapan dengan pengaruh-pengaruh dari luar. Anak juga akan menemukan guru sebagai sosok yang berpengaruh.
- e) Perkembangan Moral, Perkembangan moral berlangsung secara berangsur- angsur, tahap demi tahap. Terdapat tiga tahap utama dalam pertumbuhan ini, tahap amoral (tidak mempunyai rasa benar atau salah), tahap konvensional (anak menerima nilai dan moral dari orang tua dan masyarakat), tahap otonomi (anak membuat pilihan sendiri secara bebas) (*Tadkiroatun Musfiroh, 2005:*

## E. Pengertian Kognitif

### 1. Pengertian kognitif

Beberapa pengertian kognitif menurut para ahli diantaranya; menurut Drever yang dikutip oleh Yuliana Nurani dan Sujiono disebutkan bahwa “kognitif adalah istilah umum yang mencakup segenap model pemahaman, yakni persepsi, imajinasi, penangkapan makna, penilaian, dan penalaran”. Sedangkan menurut Piaget, menyebutkan bahwa “kognitif adalah bagaimana anak beradaptasi dan menginterpretasikan objek dan kejadian-kejadian disekitarnya”. Piaget memandang bahwa anak memainkan peranan aktif didalam menyusun Pengetahuannya mengenai realitas, anak tidak pasif menerima informasi. Walaupun proses berfikir dan konsepsi anak mengenai realitas telah di modifikasi oleh pengalamannya dengan dunia sekitar dia, namun anak juga aktif menginterpretasikan informasi yang ia peroleh dari pengalaman, serta dalam mengadaptasikannya pada pengetahuan dan konsepsi.

Pengertian lain juga tentang kognitif menurut Chaplin yang di kutip oleh Winda Gunarti mengemukakan bahwa “kognitif adalah konsep umum yang mencakup semua bentuk mengenal, menyangka, membayangkan, memperkirakan, menduga dan menilai.”<sup>24</sup>

Dari berbagai penilaian yang telah disebutkan diatas dapat dipahami bahwa kognitif adalah sebuah istilah yang digunakan oleh psikolog untuk menjelaskan semua aktifitas mental yang berhubungan dengan persepsi, fikiran, ingatan, dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah, dan merencanakan masa depan, atau semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai, dan memikirkan lingkungannya.

---

<sup>24</sup>Yuliana Nurani dan Sujiono, *metode pengembangan kognitif*, (Jakarta: Universitas Terbuka 2004), h. 23

## 2. Kemampuan kognitif

Kemampuan kognitif merupakan salah satu kemampuan dasar yang dimiliki anak usia 5-6 tahun. Apabila kita bicara kemampuan dasar, maka kita akan menghubungkannya dengan istilah "Potensi". Dalam banyak buku psikologis potensi sering diartikan sebagai pembawaan sejak lahir atau kesanggupan untuk berkembang yang dimiliki seorang manusia sejak lahir. Ketika seorang manusia sejak lahir ia membawa segudang potensi, namun potensi tersebut harus didukung oleh orang dewasa yang ada disekitarnya agar dapat berkembang secara optimal Dan maksimal.

Perkembangan kognitif merupakan perkembangan dari fikiran. fikiran merupakan bagian dari otak, bagian yang digunakan untuk bernalar, berfikir dan memahami sesuatu. Setiap hari fikiran anak berkembang ketika mereka belajar tentang orang yang ada disekitarnya. Belajar berkomunikasi dan membaca mendapatkan lebih banyak pengalaman lainnya, kognitif dapat diartikan sebagai kemampuan verbal, kemampuan memecahkan masalah dan kemampuan untuk beradaptasi dan belajar dari pengalaman hidup sehari-hari. Kemampuan kognitif senantiasa berkembang dan sering kali kita menyebutkan dengan istilah lebih intelek dan cerdas. Kemampuan kognitif dapat berkembang dipengaruhi oleh 2 faktor, yaitu faktor gen (pembawaan) dan lingkungan.

## DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana, 2011
- Andang ismal, *Education Games*, Jogjakarta: Pro U Media, 2011
- Arief S. Sadiman, er. Al. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatnya*. Jakarta: Raja Pers, 2012
- Bandu Zaman, Cucu Eliyati. “*Media Pembelajaran Anak Usia Dini*” Makalah Program Pendidikan Profesi Guru Universitas Pendidikan Indonesia, Jakarta : 2010
- Basrowi, Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif* , Jakarta: Rineka Cipta, 2008
- Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, Yogyakarta: Diva Press Anggota IKAPI, 2011
- Djoko Adi Walujo, Anies Listyawati, *Kompedium Paud Memahami Paud Secara Singkat*. Depok: Prenada Media Group, 2017
- Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif & Kuantitatif* , Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada, 2012
- Herlina Apriyanti, *Fungsi Media Pembelajaran*, Universitas PGRI Jogjakarta, 2012, Jakarta: Raja Pers, 2012
- John W. Santrock, *Psikologi Pendidikan Edisi Kedua*, Jakarta: Pranada Media Group, 2004
- Kohn, *Cliffs Quick Review Geometry*, Bandung : Pakar Raya, 2003
- Marsono, *Pendekatan Scientific Model Crossword Puzzle*, Penerbit Nam, 2021
- Muh Arief Pratama, *Langkah-Langkah Penelitian Dan Pengembangan* 2017
- Mukhtar Latif dkk, *Orentasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori Dan Aplikasi*, Jakarta: Kencana Peranan Group, 2013

Noordiyah, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, 2017

Nur Hamzah, *Pengembangan Sosial Anak Usia Dini*, Iain Pontianak Press, 2020

Nurul Astuti, Guru Tk Aba Asyiah, *Wawancara Metode Pengajaran Dan Pengembangan*, Pada Tanggal 08 April 2018

Rudi susilana, Cipi Riyana, *Media Pembelajaran*, Bandung: CV Wacana Prima, 2009 Solahuddin, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta Prananda Gruf, 1997

Sugiono, *Metode Penelitian Pendekatan, Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung, Alfabet, 2008

Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* , Jakarta: Bumi Aksara, 2012

Usep Kustiawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Penerbit Gunung

Yuliani Nurani dan Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif*, Jakarta: Universitas Terbuka 2004

Yuliani nurani dan sujiono, *metode pengembangan kognitif*, jakarta; universitas Terbuka 2004