

**EFEKTIVITAS ALAT PERMAINAN EDUKATIF BONGKAR PASANG
(PUZZLE) TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK DI TAMAN
KANAK-KANAK AL-ULYA 3 RAJABASA BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S,Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

**OLEH:
BINTI TARYUNIARTI
NPM. 1111070085**

Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1439 H/2018 M**

**EFEKTIVITAS ALAT PERMAINAN EDUKATIF BONGKAR PASANG
(PUZZLE) TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK DI TAMAN
KANAK-KANAK AL-ULYA 3 RAJABASA BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S,Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Pembimbing I : Drs. H. Alinis Ilyas, M.Ag
Pembimbing II : Dr. Hj. Eti Hadiati, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1440 H/ 2018 M**

ABSTRAK

EFEKTIVITAS ALAT PERMAINAN EDUKATIF BONGKAR PASANG (PUZZLE) TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK DI TAMAN KANAK-KANAK AL-ULYA 3 RAJABASA BANDAR LAMPUNG

**OLEH:
BINTI TARYUNIARTI**

Alat Pendidikan Edukatif adalah merupakan alat-alat permainan yang dirancang dan di buat untuk menjadi sumber belajar anak-anak usia dini agar mereka mendapatkan pengalaman belajar. Pengalaman ini akan berguna untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini seperti aspek fisik/motorik, emosi, sosial, bahasa, kognitif dan moral. Alat permainan edukatif merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam pembelajaran anak di TK. Ketersediaan alat permainan tersebut menunjang terselenggaranya pembelajaran anak secara efektif dan menyenangkan. Berdasarkan latar belakang masalah maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah Bagaimana efektifitas Alat Permainan Edukatif Bongkar Pasang Puzzle Anak Usia Dini terhadap Kognitif Anak di TK Al-Ulya 3 Rajabasa Bandar Lampung? Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana efektifitas Alat Permainan edukatif bongkar pasang puzzle Anak Usia Dini terhadap kognitif Anak Di TK Al-Ulya 3 Rajabasa Bandar Lampung.

Metode penelitian dalam penelitian ini adalah menggunakan deskriptif kualitatif metode ini diartikan secara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Sesuai dengan focus penelitian yang bertujuan untuk memperoleh gambaran di lapangan tentang bagaimana efektifitas permainan puzzle terhadap kemampuan kognitif anak usia dini di TK Al-Ulya Rajabasa Bandar Lampung, maka penelitian ini menggunakan pengumpulan data yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ternyata penggunaan permainan puzzle ternyata efektif untuk anak usia dini dalam mengembangkan kognitif anak dan memudahkan guru dalam menstimulus kognitif anak, anak dapat tertarik untuk melakukan kegiatan karena Permainan Puzzle yang bervariasi dan menarik, anak lebih mudah untuk mengingat suatu bentuk, warna dan pola dalam pengembangan kognitif sehingga anak lebih termotivasi untuk belajar

Kata kunci: Permainan Edukatif Puzzle, Aspek Kognitif, Anak Usia Dini.



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

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **EFEKTIFITAS PERMAINAN EDUKATIF BONGKAR PASANG (PUZZLE) TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI TK AL-ULYA 3 RAJABASA BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **Binti Taryuniarti**
NPM : **1111070085**
Prodi : **Pendidikan Islam Anak Usia Dini**
Fakultas : **Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam sidang munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

Pembimbing I


Drs. H. Alinis Ilyas M. Ag

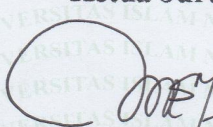
NIP. 195711151992031001

Pembimbing II


Dr. Hj. Eti Hadiati, M. Pd

NIP. 196417111991032002

**Mengetahui,
Ketua Jurusan**



Dr. Hj. Merivati, M. Pd
NIP. 196906081994032001



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

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp (0721)703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul, **“EFEKTIFITAS PERMAINAN EDUKATIF BONGKAR PASANG (PUZZLE) TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI TK AL-ULYA 3 RAJABASA BANDAR LAMPUNG”** Disusun oleh **Binti Taryuniarti, NPM: 1111070085, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini S**, telah diujikan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada Hari Kamis, 29 Februari 2018, Pukul : 10.00 s/d 12.00 WIB di Ruang Sidang Jurusan PIAUD Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua : Dr. Hj. Meriyati, M.Pd (.....)

Sekretaris : Ricky Irawan, M.Sn (.....)

Penguji Utama : Dr. Hj. Nilawati Tajuddin, M.Si (.....)

Penguji Pendamping I : Dr. Hj. Eti Hadiati, M.Pd (.....)

Penguji Pendamping II : Drs. H. Alinis Ilyas M. Ag (.....)

Dekan
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd
NIP. 196508101987031001

MOTTO

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

Artinya :

Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui
sesuatu pun dan Dia memberimu pendengaran, penglihatan dan hati nurani, agar
kamu bersyukur.

(QS, An-Nahl : 78)*



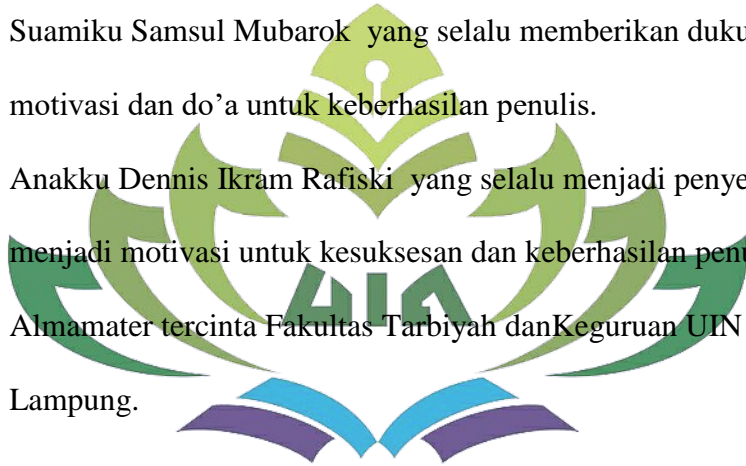
*Dapartermen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Diponogoro: Bandung, 2006, h, 250

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah penulis panjatkan rasa syukur kepada Allah SWT, atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Ayahanda Sutarno dan ibunda Wahyuni tercinta yang selalu memberikan do'a, semangat, dan motivasi untuk kesuksesan penulis.
2. Suamiku Samsul Mubarak yang selalu memberikan dukungan, semangat, motivasi dan do'a untuk keberhasilan penulis.
3. Anaku Dennis Ikram Rafiski yang selalu menjadi penyemangat dan menjadi motivasi untuk kesuksesan dan keberhasilan penulis.
4. Almamater tercinta Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.



RIWAYAT HIDUP

Peneliti dilahirkan di Marga Agung pada tanggal 13 Agustus 1992, merupakan anak pertama dari dua bersaudara pasangan Ayah yang bernama Sutarno dan Ibu yang bernama Wahyuni.

Peneliti mengawali pendidikan di SD Negeri 2 Marga Agung selesai pada tahun 2004, setelah lulus peneliti melanjutkan Pendidikan ke MTS Al-Hidayah Jati Agung pada tahun 2004, kemudian melanjutkan pada jenjang SMA Al-Huda Jati Agung dan lulus pada tahun 2007.

Dan pada tahun 2011 peneliti melanjutkan studi pada Program Strata I di IAIN Raden Intan Lampung yang kini berganti nama menjadi Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung pada jurusan Pendidikan Guru Raudhatul Athfal Fakultas Tarbiyah.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, hidayah, kekuatan, petunjuk, dan ilmu pengetahuan, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul “Efektifitas Alat Permainan Edukatif Bongkar Pasang (Puzzle) Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Di Taman Kanak-Kanak Al-Ulya 3 Rajabasa”. shalawat beriring salam semoga senantiasa tercurah atas junjungan kita Nabi Muhammad SAW, keluarga, para sahabat, dan pengikutnya yang taat menjalankan syariat-Nya.

Penulis menyusun skripsi ini sebagai bagian dari persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan pada program Strata Satu (S1) Fakultas Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung dan alhamdulillah telah penulis selesaikan sesuai dengan rencana. Dalam upaya penyelesaian ini, penulis telah menerima banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Serta dengan tidak mengurangi rasa terima kasih atas bantuan semua pihak, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Ketua Prodi Ibu Dr. Meriyati, M.Pd. selaku ketua prodi PIAUD beserta dosen.
3. Bapak Drs. H. Alinis Ilyas, M.Ag. selaku pembimbing I yang telah meluangkan waktu dan memberikan bimbingan yang sangat berharga.
4. Ibu Dr. Hj. Eti Hadiati, M.Pd. selaku pembimbing II yang selalu memberikan masukan agar terselesainya skripsi ini.

5. Bapak/Ibu dosen Fakultas Tarbiyah yang telah ikhlas berbagi ilmu pegetahuan kepada penulis demi terselesaikannya skripsi ini.
6. Kepala sekolah TK Al-Ulya yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran pada pelaksanaan penelitian.
7. Rekan- rekan sesama mahasiswa PIAUD Een Ade Saputri, S.Pd, Arifia Oriza Sativa Nasir, S.Pd, E.syafitri Afriani, S.Pd.I, Laras Seni Seroja, S.Pd, Uyunul Maidhoh, S.Pd, bang Mus Sarjana, kak Bryan Adinda, yang telah memberikan saran dan masukan, penulis ucapkan terimakasih atas motivasinya.

Penulis berharap semoga Allah SWT membalas kebaikan dan melimpahkan rahmatnya kepada mereka, dan diharapkan semoga skripsi ini bermanfaat.khususnya bagi penulis dan pembaca pada umumnya. Aamiin Ya Robbal Alamin.

Bandar Lampung, Oktober 2018
Penulis

BINTI TARYUNIARTI

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	2
B. Rumusan Masalah.....	10
C. Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian	10
BAB II LANDASAN TEORI PENELITIAN	
A. Alat Permainan Edukatif.....	11
1. Pengertian Alat Permainan Edukatif.....	11
2. Metode Pembelajaran Alat permainan Edukatif	13
3. Fungsi Dan KegunaanAlat Permainan Edukatif	14
4. Syarat-syarat Alat Permainan Edukatif.....	15
5. Prinsip-prinsip Alat Permainan Edukatif	15
6. Tujuan Alat Permainan Edukatif Balok	17
B. Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini	17
1. Pengertian Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini	17
2. Tahap Perkembangan Kognitif Anak	19

3. Urgensi Kemampuan Kognitif Anak	19
4. Karakteristik Kemampuan Kognitif Anak.....	20
C. Permainan Puzzle	21
1. Pengertian Permainan puzzle.....	21
2. Manfaat dan Fungsi Permainan Puzzle.....	22
3. Perencanaan Permainan Puzzle	23
4. Pelaksanaan Permainan Puzzle.....	23
5. Penilaian Permainan Puzzle.....	24
6. Indikator Pencapaian Dalam Permainan.....	24

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Dan Sifat Penelitian.....	25
1. Jenis Penelitian	25
2. Sifat Penelitian.....	26
B. Subjek dan Objek Penelitian	26
C. Tempat dan Waktu Penelitian	27
D. Instrumen Penelitian.....	27
E. Alat Pengumpulan Data	28
F. Tehnik Analisi Data	30

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Tempat Penelitian.....	33
1. Sejarah Berdirinya TK Al-Ulya 3.....	33
2. Visi Dan Misi TK Al-Ulya	34
3. Letak geografis TK AL-Ulya 3.....	34
4. Keadaan Guru TK Al-Ulya 3.....	35
5. Keadaan Peserta Didik TK Al-Ulya 3	35
6. Sarana dan Prasarana	36
B. Analisis Data	37

BAB V KESIMPULAN, SARAN DAN PENUTUP

A. Kesimpulan	54
B. Saran-Saran	54
C. Penutup	55

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel1. Indikator Perkembangan Aspek Kognitif Anak Usia 4-6 tahun	12
Tabel 2. Data Guru TK Al-Ulya 3	36
Tabel 3. Data Peserta Didik TK Al-Ulya 3	37
Tabel 4. Sarana dan prasarana TK Al-Ulya 3	37
Tabel 5. Data Observasi TK Al-Ulya 3.....	37
Tabel 6. Hasil pengamatan peningkatan Kognitif Anak TK Al-ulya 3.....	50



BAB I PENDAHULIAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan masa depan suatu bangsa, khususnya bangsa Indonesia ditentukan oleh maju atau tidaknya pendidikan. Dan pendidikan merupakan suatu yang mencerminkan suatu kehidupan yang mencakup tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik, maka dengan itu muncullah teori tentang pendidikan yang dikatakan bahwa: “pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui pengajaran dan pelatihan”.[†]

Sedangkan undang-undang no. 20 tahun 2003 tentang pendidikan nasional, pada bab 1 tentang ketentuan umum, pasal 1 ayat 1 disebutkan bahwa: “ pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki ketuntasan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat dan negara”.[‡]

Sedangkan tujuan pendidikan Nasional adalah: peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga yang demokratis dan bertanggung jawab”.

[†]Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, h, 1

[‡]Ibid, h, 1

Merujuk dari isi undang-undang no. 20 tahun 2003 diatas, menekankan betapa pentingnya pendidikan bagi anak usia dini, dimana pendidikan memiliki peranan yang sangat penting di masa kanak-kanak. karena perkembangan kepribadian, sikap mental, dan intelektual dibentuk pada usia dini. Menurut Chairul Anwar[§] pendidikan merupakan bagian penting dari kehidupan yang sekaligus membedakan manusia dengan makhluk hidup yang lainnya.

Fungsi dan tujuan pendidikan tersebut adalah merupakan pedoman yang harus kita lakukan dalam menjalankan suatu pendidikan karena hal tersebut merupakan salah satu syarat dalam melakukan program pendidikan. Demikian juga halnya dengan pendidikan anak usia dini memegang peranan yang sangat penting dan menentukan bagi sejarah perkembangan anak selanjutnya. Sebab pendidikan anak usia dini merupakan pondasi bagi dasar kepribadian anak.

Pembinaan anak sejak usia dini akan dapat meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani. Seperti yang tertuang dalam undang-undang no. 20 tahun 2003 Bab 1, pasal 1, butir 14 dinyatakan 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 selanjutnya”.**

Selain itu cara belajar anak usia dini pun berbeda dengan karakteristik cara belajar orang dewasa. Menurut Moeslichatoen “cara belajar anak adalah bermain

[§]Chairul Anwar, *Hakikat Manusia dalam Pendidikan Sebuah Tinjauan Filosofis*, (Yogyakarta: Suka Press, 2014) h.62

**Undang-undang Guru dan Dosen UU RI No. 14 Th 2005 dan Peraturan Pemerintah RI No. 43 Th 2007.

seraya belajar”.⁵ Namun dalam pembelajaran kekondusifan dan keaktifan anak, penyajian materi secara menarik dan informatif perlu diciptakan sehingga siswa dapat belajar dan berlatih dalam suasana yang menyenangkan tanpa meninggalkan tujuan pembelajaran tersebut.^{††}

Salah satu unsur untuk menunjang hal tersebut adalah bagaimana seorang guru dapat menggunakan metode yang tepat serta media yang menarik, mengingat usia dini adalah usia dimana anak masih berfikir secara konkrit. Seperti yang dinyatakan oleh Jean Pieget (1961) dalam Anggani Sudono menyatakan bahwa : “terdapat beberapa tahapan intelektual anak yaitu “

Dari empat tahapan usia anak tersebut, pada tahap pertama dan kedua panca indera berperan sangat besar, anak memahami pengertian konsep – konsepnya lewat benda kongkrit. Untuk mendukung hal tersebut, maka diperlukan suatu alat pembelajaran yang menarik yang dapat mengoptimalkan seluruh kemampuan anak.

Alat bermain anak adalah segala sesuatu macam benda yang dapat merangsang aktifitas bermain dan khayalnya serta bisa membuat mereka senang. Selain menimbulkan perasaan senang, seyogyanya alat bermain juga dapat menambah pengetahuan anak. Alat bermain ini bisa kita sebut dengan alat permainan bongkar pasang (puzzle). Dan alat permainan bongkar pasang merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam pembelajaran anak di taman kanak – kanak, ketersediaan alat permainan tersebut sangat menunjang terselenggaranya pembelajaran anak secara

^{††}Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di TK*, (Jakarta: Prineka Cipta, 2004), h,24

efektif dan menyenangkan sehingga anak – anak dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya secara optimal.

Menurut Reny Yulianty “ Permainan puzzle yaitu dapat mengasah otak, melatih koordinasi mata dan tangan, melatih membaca, melatih nalar, melatih kesabaran dan pengetahuan anak. Suatu gambar seperti gambar hewan, manusia buah-buahan,tumbuh-tumbuhan dan sebagainya, yang berbentuk keping-kepingan. Dan permainan yang tidak asing bagi anak-anak, biasanya anak-anak merasa senang menyusun dan mencocokkan “bentuk” dan “tempatnya” atau (permainan bongkar pasang).

Untuk dapat melihat dan memahami secara lebih mendalam mengenai apakah suatu alat permainan dapat dikategorikan sebagai alat permainan edukatif untuk anak Taman Kanak – kanak atau tidak, terdapat ciri yang harus dipenuhinya yaitu:

1. Alat permainan tersebut ditujukan untuk anak Taman Kanak – kanak.
2. Difungsikan untuk mengembangkan berbagai perkembangan anak TK.
3. Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna.
4. Aman atau tidak berbahaya bagi anak.
5. Dirancang untuk mendorong aktifitas dan kreatifitas anak.
6. Bersifat konstruksif atau ada sesuatu yang dihasilkan.
7. Mengandung nilai pendidikan.^{¶¶}

Dari pemaparan tersebut, penggunaan dan pemilihan alat permainan yang tepat yang digunakan guru akan memungkinkan proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik. Mengingat dalam konteks sekolah sumber informasi adalah guru dan penerimanya adalah anak atau murid. Guru dapat menggunakan alat

^{¶¶}Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, *Pembuatan Dan Penggunaan APE Anak Usia 3 – 6 Tahun*, (Jakarta: Depdiknas, 2003).

permainan sebagai perantara dalam menyampaikan pesan kepada anak atau murid dan guru sangat terbantu dalam memberikan sebagian informasi kepada anak, pembelajaran semakin menarik dan anak terbiasa menggunakan seluruh aspek panca inderanya sehingga terlatih dengan baik, dan secara alamiah memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam lagi.

Sejalan dengan itu, Bough dan Achsin (1986) menyatakan bahwa :” kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang, dan hanya sekitar 15% lagi dengan indera lainnya.”^{§§}

Demikian agungnya Allah SWT, yang menciptakan manusia dengan sempurna firman Allah dalam Alqur’an surat Al Mu’minun ayat 8 – 11 :

وَالَّذِينَ هُمْ لِأَمْتِهِمْ وَعَهْدِهِمْ رَاعُونَ ۘ وَالَّذِينَ هُمْ عَلَىٰ صَلَاتِهِمْ يُحَافِظُونَ ۙ أُولَٰئِكَ هُمُ
الَّذِينَ يَرِثُونَ الْفِرْدَوْسَ هُمْ فِيهَا خَالِدُونَ ۙ ۙ

Artinya: “Dan mereka yang menjaga amanah dan janjinya, dan mereka yang tetap memelihara sembahyangnya, mereka itulah orang – orang yang berhak mewarisi, yang akan mewarisi syurga Firdaus mereka kekal di dalamnya.”^{***}

Karenanya seorang guru yang diberikan amanah untuk mendidik generasi bangsa hendaknya bersungguh – sungguh dalam mengemban tugasnya dalam pembelajaran, salah satunya dengan , mengupayakan dan mempersiapkan alat peraga yang bernilai pendidikan dalam proses pembelajaran. Mengingat anak diharapkan dapat tercapai seluruh aspek perkembangannya, baik perkembangan motorik, kognitif, bahasa, sosial – emosional, serta pemahaman agama dan moralnya.

^{§§}Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Press, 2010), h, 3.

^{***}*Ibid*

Dalam kurikulum pembelajaran anak usia dini aspek yang ingin dicapai dari perkembangan kognitif, meliputi Pengetahuan umum dan sains, Konsep bentuk, warna, ukuran, dan pola, Konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf.^{†††}

Perkembangan kognitif adalah berkembangnya berfikir individu dalam bertindak atau dalam segala hal yang berkaitan dengan proses berfikir.^{‡‡‡} Dalam kurikulum pembelajaran anak usia dini, terdapat perkembangan berfikir pada anak, ditandai dengan 2 tahapan, yaitu Berfikir secara konkrit (dengan objek yang realistik) sehingga proses berfikir anak harus dirangsang atau di tuntut dengan benda atau dengan alat peraga, atau dengan kata lain yaitu dengan menunjukkan sebuah benda yang dapat dilihat atau diraba oleh anak.

Berfikir secara simbolis atau sistematis, anak berfikir dengan menggunakan simbol – simbol (tanda – tanda), anak sudah mengetahui huruf, angka dan sebagainya.^{§§§}

Adapun ciri – ciri umum perkembangan kognitif anak usia dini pada usia 4 – 6 tahun, meliputi,

1. Dapat memahami konsep makna yang berlawanan seperti kosong-penuh, ringan-berat, atas-bawah, dan sebagainya.
2. Dapat memadankan bentuk geometri (lingkaran, persegi dan segitiga) dengan obyek nyata atau melalui visualisasi gambar
3. Dapat menumpuk balok atau gelang-gelang sesuai ukurannya secara berurutan.
4. Dapat mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk, dan ukuran.
5. Dapat menyebutkan pasangan benda, mampu memahami sebab akibat.
6. Dapat merangkai kegiatan sehari-hari dan menunjukkan kapan setiap kegiatan dilakukan.
7. Menceritakan kembali 3 gagasan utama dari suatu cerita.
8. Mengenali dan membaca tulisan melalui gambar yang sering dilihat di rumah atau di sekolah.

^{†††} Kurikulum Taman Kanak – Kanak, 2010, h, 4

^{‡‡‡} *Ibid*, h 27

^{§§§} *Ibid*, h, 28

9. Mengenali dan menyebutkan angka 1-10.****

Sedangkan dalam permen 58 tahun 2009, perkembangan kognitif adalah perkembangan kemampuan berfikir individu dalam bertindak atau dalam segala hal yang berkaitan dengan proses berfikir yang meliputi: pengetahuan umum dan sains, konsep bentuk, warna, ukuran dan pola, konsep bilangan, lambang bilangan dan persiapan pengembangan kemampuan berfikir teliti.

Pada masa anak – anak awal, perkembangan otak anak mudah berkembang dan mengalami peningkatan fungsional yang sangat signifikan, sehingga guru diharapkan dapat memberikan stimulus atau rangsangan yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak, supaya kognitif anak dapat berkembang dengan baik. Dengan perkembangan kognitif yang baik, nantinya akan mempengaruhi anak saat sudah mulai masuk sekolah tingkat lanjutannya.

Berikut data perkembangan kognitif yang dikembangkan pada Taman Kanak–kanak al-ulya 3 Rajabasa yang mengacu pada kurikulum permen 58 tahun 2009 yang berlaku ,Pengetahuan umum dan sains.Kompetensi DasarMengenal Perbedaan ukuran berdasarkan lebih dari, kurang dari dan paling/ter,Indikator Pengembangan adalah, Dapat membedakan berat benda dengan timbangan (bentuk atau sebenarnya) Dapat membedakan banyak sedikit.Konsep bentuk, warna, ukuran dan pola.Kompetensi Dasar, Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran.Indikator yang ingin dicapai adalah, Mengelompokkan benda dengan berbagai cara menurut ciri – ciri tertentu, misal : menurut warna, bentuk, ukuran

****Departemen Pendidikan Nasional,*Pedoman Pengajaran Kognitif di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Depdiknas, 2007), h.8.

Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya. Kompetensi Dasar Dapat mengurutkan benda berdasarkan ukuran Indikator Menyusun benda dari besar kecil atau sebaliknya.

Mengacu kurikulum diatas dapat diharapkan kegiatan pembelajaran yang dilakukan di Taman Kanak – kanak Al-ulya 3 adalah dapat membekali anak untuk jenjang pendidikan selanjutnya. Dengan penggunaan alat dalam pembelajaran dapat menstimulus perkembangan kognitif anak. Seperti yang dituturkan dan hasil pengamatan (observasi) dan wawancara, yang penulis lakukan dengan guru kelas TK B, dengan jumlah murid 20 anak yang terdiri dari 15 anak murid perempuan dan 5 anak murid laki – laki ber usia 5-6 tahun di Taman Kanak – Kanak Al-ulya 3 Rajabasa.

Pengembangan kognitif dengan menggunakan permainan bongkar pasang berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan penulis diketahui bahwa guru telah berusaha untuk meningkatkan kognitif anak kelas B dengan melaksanakan pengamatan terhadap perilaku anak, menggunakan berbagai pendekatan pembelajaran, memberikan rangsangan, stimulus dan bimbingan, melakukan asesmen (penghimpunan data) terhadap pembelajaran anak tetapi upaya tersebut belum maksimal.

Tabel 1
Perkembangan Aspek Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun

Indikator	Pengembangan Kognitif
Mengenai Perbedaan ukuran berdasarkan lebih dari, kurang dari dan paling/ter	a. Dapat membedakan berat benda dengan timbangan (bentuk atau sebenarnya)
	b. Dapat membedakan banyak sedikit
Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran dan pola	a. Dapat membedakan benda berdasarkan warna
	b. Dapat membedakan benda berdasarkan bentuk dan ukuran
	d. Dapat memperkirakan urutan pola yang digunakan
Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya	a. Menyusun benda dari besar ke kecil
	b. Menyusun benda dari kecil ke besar
	c. Dapat membilang angka 1-10
Dapat bertanggung jawab	a. Melaksanakan tugas yang diberikan guru
	b. Bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan
	e. Bekerja sama dalam menyampaikan tugas

Dari pengamatan di atas penulis ingin melihat penggunaan alat permainan bongkar pasang puzzle, karena dengan puzzle anak belajar untuk dapat membedakan benda berdasarkan bentuk dan ukuran, Menyusun benda dari besar ke kecil, dapat membilang angka 1-10 belum maksimal.

Begitupun data yang didapat dari pra survey diketahui bahwa dalam kemampuan kognitif anak sebelum menggunakan alat permainan bongkar pasang sebagai berikut : anak yang berkembang sangat baik, 5 anak, 25%, anak yang berkembang 5 anak, 25% sedangkan anak yang belum berkembang 10 anak, 50%. Dari data tersebut penulis ingin memunculkan bagaimana penggunaan permainan

bongkar pasang puzzle untuk mengembangkan kognitif anak usia dini di tk al-ulya 3 rajabasa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari pemaparan latar belakang masalah diatas, maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: “ Bagaimanan penggunaan alat permainan edukatif bongkar pasang (puzzle)dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini di TK Al- ulya 3 Rajabasa?”

C. Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi dan perumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Bagaimanapenggunaan alat permainan edukatif bongkar pasang (puzzle) dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK Al-ulya 3 Rajabasa Bandar Lampung.

2. Kegunaan Penelitian

- a. Sebagai syarat menyelesaikan skripsi.
- b. Untuk menambah wawasan dan sebagai masukan bagi para guru Taman Kanak-kanak agar lebih profesional dan kompeten.
- c. Sebagai sumbangan pemikiran bagi pihak Taman Kanak-kanak Al-ulya 3 dalam meningkatkan kualitas, khususnya dalam segi penggunaan media pembelajaranS yang efektif, efisien, dan tepat guna.

BAB II LANDASAN TEORI

A. Alat Permainan Edukatif (APE)

1. Pengertian Alat Permainan Edukatif (APE)

Permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan “ modern” yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran.^{††††} Alat permainan edukatif merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam pembelajaran anak di TK. Ketersediaan alat permainan tersebut menunjang terselenggaranya pembelajaran anak secara efektif dan menyenangkan sehingga anak – anak dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya. APE dibuat untuk merangsang kemampuan fisik motorik anak (aspek psikomotor), kemampuan sosial emosional (aspek efektif), serta kemampuan kecerdasan (kognitif).^{††††} Mayke Sugianto mengemukakan bahwa alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.^{§§§§}

Pengertian alat permainan edukatif yang disebutkan juga dengan media diatas bahwa alat permainan edukatif tersebut adalah sebagai media yang bisa

^{††††}Roibi'ah Umami Kulsum, *Penggunaan Permainan Edukatif Sebagai Media Belajar Efektif Bagi Guru Pai SD*, ([Http://Bdk.jakarta.Kemeneg.Go.Id/Index.Php?a=Artikel&Id=853](http://Bdk.jakarta.Kemeneg.Go.Id/Index.Php?a=Artikel&Id=853), Senin 18 November Tahun 2013) h 11

^{††††}Dwee Pasmah, *Ape Tingkatkan Perkembangan Dan Kreativitas Anak*, ([Http://BlognyaDwee.Blogsport.Com/2012/11/Ape-Tingkatkan-Perkembangan-Dan-Kreativitas –Anak](http://BlognyaDwee.Blogsport.Com/2012/11/Ape-Tingkatkan-Perkembangan-Dan-Kreativitas-Anak). Htm, Rabu 7 November 2012, Sumber Warta PAUDNI edisi Februari Tahun 2012), h 1

^{§§§§}Novan ardy wijayani dan barnawi, h 149

merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan anak untuk mendorong proses pembelajaran.

Menurut Mayke Sugianto bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan dan Direktorat PAUD mendefinisikan alat permainan edukatif sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana dan prasarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak).****

Menurut Andang Ismail, Education (pendidikan) yaitu sesuatu yang bersifat mendidik, memiliki unsur pendidikan. Sedangkan Games berarti permainan yang menyenangkan. Education Games (permainan edukatif) adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara / alat pendidikan yang bersifat mendidik. Permainan edukatif bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berfikir, serta bergaul dengan lingkungan dan permainan edukatif juga bermanfaat untuk menguatkan dan menerampikan anggota badan si anak, mengembangkan kepribadian, mendekatkan hubungan antara pengasuh denganpendidik (anak didik), kemudian menyalurkan kegiatan anak didik, dan sebagainya.††††

Alat permainan yang disiapkan menjadi penting seperti yang juga ditekankan oleh Mayke dalam bukunya “ Bermain dan Permainan” bahwa belajar

**** *Ibid*, h 149

†††† Akmal Debayor, *Metode Education Games*, ([Http://Akmal-Ms.Blogsport.Com/2011/04/Metode Education Games.Html](http://Akmal-Ms.Blogsport.Com/2011/04/Metode Education Games.Html), Selasa 12 April Tahun 2011), h.1

dengan bermain memberi kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktikkan, dan mendapat bermacam - macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya. Mereka dapat menganbil keputusan, memilih, , mencipta, menentukan, memasang, membongkar, mengembalikan, mencoba, mengeluarkan pendapat dan memecahkan masalah, mengerjakan secara tuntas, bekerja sama dengan teman, dan mengalami berbagai macan perasaan.****

2. Metode dan Model – model Pembelajaran Alat Permainan Edukatif (APE)

Dalam bermain bagi anak – anak adalah sama artinya dengan belajar.

Dalam pelaksanaan pembelajaran berikut metode atau tehnik dalam menggunakan APE sebagai berikut:

- a. Metode Bercerita, adalah metode yang berupa kegiatan menyimak tuturan lisan yang mengisahkan suatu peristiwa. Metode ini untuk mengembangkan daya imajinasi anak, daya pikir, emosi, dan penguasaan bahasa anak.
- b. Metode Bercakap – cakap, adalah berupa kegiatan bercakap – cakap atau bertanya jawab antara anak dengan guru atau antara anak dengan anak.
- c. Metode Tanya jawab, dilaksanakan dengan mengajukan pertanyaan tertentu pada anak.
- d. Metode Karya wisata, yang dilakukan dengan mengajak anak mengunjungi objek – objek yang sesuai dengan kompetensi yang diajarkan.
- e. Metode Demonstrasi, adalah metode dengan cara mempertunjukan atau memperagakan suatu cara atau suatu keterampilan. Tujuannya agar anak memahami dan dapat melakukannya dengan benar, misalnya mengupas buah, memotong rumput, menanam bunga, mencampur warna, meniup

****Agung Triharsono, *Permainan Kreatif Dan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Andi, Tahun 2013), h. 3

balon, kemudian melepaskannya, menggosok gigi, mencuci tangan dan lain – lain.

- f. Metode Sosiodrama atau bermain peran, adalah cara memberikan pengalaman kepada anak melalui bermain peran, yakni anak diminta memainkan peran tertentu dalam suatu permainan peran. Misalnya bermain jual beli sayuran, bermain menolong anak yang jatuh, bermain menyayangi keluarga dan lain – lain.
- g. Metode Eksperimen, adalah cara memberikan pengalaman kepada anak dimana anak memberikan perlakuan terhadap sesuatu dan mengamati akibatnya, misalnya balon ditiup, warna dicampur, air dipanaskan, tanaman disirami atau tidak disirami dan lain – lain.

Model pembelajaran adalah langkah – langkah pembelajaran dengan memperhatikan karakteristik anak dan kompetensi yang akan dicapai, interaksi dalam proses pembelajaran, alat / media dan penilaian. §§§§§

3. Fungsi dan Kegunaan Alat Permainan Edukatif (APE)

Penggunaan APE dalam kegiatan belajar mengajar berfungsi antar lain sebagai berikut:

1. Menciptakan situasi belajar / bermain yang menyenangkan bagi anak untuk melakukan berbagai kegiatan.
2. Membantu anak didik melakukan berbagai jenis kegiatan pendidikan yang sesuai dengan minat, bakat, dan taraf perkembangan.
3. Membantu guru dalam penggunaan berbagai jenis tehnik pelaksanaan kegiatan pendidikan yang lebih sesuai, menarik, dan efektif bagi anak didik.
4. Membantu anak didika dalam kaitannya dengan pembentukan prilaku dan pengembangan kemampuan dasar.
5. APE mampu memberikan rangsangan yang bervariasi pada otak anak, sehingga dapat berfungsi secara optimal.
6. APE dapat mengatasi keterbatasan pengetahuan (pengalaman) yang dimiliki anak. Pengalaman tiap anak berbeda – beda.
7. APE dapat melampaui batas ruang kelas, misalnya objek terlalu besar berupa rumah, sekolah, mobil, dam lain – lain. Akat / media objek model berupa rumah – rumahan, mobil – mobilan, kita bisa menampilkannya kepada anak.
8. APE memungkinkan interaksi langsung antara anak dengan lingkungannya.

9. APE membandingkan keinginan dengan minat baru.
10. APE membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.*****

4. Syarat – syarat APE

1. Segi Edukatif

- a. Kesesuaian dengan program kegiatan belajar untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, alat peraga harus sesuai dengan program kegiatan pembelajaran.
- b. Segi kesesuaian diklatik metodik yang termasuk dalam segi ini, antara lain: Alat peraga harus sesuai dengan tingkat kemampuan anak, Dapat mendorong aktivitas dan kreativitas anak dan Membantu kelancaran keberhasilan kegiatan belajar mengajar.

2. Segi Tekhnik

- a. Kebenaran. Kebenaran yang dimaksud adalah kebenaran yang ditinjau dari konsep ilmu.
- b. Ketelitian. Alat peraga dibuat kurang teliti, dapat menimbulkan kesalahan konsep atau tidak dapat memenuhi fungsinya.
- c. Keawetan. Bahan dan konstruksi harus kuat dan tahan lama.
- d. Ketahanan. Tidak mudah berubah, dalam arti efektivitasnya tetap walaupun dalam perubahan cuaca dan sebagainya.
- e. Kemudahan. Alat peraga dapat dikatakan baik apabila alat – alat tersebut mudah dipakai oleh semua guru.
- f. Keamanan. Alat peraga harus aman dan tidak membahayakan pemakai.
- g. Ketetapan ukuran
- h. Kompatibilitas. Maksud dari Kompatibilitas disini ialah keluesan dari bagian bagian suatu alat, sehingga dapat digunakan dengan alat lain.

3. Segi Estetika / keindahan

- a. Bentuk yang estetis
- b. Keserasian ukuran
- c. Warna / kombinasi warna yang serasi.†††††

5. Prinsip – prinsip APE dan jenis media yang digunakan

a. Prinsip – prinsip APE

Prinsip prinsip APE Taman Kanak – kanak khususnya alat peraga dan alat bermain mencakup hal – hal sebagai berikut:

1. Alat bermain dipersiapkan sesuai dengan tujuannya, Alat bermain bersifat memberi pengertian / menjelaskan konsep.
2. Alat bermain dapat mendorong kreativitas anak memberi kesempatan bereksperimen (mengadakan percobaan) dan bereksplorasi (menemukan sendiri).
3. Alat bermain dapat menimbulkan kreativitas anak.
4. Alat bermain harus aman, tidak membahayakan bagi anak.
5. Alat bermain menarik dan menyenangkan.
6. Alat bermain dapat digunakan secara keindahan dan kerapihan.
7. Alat bermain sebaiknya memenuhi unsur keindahan dan kerapihan.
8. Alat bermain tersebut dapat melibatkan penggunaan panca indera sebanyak mungkin.
9. Bahan mudah didapat, murah dan sedapat mungkin diambil dari lingkungan.
10. Alat bermain harus mudah digunakan ukuran, ketelitian dan jelas.
11. Alat bermain mudah digunakan oleh guru maupun anak.
12. Alat bermain sesuai dengan tingkat perkembangan anak.
13. Alat bermain hendaknya multiguna.†††††

b. Jenis media yang digunakan

Media dan sumber pembelajaran dapat berasal dari lingkungan alam sekitar atau bahan – bahan yang sengaja disediakan oleh pendidik/guru. Pembelajaran bagi anak usia dini dilakukan secara bertahap, dimulai dari konsep yang sederhana dan dekat dengan anak. Agar konsep dapat dikuasai dengan baik, hendaknya guru dekat dengan anak. §§§§§§ Adapun media yang digunakan:

1. Alat timbangan buatan tertopang dengan bentuk badut dengan keseimbangan di kanan kirinya berbentuk lingkaran. Dengan alat ini

††††† Zainal Aqib, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Bandung: Yamaha Widya, cetakan I, Tahun 2009) h. 47-50

§§§§§§ Novan Ardy Wiyani Dan Barnawi, *Op Cit*, h. 77

anak akan mengenal perbedaan berdasarkan ukuran (lebih dari, kurang dari, paling/ter).

2. Balok atau mainan bongkar pasang. Balok yang paling sederhana adalah bentuk (lingkaran, segiempat, segitiga, bintang, oval, dan sebagainya), kemudian balok-balok tersebut disebar di meja dan anak diminta menyatukan kembali. Dengan alat ini diharapkan anak dapat memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari.
3. Menara gelang bersusun bentuk bulat. Bertujuan mengajarkan anak dapat mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar, atau sebaliknya. *****

6. Tujuan Alat Permainan Edukatif (APE)

Adanya berbagai alat permainan edukatif pada intinya diarahkan untuk mencapai tujuan – tujuan sebagai berikut:

- a. Memperjelas materi yang diberikan bahwa didalam pemefaatan alat permainan edukatif dalam kegiatan belajar anak diharapkan dapat memperjelas materi yang disampaikan oleh guru, contoh warna – warna dasar.
- b. Memberikan motivasi dan merangsang anak untuk bereksplorasi dan bereksperimendalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan, oleh karena itu harus dilakukan upaya sehingga motivasi dan minat anak tumbuh dengan baik misalnya bermain balok.
- c. Memberikan kesenangan pada anak dalam bermain, alat bermain yang dirancang secara khusus merasa senang dalam melakukan aktivitas belajarnya. †††††††

B. KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI

1. Pengertian Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Kognitif seringkali diartikan sebagai kecerdasan berfikir. Kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berfikir dan mengamati. Jadi merupakan tingkah laku yang mengakibatkan anak memperoleh pengetahuan, atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan. Perkembangan kognitif pada anak dari

***** *Ibid*
††††††† *Ibid*, 151-152

pandangan Behaviorisme, berpendapat bahwa pertumbuhan kecerdasan melalui terhimpunnya informasi yang makin bertambah.†††††††

Samsu Yusuf dalam Masithoh mengemukakan “kemampuan kognitif pada masa pra sekolah mampu berfikir dengan menggunakan simbol, berfikir masih dibatasi oleh persepsi”.

Anak sudah mulai mengerti dasar mengelompokkan sesuatu atas dasar satu dimensi, seperti atas kesamaan warna, bentuk dan ukuran.§§§§§§§

Menurut Mirnawati kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam otak pada waktu manusia sedang berfikir atau proses pengolahan informasi. Gardner mengemukakan kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.*****

Sedangkan dalam permen 58 tahun 2009, perkembangan kognitif adalah perkembangan kemampuan berfikir individu dalam bertindak atau dalam segala hal yang berkaitan dengan proses berfikir yang meliputi: pengetahuan umum dan sains, konsep bentuk, warna, ukuran dan pola, konsep bilangan, lambang bilangan dan persiapan pengembangan kemampuan berfikir teliti.†††††††

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif adalah proses berfikir dalam mengamati, memahami, dan bertindak dan tidak

††††††† Dr. Soemiarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Pra Sekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1995).

h. 27

§§§§§§§ Drs. H. Isjoni. M.Si., PhD. *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Bandung: Alfabeta. Cetakan 3. 2011). h. 28

*****Prima Suci R. *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Diakses dari (<http://primazip.wordpress.com/2013/06/08/perkembangan-kognitif-anak-usia-dini/>) tanggal 25 Maret 2014)

††††††† Kurikulum 2010. Departemen Pendidikan Nasional.

hanya dikaitkan dengan angka-angka atau lambang bilangan. Secara alamiah perkembangan anak berbeda-beda, baik intelegensi, bakat, minat, kreatifitas, kepribadian, jasmani dan sosialnya. Dan setiap anak memiliki kemampuan tak terbatas dalam belajar yang telah ada dalam dirinya untuk dapat berfikir kreatif dan produktif.

Oleh karena itu anak memerlukan program pendidikan yang mampu membuka kapasitas tersembunyi tersebut melalui pembelajaran yang bermakna sedini mungkin agar perkembangan kognitif anak tercapai secara maksimal.

2. Tahap Perkembangan Kognitif Anak

Dalam teori Piaget ada empat tahap perkembangan kognitif yaitu:

1. Tahap sensori motor (lahir s.d 2 tahun)
2. Tahap operasional (2 s.d 7 tahun)
3. Tahap operasi konkret (7 s.d 11 tahun)
4. Tahap Operasional formal (11 s.d 15 tahun)*****

Dari keempat tahap ini, tahap pra operasional merupakan tahap perkembangan kognitif anak usia pra sekolah. Dalam tahap ini, anak mengembangkan keterampilan berbahasanya, mulai merepresentasikan benda-benda dengan kata dan gambar, anak memiliki pikiran yang sangat imajiatif, mengklasifikasikan sekelompok objek, menata letak menurut ukuran tertentu dan membilang. §§§§§§§§

3. Urgensi Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak

*****Jon. W. Santrok. *Perkembangan Hidup Manusia* Jilid I. (Jakarta: Erlangga.) h 44-45
§§§§§§§§Ibid. H. 45.

Dalam Piaget berpendapat, bahwa pentingnya pendidik mengembangkan kognitif adalah:

1. Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dilihat, didengar, dan dirasakan, sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif.
2. Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya.
3. Agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya.
4. Agar anak mampu memahami simbol-simbol yang tersebar di dunia sekitarnya.
5. Agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran, baik yang terjadi secara alamiah (spontan) maupun melalui proses ilmiah (percobaan).
6. Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya, sehingga pada akhirnya anak akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.*****

Dalam kurikulum yang dikembangkan untuk anak usia dini ditandai dengan dua perkembangan kognitif

1. Berpikir secara kognitif dengan objek yang realitas sehingga proses berpikir anak harus dirangsang atau dituntut dengan benda atau dengan alat peraga atau kata lain yaitu dengan menunjukkan sebuah benda yang dapat dilihat atau diraba oleh anak.
2. Berpikir secara simbolis atau sistematis, anak berpikir dengan menggunakan simbol-simbol.††††††††

4. Karakteristik Kemampuan Kognitif

Dimensi karakteristik Kemampuan kognitif, antara lain:

*****Prima Suci R. *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Diakses dari (<http://primazip.wordpress.com/2013/06/08/perkembangan-kognitif-anak-usia-dini/>, tanggal 25 Maret 2014)

†††††††† Kurikulum 2010. Departemen Pendidikan Nasional, *Op.Cit.* h. 28

1. Dapat memadankan bentuk geometri (lingkaran, persegi dan segitiga) dengan obyek nyata atau melalui visualisasi gambar
2. Dapat menumpuk balok atau gelang-gelang sesuai ukurannya secara berurutan.
3. Dapat mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk, dan ukuran.
4. Dapat menyebutkan pasangan benda, mampu memahami sebab akibat.
5. Dapat merangkai kegiatan sehari-hari dan menunjukkan kapan setiap kegiatan dilakukan.
6. Menceritakan kembali 3 gagasan utama dari suatu cerita.
7. Mengenali dan membaca tulisan melalui gambar yang sering dilihat di rumah atau di sekolah.
8. Mengenali dan menyebutkan angka 1-10.

C. Permainan Puzzle

1. Pengertian Permainan Puzzle

Menurut Reny Yulianty” permainan puzzle yaitu dapat mengasah otak, melatih koordinasi mata dan tangan, melatih membaca, melatih nalar, melatih kesabaran dan pengetahuan anak. Suatu gambar seperti gambar hewan, manusia, buah-buahan, tumbuh-tumbuhan dan sebagainya. Yang berbentuk kepingan-kepingan dan permainan yang tidak asing bagi anak-anak, biasanya anak-anak merasa senang menyusun dan mencocokkan “bentuk” dan”tempatnya” atau (permainan bongkar pasang).

Menurut Andi yudha permainan puzzle dapat mengembangkan cara berfikir anak. Selain dapat dibeli puzzle juga bisa kita buat sendiri.

Selanjutnya menurut Imas kurniasih yaitu permainan puzzle dapat membangun rasa saling percaya kepada sesama kawan, kerjasama, komunikasi yang baik dan efektif dan membangun rasa percaya diri.

Dan menurut Hamid bahari tujuan dari permainan puzzle yaitu melatih ketelitian, dapat mengembangkan kognitif anak, kesabaran anak dan konsentrasi anak.

Menurut pendapat diatas bahwa dapat disimpulkan bahwa permainan puzzle dapat meningkatkan kecerdasan anak.

1. Langkah-langkah bermain puzzle:

- a. Lepaskan kepingan-kepingan puzzle dari papannya
- b. Acak kepingan puzzle tersebut
- c. Mintalah anak untuk memasang kembali
- d. Berilah tantangan kepada anak untuk melakukan dengan cepat bisa dengan hitungan angka 1 sampai 10.

2. Manfaat Dan Fungsi Bermain Puzzle

1. Mengasah otak, dengan bermain puzzle, kecerdasan otak anak akan terlatih karena permainan ini melatih sel-sel otak untuk memecahkan masalah.
2. Melatih koordinasi mata dan tangan .Bermain puzzle melatih koordinasi tangan dan mata anak .hal itu dikarenakan anak harus mencocokkan kepingan –kepingan puzzle dan menyusunnya menjadi gambar utuh.
3. Melatih membaca. membantu mengenal bentuk dan langkah penting menuju pengembangan ketampilan membaca.
4. Melatih nalar. Bermain puzzle dalam bentuk manusia akan melatih nalar anak –anak karena anak-anak akan menyimpulkan dimana letak kepala,tangan,kaki dan lain-lain sesuai dengan logika.
5. Melatih kesabaran. Dengan bermain puzzle ,kesabaran akan terlatih karena saat bermain puzzle. Dibutuhkan kesabaran dalam menyelesaikan permasalahan.
6. Pengetahuan. Dengan bermain puzzle, anak-anak akan mengenal warna dan berbagai bentuk. Anak juga akan belajar konsep dasar binatang, alam sekitar, jenis-jenis benda,anatomi tubuh manusia dan lain-lain.
7. Mengetahui bentuk-bentuk yang tak beraturan.
8. Melatih daya pengamatan dan daya konsentrasi

9. Melatih menguraikan dan menyatukan kembali pada bentuk semula
10. Melatih ketrampilan jari-jari anak (motorik halus)

Oleh karena itu bermain puzzle sangat baik di terapkan pada anak usia dini agar anak tersebut dapat mengetahui erbagai bentuk dan dapat meningkatkan kognitif melalui bermain puzzle.

3. Perencanaan bermain puzzle

a. Langkah-langkah perencanaan

1. Peneliti bersama guru menyusun perangkat pembelajaran , berupa program tahunan, program bulanan, program sementara, dan rencana kegiatan harian yang disesuaikan dengan ketentuan dinas pendidikan dan lembaga pendidikan. TK Al-ulya 3 Rajabasa.
2. Peneliti mengajarkan langkah-langkah bermain puzzle kepada peserta didik.
3. Peneliti guru mengajak anak untuk memasang puzzle sendiri.
4. Peneliti mengajak anak untuk menghitung puzzle dan menyebutkan gambar yang terdapat pada puzzle.
5. Peneliti memberikan pertanyaan dan dukungan kepada anak berupa pertanyaan positif / pujian tentang permainan yang dilakukan.
6. Peneliti mengamati peserta didik.

4. Pelaksanaan Bermain Puzzle

- a. Guru menyampaikan materi tentang tema yang terkait dalam bermain puzzle dan memaparkan yang telah didesain dalam RKH.
- b. Guru membagikan puzzle kepada peserta didik.
- c. Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik tentang puzzle, sebelumnya diberikan aturan pada saat bermain .

5. Penilaian Bermain Puzzle

- a. Selama pembelajaran berlangsung , peneliti meneliti kinerja peserta didik melalui pengamatan dalam kelas dan diskusi dengan guru.
- b. Pencapaian nilai diperoleh dari peserta didik menjawab pertanyaan dari guru paling banyak dan memainkan puzzle secara aktif, mandiri dan cepat.
- c. Dengan melihat apakah ada peningkatan dari permainan awal.

6. Indikatoor Pencapaian Dalam Permainan.

Merangsang dan meningkatkan kognitif anak TK dikondisikan untuk mengikuti konteks permainan, terutama pada permainan puzzle. Meskipun demikian, dibawah bimbingan guru, permainan ini dapat dilaksanakn dengan baik.

Tabel 2
Indikator kognitif anak usia 4-5 tahun melalui bermain puzzle

Permainan	Indikator Ketercapaian
	Anak dapat memecahkan masalah
	Anak dapat mencocokkan dan menyusun kepingan-

Puzzle	kepingan puzzle
	Dapat membantu keterampilan anak
	Anak dapat menyebutkan gambar
	Dapat menghitung kepingan puzzle
	Dapat memasang dengan cepat dan tepat
	Anak dapat mengenal warna dan bentuk

Apabila sebagian besar anak mencapai indikator, maka permainan telah mencapai sasaran. Oleh karena itu, cermati potensi anak, kondisi lingkungan, dan terapkan pada permainan agar mampu meningkatkan kognitif anak.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Sifat Penelitian

1. Jenis Penelitian

John W. Creswell yang dikutip oleh Hamid Pattiliam, penelitian kualitatif adalah: “sebuah proses penyelidikan untuk memahami masalah sosial berdasarkan pada penciptaan gambar holistic yang di bentuk dengan kata-kata, melaporkan pandangan informan secara terperinci dan di susun dalam sebuah latar ilmiah”.^{*****} Selanjutnya Bogdandan Taylor mendefinisikan penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan pelaku yang di amati.

^{*****}Hamid Pattiliam, *Metode Pengembangan Kualitatif* (Jakarta Alfabeta, 2005), h. 56

Menurut Sugiyono, metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.^{§§§§§§§§§§} Focus penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran dilapangan tentang penerapan permainan tradisional Gobak Sodor untuk mengembangkan aspek sosial emosional anak di PAUD Mawar Indah Way Hui Pesawaran Lampung.

Penelitian kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati.^{*****} Dari pendapat diatas, penulis menarik kesimpulan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggambarkan suasana yang sangat alami karena peneliti terjun langsung kelapangan untuk melakukan penelitian terkait permainan Edukatif Balok (puzzle) dalam mengembangkan aspek Kognitif anak di TK Al-Ulya 3 Rajabasa Bandar Lampung.

2. Sifat Penelitian

Fokus penelitian ini konsepsi penelitian deskriptip, penulis berusaha memotret peristiwa dan kejadian yang dimaksud adalah perilaku dan tindakan guru-guru di TK Al-Ulya 3 Rajabasa Bandar Lampung untuk mengembangkan aspek Kognitif anak melalui permainan Edukatif Balok (puzzle).

Penelitian ini menggambarkan kondisi di lapangan tentang focus penelitian yang di teliti dalam penelitian ini. Jelasnya penelitian ini

^{§§§§§§§§§§}Sugiyono *Metode penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&B*, (Bandung: Alfabeta, 2010), h.3.

^{*****}Basrowi&Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), h.21.

menggambarkan sebuah fenomena dan kondisi yang ada di TK Al-Ulya 3 Rajabasa Bandar Lampung.

B. Subyek dan objek Penelitian

Pada penelitian kualitatif populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas subyek/objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan.

Menurut pendapat Spradley dalam Sugiyono, di dalam penelitian kualitatif tidak menggunakan istilah populasi dan sampel tetapi dinamakan “social situation” situasi sosial tersebut dapat dinyatakan subjek atau objek penelitian yang ingin dipahami lebih mendalam apa yang terjadi di dalamnya.⁺⁺⁺⁺⁺

Adapun subjek penelitian ini adalah responden dan informan yang dapat memberikan informasi tentang masalah yang diteliti, yaitu guru dan peserta didik di TK Al-Ulya 3 Rajabasa Bandar Lampung. Sedangkan objek penelitian adalah masalah yang diteliti yaitu penerapan metode bermain puzzle dalam mengembangkan aspek Kognitif anak.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat Penelitian ini dilaksanakan di TK Al-Ulya 3 Rajabasa Bandar Lampung.

2. Waktu Penelitian

⁺⁺⁺⁺⁺ Sugiyono, *Op Cit*, h.117

Penelitian dilaksanakan dalam kurun waktu kurang lebih 1 bulan. Kurun waktu kurang lebih 1 bulan tersebut digunakan peneliti untuk melakukan observasi guna untuk mengetahui kemampuan awal sosial emosional pesertadidik, melakukan perencanaan (menyusun RKH, menyiapkan media, dan menyiapkan instrumen pengamatan), pelaksanaan tindakan penelitian, melakukan pengamatan dan refleksi.

D. Instrumen penelitian

Peneliti adalah instrumen yang paling utama dalam penelitian kualitatif.***** Peneliti di katakan instrumen utama karena dalam mengadakan penelitian, peneliti sendiri yang terjun langsung kelapangan untuk melakukan pengumpulan data. Dalam teknis pengumpulan data, peneliti menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi, analisis data. Yang akan diobservasi oleh peneliti disini adalah cara guru-guru dalam menggunakan bermain puzzle dan mengembangkan aspek Kognitif anak usia dini. Dalam melakukan wawancara, peneliti akan mewawancarai guru kelas. Jenis wawancara yang digunakan adalah “interview bebas berstruktur”

E. Alat Pengumpulan Data

Dalam penelitian kualitatif, yang menjadi instrumen atau alat penelitian adalah penulis sendiri. Penulis berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pngumpulan data, menilai kualitas data, analisis data, menafsirkan data dan menarik kesimpulan atas temuannya.

***** Sugiyono, *Op.Cit.* h. 400

Penulis akan terjun langsung ke lapangan untuk melakukan pengamatan (observasi) terhadap situasi dan kondisi sekolah, melakukan wawancara dengan informan, baik dengan guru maupun dengan peserta didik, dan menggali informasi data melalui dokumen-dokumen sekolah dan membuat dokumentasi atas segala kegiatan yang diteliti. Untuk lebih jelasnya, penulis jelaskan sebagai berikut:

1. Observasi

Menurut Sutrisno Hadi yang dikutip oleh Winarmo Surachman observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan dengan sistematis fenomena-fenomena yang diselidiki. §§§§§§§§§§ Jadi observasi adalah alat pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan dan pencatatan fenomena-fenomena yang diselidiki dan ditinjau.

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang perkembangan sosial emosional peserta didik sebelum penerapan metode permainan tradisional dan sesudahnya. Keadaan peserta didik pada kesehariannya serta observasi lingkungan sekolah yang bisa menjadi faktor penghambat dan pendorong perkembangan sosial anak. Selain itu observasi juga dilakukan untuk melihat keadaan pada saat proses pembelajaran di kelas. Metode observasi ada dua macam yaitu;

2. Wawancara

§§§§§§§§§§ Winarno Surachmad, *Pengantar Penelitian Ilmiah Dasar Metode Dan Teknik*, (Yogyakarta; Raja Grafindo,2009), H. 162.

Wawancara adalah metode dengan cara pertemuan dengan dua orang atau lebih untuk bertukar informasi ide melalui tanya jawab sehingga dapat di konstruksikan makna suatu topik tertentu.***** Berdasarkan teori tersebut , dapat dipahami bahwa wawancara adalah suatu cara pengumpulan data dengan cara berdialog atau tanya jawab dengan orang yang dapat memberikan keterangan. Jenis wawancara yang digunakan penulis adalah wawancara bebas terpimpin, artinya penulis mengajukan pertanyaan-pertanyaan secara lebih bebas dan leluasa tanpa terikat oleh susunan pertanyaan yang sistematis. Walaupun demikian peneliti juga menggunakan panduan wawancara yang berisi butir-butir pertanyaan yang diajukan kepada informan. Panduan tersebut bertujuan untuk memudahkan dalam melakukan wawancara, pengelolaan data dan informasi.

Wawancara digunakan peneliti sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden dan informan yang lebih mendalam dan privasi atau pribadi, seperti kemampuan guru dalam memilih dan menggunakan metode pembelajaran.

3. Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan metode bantu atau pelengkap untuk memperoleh data yang berbentuk catatan atau dokumentasi.†††††††††† Dokumentasi merupakan cara untuk mengumpulkan data melalui data dokumentasi yang tersedia. Teknik ini untuk menggali data tentang sejarah dan tujuan berdirinya, visi, misi, profil sekolah, keadaan tenaga pengajar, grafik jumlah

***** Sugiono, *Metode Penelitian Administrasi*, (Bandung:Alfabeta, Cet. II, 2004), H. 317
†††††††††† Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Praktis*,(Jakarta:Rajawali press, 2006) H.15.

peserta didik, keadaan sarana dan prasarana, letak geografis dan struktur organisasi PAUD Mawar Indah Way HuiPesawaran Lampung.

F.Teknik Analisis Data

Data yang telah dikumpul kemudian dianalisis sehingga dapat diketahui mengenai pentingnya permainan Tradisional Gobak Sodor dalam mengembangkan Aspek Sosial Emosional anak di PAUD Mawar Indah Way Hui Pesawaran Lampung. data di analisis dengan menggunakan deskriptif kualitatif, guna memperkuat data, maka dilengkapi dengan teori dari para ahli dan pendapat dari peneliti sendiri. Setelah data di analisis, selanjutnya dilakukan penarikan kesimpulan dengan cara induktif. Metode induktif yaitu suatu cara berfikir,” berdasarkan dari pengetahuan yang khusus, ketika hendak menilai sesuatu kejadian yang umum”. Alur analisis ini digambarkan sebagai berikut:

a. Reduksi Data

Reduksi data adalah kegiatan menyajikan data inti/pokok, sehingga dapat memberi gambaran yang lebih jelas dan tajam mengenai hasil pengamatan, wawancara, serta dokumen analisis. Reduksi Data dalam penelitian ini dengan cara menyajikan data inti/pokok yang mencakup proses pemilihan, pemuatan, penyederhanaan, dan transformasi data kasar yang diperoleh dari catatan lapangan.

Data yang terkumpul demikian banyak dan kompleks, serta masih tercampur aduk, kemudian direduksi. Reduksi data merupakan aktivitas memilih data. Data yang dianggap relevan dan penting yang berkaitan dengan mengembangkan sikap toleransi anak melalui metode bermain Puzzle di TK Al-Ulya 3 Rajabasa Bandar Lampung. Data yang tidak terkait dengan permasalahan tidak disajikan dalam bentuk laporan.

***** Sutrisno Hadi, *Metode Reserch*, Jilid 1, (Yogyakarta : Andi Opset), h. 42

b. Display Data

Supaya data yang banyak dan telah direduksi mudah dipahami baik oleh peneliti maupun orang lain, maka data tersebut perlu disajikan. Bentuk penyajiannya adalah teks naratif (pengungkapan secara tertulis). Tujuannya adalah untuk memudahkan dalam mendeskripsikan suatu peristiwa, sehingga dengan demikian, memudahkan untuk mengambil suatu kesimpulan.

Analisis Data pada penelitian ini, menggunakan analisis kualitatif, artinya analisis berdasarkan data observasi pandangan secara teoritis untuk mendeskripsikan secara jelas tentang mengembangkan sikap toleransi anak melalui metode bermain puzzle di TK Al-Ulya 3 Rajabasa Bandar Lampung.

c. Menarik Kesimpulan / verifikasi

Penarikan kesimpulan dan verifikasi merupakan kegiatan interpretasi, dengan maksud untuk menemukan makna diri, data yang telah disajikan, misalnya dengan menghubungkan-hubungkan antara satu dengan yang lain. Kesimpulan data dilakukan secara sementara, kemudian diverifikasi dengan cara mencari data yang lebih mendalam dengan, mempelajari kembali hasil data yang telah terkumpul. Dan data yang sudah dipolakan, kemudian difokuskan dan disusun secara sistematis dalam bentuk naratif. Kemudian melalui induksi, data yang tersebut disimpulkan sehingga makna data dapat ditemukan dalam bentuk tafsiran dan argumentasi. Kesimpulan juga

diverifikasikan selama penelitian berlangsung, diambil sekiranya masih terdapat kekurangan, maka akan di tambahkan. §§§§§§§§§§

Pengecekan informasi atau data dapat dilakukan oleh setiap peneliti selesai wawancara, ditempuh dengan mengkonfirmasi hasil wawancara dengan responden. Komponen-komponen analisis data yang mencakup reduksi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan secara interaktif sa berhubungan selama dan sesudah pengumpulan data atas dasar tersebut

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Tempat Penelitian

1. Sejarah Berdirinya TK Al-Ulya

TK Al-Ulya berdiri pada 10 juni 2010 dengan pendirinya Ria Novitawati. Awalnya TK Al-Ulya dengan nama KB (Kelompok Bermain) TPA (Taman Pendidikan Qur'an) Al-ulya , namun pada tahun 2010 berganti nama menjadi TK Al-Ulya, dengan Nomor Statistik madrasah (NSM) : 1012187110034

TK Al-Ulya di bawah naungan Yayasan Al-ulya , memiliki program pendidikan yaitu sebagai berikut :

1. Program Jangka Panjang

Yayasan Al-ulya berupaya membantu pemerintah untuk mencerdaskan bangsa, salah satu bentuk partisipasi tersebut adalah melalui penyelenggaraan pendidikan dengan membuka sekolah dengan program jangka panjang antara lain :

- a. Membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak didik sesuai dengan sifat alami anak-anak.
 - b. Berupaya membantu anak mempersiapkan diri untuk memasuki dunia pendidikan dasar.
 - c. Membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan.
2. Program jangka pendek penyelenggaraan pendidikan TK Padma Mandiri antara lain :
- a. Berupaya mengembangkan kemampuan anak sesuai dengan tahap perkembangannya.
 - b. Memperkenalkan anak dengan dunia sekitarnya.
 - c. Membantu anak untuk bersosialisasi.
 - d. Mengutamakan bermain sambil belajar

2. Visi dan Misi

visi dan misi TK Al-Ulya sebagai berikut:

a. Visi

Untuk meningkatkan prestasi belajar mengajar yang berlandaskan iman dan taqwa.

b. Misi

1. Menanamkan kesadaran yang tinggi terhadap peserta didik, dan budi pekerti luhur yang tinggi.
2. Melaksanakan kegiatan sesuai program dan hasil yang diharapkan.

3. Letak Geografis TK Al-Ulya

Letak geografis TK Al-Ulya berada di daerah komplek polri Kecamatan rajabasa Kota Bandar Lampung. TK Al-Ulya memiliki batas wilayah sebagai berikut:

- a. Sebelah Barat berbatasan dengan : Pemukiman warga
- b. Sebelah Timur berbatasan dengan : Pemukiman warga
- c. Sebelah Utara berbatasan dengan : Jalan Sultan Agung
- d. Sebelah Selatan berbatasan dengan : Gg. bhayangkara

Dari keterangan di atas, dapat disimpulkan bahwa letak geografis TK Al-Ulya 3 mudah dijangkau masyarakat sekitarnya, karena tempatnya strategis dan mudah dijangkau oleh kendaraan.

4. Keadaan Guru TK Al-Ulya

Jumlah guru di TK Al-Ulya pada tahun ajaran 2017-2018 adalah 7 orang, seluruh guru yang ada tersebut aktif menjalankan tugasnya sehari-hari. Dengan jumlah guru yang ada telah mencukupi kebutuhan tenaga guru dalam pelaksanaan pendidikan dan pengajaran. Adapun keadaan guru dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 2
Data Guru TK Al-Ulya 3 Rajabasa Bandar Lampung
Tahun Pelajaran 2017/2018

No.	Nama	Pendidikan	Jabatan
1	Indria Sari S.Pd	SI PAUD	Kepsek
2	Lucyana	SPGTK	Wakil
3	Anggun Fitriasaki	SI PGRA IAIN	Guru
4	Suci darma fitri	SI PGRA IAIN	Guru
5	Fritiana lutfianigrum	SI IAIN	Guru
6	Ratih Handayani	SMA	Guru
7	M.Riski	SMA	Guru

Sumber: Dokumen TK Al-Ulya 3 Rajabasa Bandar Lampung, tahun ajaran 2017/2018

5. Keadaan Peserta Didik TK Al-Ulya Rajabasa Bandar Lampung

Kegiatan belajar mengajar terlepas dari peserta didik, begitu pula di TK Al-Ulya juga memiliki peserta didik yang berjumlah 60 peserta didik. Adapun pembagian kelompoknya sebagai berikut.



Tabel 3
Data Peserta Didik TK Al-Ulya 3 Rajabasa Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	B1	8	7	15
2	B2	9	11	20
3	B3	9	13	22
Jumlah:				60

Sumber: Dokumen TK Al-Ulya 3 Rajabasa Bandar Lampung, tahun ajaran 2013/2014

6. Sarana dan Prasarana TK Al-Ulya

Dalam melaksanakan aktivitas belajar mengajar di TK Al-Ulya tentunya tidak terlepas dari sarana dan prasarana yang dapat menunjang kegiatan tersebut.

Adapun sarana dan prasarana yang dimiliki TK Al-Ulya antara lain :

Tabel 4
Sarana dan Prasarana TK Al-Ulya Rajabasa Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018

No	Nama Sarana dan Prasaran	Jumlah
1	Ruang belajar	3
2	Ruang kantor	1
3	Halaman bermain	1
4	Ruang dapur	1
5	Kamar mandi / WC	2

Sumber: Dokumen TK Al-Ulya 3 Rajabasa Bandar Lampung, tahun ajaran 2013/2014

7. Tema dalam Proses Pembelajaran di TK Al-Ulya Rajabasa Bandar Lampung

Dalam kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan oleh pendidik di TK Al-Ulya Rajabasa Bandar Lampung ini diutamakan mengacu pada kemampuan yang dicapai dan dikaitkan dengan tema yang sedang dibicarakan.

B. Analisis Data dan Pembahasan

Pada penelitian ini penulis melakukan pengumpulan data melalui metode observasi, interview dan dokumentasi. Metode observasi yang digunakan adalah untuk melihat efektifitas alat permainan puzzle terhadap kemampuan kognitif anak. Adapun metode dokumentasi untuk melengkapi pengumpulan data untuk kepentingan penulis. Sedangkan metode interview penulis gunakan untuk pengumpulan data guna mengetahui bagaimana meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan cara menggunakan alat permainan puzzle

Tabel. 5
Observasi yang dilakukan efektifitas permainan puzzle terhadap kemampuan kognitif anak yang dilakukan di TK Al-Ulya 3 Rajabasa Bandar Lampung

No	Aspek yang diobservasi
----	------------------------

1	<p>Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran lebih dari, kurang dari, dan paling /ter</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru menyiapkan APE berupa timbangan dan benda yang akan ditimbang berupa kancing, manik-manik dan kancing Masing-masing anak menimbang manik-manik dan kancing dengan warna yang berbeda-beda Anak dapat membedakan mana benda yang banyak dan mana benda yang sedikit
2	<p>Mengklasifikasi benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pola</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru memperkenalkan APE yang digunakan dan aturan dalam bermain Guru menyiapkan dan menjelaskan cara bermain pola Guru menyampaikan bentuk APE berupa bentuk segitiga, segiempat dan lingkaran
3	<p>Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru mengajak anak untuk melihat APE yang akan menjadi pembelajaran Mengenalkan macam-macam warna Mengenalkan lambang bilangan 1-10 Anak memasukan angka kemonara gelang dari yang terbesar sampai keterkecil

1. Observasi pertama tanggal 18 Oktober 2017

a. Mengenal Perbedaan ukuran berdasarkan lebih dari, kurang dari dan paling/ter

1. Dapat membedakan berat benda dengan timbangan (bentuk atau sebenarnya)

2. Dapat membedakan banyak sedikit

3. Persiapan guru sebelum belajar dimulai:

1. Guru menyiapkan APE berupa timbangan dan benda yang akan ditimbang

2. Masing-masing anak menimbang dengan warna yang berbeda-beda

3. Anak dapat membedakan mana benda yang banyak dan mana benda yang sedikit.

Pembelajaran menggunakan metode sentra, pembelajaran dimulai dengan pembelajaran secara bersama-sama setelah itu anak dibagi dalam 3 kelompok untuk bermain dengan menggunakan alat permainan edukatif untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak.

Adapun hasil yang ingin dicapai adalah :

- a. Meningkatkan kemampuan motorik kasar dan halus anak
- b. Mengenalkan konsep dasar matematika, yaitu
 1. mengenalkan konsep berat dan ringan
 2. belajar mengelompokkan benda berdasarkan bentuk dan warna
 3. mengenalkan konsep arah kiri-kanan, atas-bawah
- c. Merangsang kreativitas dan imajinasi anak.
- d. Mengembangkan keterampilan bahasa anak (karena anak memberikan label pada benda yang dilihatnya dengan membedakan benda yang banyak dan beda yang sedikit).

Dari hasil pengamatan penulis bahwa dengan menggunakan permainan puzzle di Taman Kanak-Kanak Al-ulya 3 dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak . Ini terlihat dari data pra survey diketahui bahwa kemampuan kognitif anak sebelum menggunakan Permainan puzzle sebagai berikut : anak yang berkembang baik sebanyak 4 anak atau 20%, anak yang berkembang sesuai sebanyak 5 anak atau 25%, sedangkan anak yang mulai berkembang sebanyak 11 anak atau 55%. Kemudian setelah menggunakan APE terdapat peningkatan, ini terlihat dari tabel berikut ini :

Tabel 5
Data Observasi Pertama Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 tahun di
Taman Kanak-Kanak Al-Ulya 3

No	Nama	Perkembangan Kognitif Anak			Penilaian
		1	2	3	
1	Anisa Faliha	BB	MB	BB	BB
2	Ariqa Artha C.	MB	BSH	BSH	BHS
3	Cahaya Fairuz Ratu A.	BHS	MB	BSH	BSH
4	Dhiyank Keisha Aurelia	MB	MB	MB	MB
5	Fathima Andalusia Azhar	BSH	MB	BSH	BSH
6	Hanifa Shafaa Haura	BSH	BSH	MB	BSH
7	Khalila Mobita	MB	B	BB	BB
8	Maliha Aulia	MB	BSH	BSH	BSH
9	M. Faris Syampoetra	MB	MB	MB	MB
10	Mulia Cahaya	BB	BB	BSH	BB
11	M. Hamaz Azizul Hakim	MB	MB	MB	MB
12	Marva Shafira	MB	MB	MB	MB
13	Naeva Dinara Artyala	BHS	BB	BB	BB
14	Nur Alam Jumadil Kubro	MB	MB	MB	MB
15	Pia Pramarani Wibowo	BB	MB	BB	BB
16	Ratih Ananda	BB	BB	BSH	BB
17	Raihana Ardhia D.	MB	MB	MB	MB
18	Rizky Shandy Pratama	MB	MB	MB	MB
19	Sulthan Alfaji	MB	BB	BB	BB
20	Zivana Taqiya Rahman	BHS	MB	BSH	BSH

Sumber : Hasil Observasi pertama di TK Al-Ulya 3 Rajabasa Bandar Lampung

Keterangan Huruf

- BB : Berkembang Baik
- MB : Mulai Berkembang
- BSH : Berkembang Sesuai Harapan
- BSB : Berkembang Sangat Baik

Keterangan Angka

1. Mengetahui Perbedaan ukuran berdasarkan lebih dari, kurang dari dan paling/ter.
2. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran dan pola
3. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya

Dari hasil observasi pertama bahwa dengan menggunakan Permainan puzzle di TK Al-Ulya 3 Rajabasa dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Ini terlihat dari data pra survey diketahui bahwa kemampuan kognitif anak sebelum menggunakan APE sebagai berikut : anak yang berkembang baik sebanyak 4 anak atau 20%, anak yang berkembang sesuai sebanyak 5 anak atau 25% sedangkan anak yang mulai berkembang sebanyak 11 anak atau 55%. Kemudian setelah menggunakan permainan puzzle menjadi : anak yang berkembang baik sebanyak 7 anak atau 35%, anak yang berkembang sesuai harapan sebanyak 9 anak atau 45% sedangkan anak yang mulai berkembang sebanyak 6 anak atau 30%.

2. Observasi kedua tanggal, 20 Oktober 2017

a. Mengklasifikasi benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pola

1. Dapat membedakan benda berdasarkan warna.
2. Dapat membedakan benda berdasarkan bentuk dan ukuran
3. Dapat memperkirakan urutan pola yang digunakan

b. Bermain pola berdasarkan bentuk dan ukuran

c. Persiapan guru sebelum permainan dimulai :

1. Guru memperkenalkan Permainan puzzle yang digunakan dan aturan dalam bermain.
2. Guru menyiapkan dan menjelaskan cara bermain pola puzzle.
3. Guru menyampaikan berbagai bentuk puzzle berupa bentuk segitiga, segiempat dan lingkaran

Pembelajaran menggunakan metode sentra, pembelajaran dimulai dengan pembelajaran secara bersama-sama setelah itu anak dibagi dalam 3 kelompok untuk memasuki sentra bermain dengan menggunakan alat permainan edukatif untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak. Adapun hasil yang ingin dicapai adalah :

1. Anak mampu mengenal warna biru merah kuning dan biru yang terdapat dalam berbagai bentuk puzzle.
2. Anak mampu memperkirakan urutan berikutnya dan pola setelah melihat urutan warna.
3. Anak mampu mengenal berbagai bentuk geometri dan dan memasangkannya kembali sesuai urutan dan polanya.
4. Anak mampu menyusun puzzle sesuai dengan pola dan mengelompokkan benda yang sama

Dari hasil pengamatan penulis bahwa dengan menggunakan permainan puzzle di TK Al-Ulya 3 Rajabasa dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, ini terlihat dari tabel dibawah ini:

Tabel 8
Data Observasi kedua Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 tahun di TK
Al-ULYA 3 Rajabasa Bandar Lampung

No.	Nama	Perkembangan Kognitif Anak			Penilaian
		1	2	3	
1	Anisa Faliha	BB	MB	BB	BB
2	Ariqa Artha C.	BSH	BB	BB	BB
3	Cahaya Fairuz Ratu A.	BSH	MB	BSH	BSH

4	Dhiyank Keisha Aurelia	MB	MB	MB	MB
5	Fathima Andalusia Azhar	BSH	MB	BSH	BSH
6	Hanifa Shafaa Haura	BSH	BSH	MB	BSH
7	Khalila Mobita	MB	BB	BB	BB
8	Maliha Aulia	MB	BSH	BSH	BSH
9	M. Faris Syampoetra	MB	MB	MB	MB
10	Mulia Cahaya	BB	BB	BSH	BB
11	M. Hamaz Azizul Hakim	MB	MB	MB	MB
12	Marva Shafira	MB	MB	MB	MB
13	Naeva Dinara Artyala	BHS	BB	BB	BB
14	Nur Alam Jumadil Kubro	MB	MB	MB	MB
15	Pia Pramarani Wibowo	BB	MB	BB	BB
16	Ratih Ananda	BB	BB	BSH	BB
17	Raihana Ardhia D.	MB	MB	MB	MB
18	Rizky Shandy Pratama	MB	MB	MB	MB
19	Sulthan Alfaji	MB	BB	BB	BB
20	Zivana Taqiya Rahman	BSH	MB	BSH	BSH

Sumber : Hasil Observasi pertama di TK Al-Ulya 3 Rajabasa Bandar Lampung

Keterangan Huruf

- BB : Berkembang Baik
- MB : Mulai Berkembang
- BSH : Berkembang Sesuai Harapan
- BSB : Berkembang Sangat Baik

Keterangan Angka

1. Mengenal Perbedaan ukuran berdasarkan lebih dari, kurang dari dan paling/ter
2. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran dan pola
3. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya

Dari hasil Observasi kedua bahwa dengan menggunakan alat edukatif Permainan puzzle di TK Al-Ulya 3 dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak . Ini terlihat dari data pra survey diketahui bahwa dalam pengembangan kognitif anak

sebelum menggunakan Permainan Puzzle sebagai berikut : anak yang berkembang baik sebanyak 4 anak atau 20%, anak yang berkembang sesuai harapan sebanyak 5 anak atau 25% sedangkan anak yang mulai berkembang sebanyak 11 anak atau 55%. Setelah dilakukan pengembangan pertama kognitif anak menjadi : anak yang berkembang baik sebanyak 7 anak atau 35%, anak yang berkembang sesuai sebanyak 9 anak atau 45%, sedangkan anak yang mulai berkembang sebanyak 6 anak atau 30%. Sedangkan hasil pengembangan kemampuan kognitif yang kedua menjadi : anak yang berkembang baik sebanyak 8 anak atau 40%, anak yang berkembang sesuai harapan sebanyak 9 anak atau 45% dan anak yang mulai berkembang sebanyak 5 anak atau 25%.

3. Observasi ketiga tanggal, 23 Oktober 2017

a. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.

1. Menyusun benda dari besar ke kecil.
2. Menyusun benda dari kecil ke besar.
3. Dapat membilang angka 1-10

b. Bermain Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya dengan menggunakan bentuk puzzle geometri

c. Persiapan guru sebelum permainan dimulai :

1. Guru mengenalkan angka yang terdapat di permainan bentuk puzzle yaitu angka 1-10.
2. Guru mengenalkan warna yaitu merah, kuning, biru yang terdapat di bentuk puzzle.
3. Anak mengurutkan angka diatas puzzle karpet.

4. Anak menyusun berbagai bentuk puzzle dari yang terkecil sampai yang terbesar.
5. Menghitung angka 1-10.
6. Guru mengenal bentuk geometri dalam puzzle.
7. Guru mengenalkan benda besar dan kecil bentuk puzzle

Pembelajaran menggunakan metode klasikal dan kelompok, pembelajaran klasikal dimulai dengan pembelajaran secara bersama-sama setelah itu anak dibagi dalam 3 kelompok untuk bermain dengan menggunakan alat permainan puzzle untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak. Adapun hasil yang ingin dicapai adalah :

1. Anak mampu mengenal warna biru merah kuning dan biru yang terdapat dalam puzzle.
2. Anak dapat menghitung angka dari satu sampai sepuluh.
3. Anak mampu memperkirakan urutan berikutnya dan pola setelah melihat urutan angka.
4. Memasangkan jumlah benda dengan angka.
5. Anak mampu memasangkannya kembali sesuai urutan dan polanya.
6. Anak mampu mengumpulkan dan mengelompokkan benda yang sama

Dari hasil pengamatan penulis bahwa dengan menggunakan Permainan puzzle dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak secara maksimal ini terlihat dari tabel berikut ini :

Tabel 9
Data Observasi kedua Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 tahun di TK
Al-Ulya 3 Rajabasa Bandar Lampung

No	Nama	Perkembangan kognitif anak			Penilaian
		1	2	3	
1	Anisa Faliha	BB	MB	BB	BB
2	Ariqa Artha C.	BSH	BB	BB	BB
3	Cahaya Fairuz Ratu A.	BSH	MB	BSH	BSH
4	Dhiyank Keisha Aurelia	BSH	BB	BB	BB
5	Fathima Andalusia Azhar	BSH	MB	BSH	BSH
6	Hanifa Shafaa Haura	BSH	BSH	MB	BSH
7	Khalila Mobita	MB	BB	BB	BB
8	Maliha Aulia	MB	BSH	BSH	BSH
9	M. Faris Syampoetra	BB	MB	BB	BB
10	Mulia Cahaya	BB	BB	BSH	BB
11	M. Hamaz Azizul Hakim	MB	MB	MB	MB
12	Marva Shafira	MB	MB	MB	MB
13	Naeva Dinara Artyala	BHS	BB	BB	BB
14	Nur Alam Jumadil Kubro	MB	MB	MB	MB
15	Pia Pramarani Wibowo	BB	MB	BB	BB
16	Ratih Ananda	BB	BB	BHS	BB
17	Raihana Ardhia D.	MB	MB	MB	MB
18	Rizky Shandy Pratama	MB	MB	MB	MB
19	Sulthan Alfaji	MB	BB	BB	BB
20	Zivana Taqiya Rahman	BSH	MB	BSH	BSH

Sumber : Hasil Observasi pertama di TK Al-Ulya 3 rajabasa Bandar Lampung

Keterangan Huruf:

- BB : Berkembang Baik
- MB : Mulai Berkembang
- BSH : Berkembang Sesuai Harapan
- BSB : Berkembang Sangat Baik

Keterangan Angka:

1. Mengenal Perbedaan ukuran berdasarkan lebih dari, kurang dari dan paling/ter.
2. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran dan pola.
3. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya

Dari hasil Observasi ketiga bahwa dengan menggunakan permainan puzzle dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak . Ini terlihat dari data pra survey diketahui bahwa dalam pengembangan kognitif anak sebelum menggunakan APE sebagai berikut : anak yang berkembang baik sebanyak 4 anak atau 20%, anak yang berkembang sesuai harapan sebanyak 5 anak atau 25% sedangkan anak yang mulai berkembang sebanyak 11 anak atau 55%. Setelah dilakukan pengembangan pertama kognitif anak menjadi : anak yang berkembang baik sebanyak 7 anak atau 35%, anak yang berkembang sesuai harapan sebanyak 9 anak atau 45% sedangkan anak yang mulai berkembang sebanyak 6 anak atau 30%. Sedangkan pengembangan kognitif yang kedua menjadi : anak yang berkembang baik sebanyak 8 anak atau 40%, anak yang berkembang sesuai harapan sebanyak 9 anak atau 45% sedangkan anak yang mulai berkembang sebanyak 5 anak atau 25%. Dan dari pengembangan ketiga menjadi : anak yang berkembang baik sebanyak 10 anak atau 50%, anak yang berkembang sesuai harapan sebanyak 9 anak atau 45% sedangkan anak yang mulai berkembang sebanyak 3 anak atau 15%. Ini terlihat adanya perkembangan kognitif anak setelah menggunakan APE pada tabel dibawah ini:

Tabel 10

Data keseluruhan penggunaan alat permainanedukatif puzzle terhadap kemampuan kognitif anak

No	Hasil	Penilaian	Jumlah anak	Persentase
1	Pra survei	BB	4	20%
		BSH	5	25%
		MB	11	55%
2	Observasi Pertama	BB	7	35%
		BSH	9	45%
		MB	6	30%
3	Observasi kedua	BB	8	40%
		BSH	9	45%
		MB	5	25%
4	Observasi ketiga	BB	10	50%
		BSH	9	45%
		MB	3	15%

Adapun hasil data yang diolah dari interview dengan Kepala sekolah , Guru dan murid sebagai berikut:

1. Interview dengan guru Kelas B2 tanggal, 24 oktober 2017

- a. Apakah setelah menggunakan Permainan puzzle anak dapat termotifasi untuk belajar?

Menurut Ibu Suci, S.Pd : ketika guru melaksanakan pembelajaran dengan permainan dengan menggunakan permainan puzzle respon anak terhadap pembelajaran sangat bagus anak termotifasi ini dapat dilihat selama pembelajaran berlangsung. Pada saat pembelajaran anak terlihat sangat antusias, bersemangat dan tidak merasa bosan, mereka merasa senang karena pembelajaran dilakukan dengan belajar

sambil bermain sehingga anak dilibatkan secara langsung dalam proses belajar mengajar.

- b. Apakah dengan Permainan puzzle anak dapat termotivasi dan tumbuh minat belajar ?

Menurut ibu Suci, S.Pd, Bahwa pembelajaran dengan permainan puzzle dengan alat permainan edukatif dapat meningkatkan hasil belajar kognitif, melalui kegiatan bermain anak diajak untuk mengenal dan belajar mengenai benda-benda disekitarnya dengan senang, sukarela dan imajinatif serta dengan menggunakan perasaannya, tangannya atau seluruh tubuhnya. Dengan demikian, pada saat pembelajaran siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru tetapi juga melakukan kegiatan dengan bermain sehingga memudahkan anak mengerti dan memahami secara langsung konsep baru yang dipelajarinya sehingga tumbuh minat belajar anak dengan baik.

- c. Apakah setelah belajar dengan menggunakan Permainan puzzle peserta didik dapat mengembangkan persepsinya dengan apa yang dilihat dan didengar?

Bahwa belajar sambil bermain telah memberikan kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan. Selain itu, usia prasekolah adalah usia anak memasuki fase yang sangat penting dan

berharga dan merupakan masa pembentukan dalam periode kehidupan manusia.

2. Interview dengan Guru Sentra Kelas B2, tanggal 25 oktober 2017

- a. Bagai mana cara mengembangkan kognitif dengan menggunakan permainan puzzle?

Menurut Ibu Suci, S.Pd, Acuan pembelajaran yang digunakan guru dalam menyusun perencanaan pembelajaran adalah Peraturan Menteri Nomor. 58 Tahun 2009, RKM (Rencana Kegiatan Mingguan), RKH (Rencana Kegiatan Harian), yang dibuat oleh guru dan kepala sekolah yang membahas tentang bagaimana memudahkan penyusunan perencanaan pembelajaran sehingga menunjang ketercapaian program yang optimal terutama pengembangan dibidang kognitif dengan menggunakan media terutama menggunakan alat permainan edukatif.

- b. Apakah ada kendala dalam pengembangan kognitif dengan menggunakan Permainan puzzle?

Menurut ibu Suci S.Pd, ada beberapa anak yang masih merasa kesulitan dalam melakukan kegiatan dalam permainan edukatif. Hal ini disebabkan karena karakteristik anak usiataman kanak-kanak adalah ingin menang sendiri dan cenderung mengekspresikan emosinya dengan bebas dan terbuka sehingga seringkali mengubah aturan main untuk kepentingan sendiri

c. Apakah setelah menggunakan Permainan puzzle anak dapat membedakan perbedaan bentuk ?

Masih menurut Ibu Suci S.Pd, dengan melibatkan anak secara langsung dalam setiap pembelajaran dengan cara bermain apa yang disampaikan oleh guru akan mudah diingat karena anak mendapatkan pengalaman langsung dan nyata dalam pembelajaran untuk meningkatkan kognitif anak melalui media permainan puzzle sehingga ketika belajar pengenalan perbedaan banyak dan sedikit anak dapat membedakan dengan benar.

d. Apakah anak dapat bermain pola dengan menggunakan Permainan puzzle? Ya anak dapat mudah bermain pola karena anak dapat mudah membedakan bentuk-bentuk pola dengan menggunakan permainan puzzle. Adapun manfaat lainnya dari alat peraga antara lain.

1. Pengenalan bentuk
2. Pengenalan warna
3. Melatih kreatifitas
4. Melatih motorik halus
5. Melatih emosi
6. Mengenal konsep geometri

e. Apakah anak dapat menyusun benda-benda dari yang besar ke yang kecil atau sebaliknya ? ya dengan menggunakan permainan puzzle anak dapat menyusun benda-benda sesuai urutan sehingga hasil yang tercapai dalam pembelajaran ini adalah :

1. Memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran
2. Anak merasa senang dengan permainan puzzle warna-warni yang menarik sehingga timbul minat anak untuk memperhatikan permainan.
3. Anak lebih mudah untuk mengingat suatu bentuk, dan membilang angka 1-10 apabila diikuti dengan permainan puzzle yang menarik dan anak tidak merasa bosan untuk mengikuti pembelajaran.

C. Laporan Dokumentasi

Kegiatan Pembelajaran yang dilakukan Di TK al-ulya 3 rajabasa Bandar Lampung, hasil dokumentasi penulis adalah :





BAB V

KESIMPULAN, SARAN, DAN PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah penulis menyajikan laporan penelitian dan menganalisa, maka penulis akan menyimpulkan efektifitas Permainan edukatif bongkar pasang puzzle dalam pengembangan kognitif anak adalah

1. Penggunaan alat Permainan edukatif puzzle ternyata efektif untuk anak usia dini dalam pengembangan kognitif anak dan memudahkan guru dalam menstimulus kognitif anak, anak dapat tertarik untuk melakukan kegiatan karena Permainan Puzzle yang bervariasi dan menarik, anak lebih mudah untuk mengingat suatu bentuk, warna dan pola dalam pengembangan kognitif sehingga anak lebih termotivasi untuk belajar.
2. Dari hasil penelitian yang dilakukan dapat terlihat bahwa dengan penggunaan permainan puzzle maka hasil yang didapat adalah anak mampu mengembangkan kemampuan kognitif anak berdasarkan apa yang dilihat, didengar, dan dirasakan, sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif.

B. Saran-saran

Sehubungan dengan penelitian ini, maka penulis mencoba mengemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Kepada pihak sekolah khususnya para guru yang terlibat langsung dengan anak agar lebih serius memperhatikan berbagai potensi yang dimiliki oleh anak, sehingga potensi tersebut dapat dikembangkan sejak dini.
2. Kepada guru hendaklah setiap pembelajaran anak usia dini hendaklah selalu menggunakan media karena dengan media kita dapat menyampaikan **maeri** dengan mudah dan anak dapat belajar berdasarkan pengalaman langsung untuk membangun daya ingat anak.

C. Penutup

Segala puji dan syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan petunjuk dan Inayah-Nya kepada penulis, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Namun penulis menyadari sepenuhnya, bahwa pembahasan dalam skripsi ini masih jauh dari sempurna, banyak terdapat kesalahan dan kekeliruan serta kekurangannya dan oleh sebab itu kritik dan saran-sarannya yang bersifat membangun dari pembaca sangat penulis harapkan dan atas sumbangan pemikiran pembaca penulis haturkan terima kasih.

Atas kesalahan dan kekurangannya, penulis mohon maaf dan mohon ampun kehadiran Allah SWT semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua Amin Yaa Rabbal Alamin.



Lampiran 1

**LEMBAR OBSERVASI
PENGEMBANGAN ASPEK KOGNITIF MELALUI PERMAINAN
EDUKATIF PUZZLE**

Nama Guru : Purwati

No.	Langkah-langkah permainan gobak sodor	Ya	Tidak
1.	Guru menyiapkan area untuk permainan puzzle		
2.	Anak berkumpul, guru mengabsen anak-anak yang hadir dan memberitahu kegiatan yang akan dilakukan		
3.	Guru menjelaskan peraturan cara bermain puzzle		
4.	Guru memberikan contoh langsung bagaimana cara permainan puzzle		
5.	Guru memanggil 4 anak untuk mempraktekan langsung agar anak-anak lebih mengerti		
6.	Guru membagi anak menjadi 2 kelompok		
7.	Mengamati jalannya permainan dan memberikan motivasi, memandu		

Pengamat,

.....

Lampiran 2

**KISI-KISI OBSERVASI
PERKEMBANGAN ASPEK KOGNITIF ANAK USIA DINI**

No	Indikator Pencapaian	Item
1	Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran lebih dari, kurang dari, dan paling /ter	a. Dapat membedakan berat benda dengan timbangan (bentuk atau sebenarnya) b. Dapat membedakan banyak sedikit
2	Mengklasifikasi benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pola	a. Dapat membedakan benda berdasarkan warna b. Dapat membedakan benda berdasarkan bentuk dan ukuran
3	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya	a. Menyusun benda dari besar ke kecil b. Menyusun benda dari kecil ke besar c. Dapat membilang angka 1-10
4	Dapat bertanggung jawab	d. Melaksanakan tugas yang diberikan guru e. Bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan f. Bekerja sama dalam menyampaikan tugas

Lampiran 3

PANDUAN WAWANCARA

**PENERAPAN METODE PERMAIANAN EDUKATIF PUZZLE DI TK AL-ULYA 3
RAJABASA LAMPUNG**

Nama Guru : Purwati

Alamat :TK Al-Ulya 3 Rajabasa

A. Penerapan permainan edukatif puzzle

1. Apakah sebelum kegiatan bermain puzzle ibu menjelaskan kepada peserta didik terlebih dahulu?

Jawab:

Iya, Sebagaimana guru kelas sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran saya selalu terlebih dahulu menjelaskan kepada peserta didik kegiatan apa yang akan dilakukan hari ini.

2. Apakah guru membuat area permainan edukatif puzzle?

Jawab:

iya, sebelum mengajak anak untuk bermain guru terlebih dahulu menyiapkan area bermain.

3. Apakah guru menjelaskan terlebih dahulu kepada anak tentang permainan edukatif puzzle?

Jawab:

iya, setelah guru mengajak anak berkumpul, guru menjelaskan sedikit tentang permainan edukatif puzzle. Guna menarik minat anak.

4. Apakah guru menjelaskan kepada anak aturan-aturan dalam permainan?

Jawab:

Iya sebagai mana tujuan diadakan permainan ini untuk membuat anak taat terhadap aturan dan bersikap disiplin.

5. Apakah guru tetap mengamati dan mengawasi jalannya permainan?

Jawab:

iya, guru tetap berada di sekitar anak yang bertujuan mengawasi dan mengamati langsung perkembangan kognitif anak.

6. Apakah setelah melakukan permainan guru mengadakan tanya jawab dengan peserta didik mengenai kegiatan yang baru dilakukan?

Jawab:

iya, guru mengajak anak untuk duduk bersama dan mengadakan tanya jawab singkat mengenai permainan, yang berguna untuk mengetahui apakah, masih ada anak yang kesulitan dalam menyusun puzzle, dan menanyakan suasana hati anak ketika permainan berlangsung.



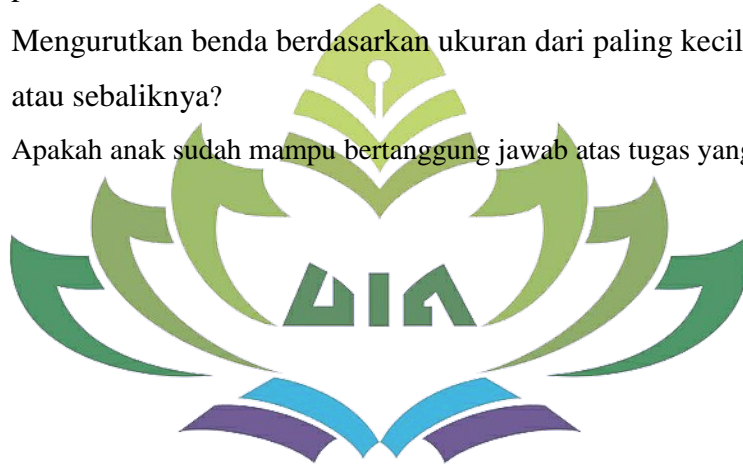
Lampiran 4

PEDOMAN OBSERVASI

**PENERAPAN METODE PERMAIANAN EDUKATIF PUZZLE DI TK AL-ULYA 3
RAJABASA LAMPUNG**

A. Indikator perkemabangan aspek kognitif

1. Mengenal Perbedaan ukuran berdasarkan lebih dari, kurang dari dan paling/ter?
2. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran dan pola?
3. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya?
4. Apakah anak sudah mampu bertanggung jawab atas tugas yang diberikan?



LEMBAR HASIL OBSERVASI
Aspek Kognitif Anak di PAUD Mawar Indah Way Hui
Pesawaran Lampung

Nama Anak : Aura Amalia
Kelompok : A

No.	Indikatorperkembangan	BB	MB	BSH	BSB
1.	Mengenal Perbedaan ukuran berdasarkan lebih dari, kurang dari dan paling/ter	√			
2.	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran dan pola		√		
3.	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya		√		
4.	Dapat Bertanggung Jawab		√		

Nama Anak : Anisa Virda
Kelompok : A

No.	Indikatorperkembangan	BB	MB	BSH	BSB
1.	Mengenal Perbedaan ukuran berdasarkan lebih dari, kurang dari dan paling/ter		√		
2.	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran dan pola			√	
3.	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya		√		
4.	Dapat Bertanggung Jawab		√		

Nama Anak : BayuSetiawan
Kelompok : A

No.	Indikatorperkembangan	BB	MB	BSH	BSB
1.	Mengenal Perbedaan ukuran berdasarkan lebih dari, kurang dari dan paling/ter			√	
2.	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran dan pola			√	
3.	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya			√	
4.	Dapat Bertanggung Jawab		√		

Nama Anak : Cantika Wijaya

Kelompok : A

No.	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
1.	Mengenal Perbedaan ukuran berdasarkan lebih dari, kurang dari dan paling/ter			√	
2.	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran dan pola			√	
3.	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya			√	
4.	Dapat Bertanggung Jawab			√	

Nama Anak : Fathir Al-Rasyid

Kelompok : A

No.	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
1.	Mengenal Perbedaan ukuran berdasarkan lebih dari, kurang dari dan paling/ter			√	
2.	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran dan pola		√		
3.	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya		√		
4.	Dapat Bertanggung Jawab		√		

Nama Anak : Farid Prasetyo

Kelompok : A

No.	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
1.	Mengenal Perbedaan ukuran berdasarkan lebih dari, kurang dari dan paling/ter			√	
2.	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran dan pola			√	
3.	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya		√		
4.	Dapat Bertanggung Jawab			√	

Nama Anak : Kalvino Ezra

Kelompok : A

No.	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
1.	Mengenal Perbedaan ukuran berdasarkan lebih dari, kurang dari dan paling/ter				√
2.	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran dan pola				√

3.	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya				√
4.	Dapat Bertanggung Jawab			√	

Nama Anak : Keyla Saputri

Kelompok : A

No.	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
1.	Mengenal Perbedaan ukuran berdasarkan lebih dari, kurang dari dan paling/ter			√	
2.	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran dan pola			√	
3.	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya			√	
4.	Dapat Bertanggung Jawab			√	

Nama Anak : Muhammad Evan

Kelompok : A

No.	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
1.	Mengenal Perbedaan ukuran berdasarkan lebih dari, kurang dari dan paling/ter			√	
2.	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran dan pola		√		
3.	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya			√	
4.	Dapat Bertanggung Jawab			√	

Nama Anak : Muhammad Hanif

Kelompok : A

No.	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
1.	Mengenal Perbedaan ukuran berdasarkan lebih dari, kurang dari dan paling/ter		√		
2.	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran dan pola			√	
3.	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya			√	
4.	Dapat Bertanggung Jawab		√		

Nama Anak : Mona

Kelompok : A

No.	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
1.	Mengenal Perbedaan ukuran berdasarkan lebih dari, kurang dari dan paling/ter		√		
2.	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran dan pola			√	
3.	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya			√	
4.	Dapat Bertanggung Jawab				√

Nama Anak :Naya Putri

Kelompok : A

No.	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
1.	Mengenal Perbedaan ukuran berdasarkan lebih dari, kurang dari dan paling/ter				√
2.	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran dan pola			√	
3.	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya			√	
4.	Dapat Bertanggung Jawab			√	

Nama Anak :Naura Livia

Kelompok : A

No.	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
1.	Mengenal Perbedaan ukuran berdasarkan lebih dari, kurang dari dan paling/ter			√	
2.	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran dan pola				√
3.	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya			√	
4.	Dapat Bertanggung Jawab			√	

Nama Anak : Nirmala Indah

Kelompok : A

No.	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
1.	Mengenal Perbedaan ukuran berdasarkan lebih dari, kurang dari dan paling/ter			√	
2.	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran dan pola		√		

3.	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya		√		
4.	Dapat Bertanggung Jawab		√		

Nama Anak : RikiSantoso

Kelompok : A

No.	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
5.	Mengenal Perbedaan ukuran berdasarkan lebih dari, kurang dari dan paling/ter			√	
6.	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran dan pola			√	
7.	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya			√	
8.	Dapat Bertanggung Jawab			√	

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

