

**PENERAPAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF PUZZLE UNTUK  
MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN  
DI PAUD SINAR HARAPAN PANJANG BANDAR LAMPUNG**

**Skripsi**

**Diajukan Untuk Memenuhi Tugas-tugas dan memenuhi Syarat-syarat guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Dalam Ilmu Tarbiyah dan  
Keguruan**

**Oleh**

**NURAINI**

**Npm : 1511070215**

**Jurusan : Pendidikan Anak Usia Dini**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**

**RADEN INTAN LAMPUNG**

**1441 H / 2019 M**

**PENERAPAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF PUZZLE UNTUK  
MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN  
DI PAUD SINAR HARAPAN PANJANG BANDAR LAMPUNG**

**Skripsi**

**Diajukan Untuk Memenuhi Tugas-tugas dan memenuhi Syarat-syarat guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Dalam Ilmu Tarbiyah dan  
Keguruan**

**Oleh**

**NURAINI**

**Npm : 1511070215**

**Jurusan : Pendidikan Anak Usia Dini**

**Pembimbing I : Dr. Hj. Romlah, M.Pd.I**

**Pembimbing II : Drs. Yosep Aspat Alamsyah, M.Ag**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**

**RADEN INTAN LAMPUNG**

**1441 H /2019 M**

## ABSTRAK

Kegiatan penerapan alat permainan edukatif puzzle merupakan salah satu metode yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak di PAUD Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung, kemampuan kognitif anak merupakan kemampuan anak untuk belajar dan memecahkan masalah, mengklasifikasikan benda, berfikir simbolik dan dapat beradaptasi dengan lingkungan. Kemampuan kognitif anak masih dalam tahap mulai berkembang dikarenakan metode bermain sambil belajar digunakan hanya pada waktu tertentu saja, pembelajaran yang digunakan di PAUD tersebut hanya dengan metode cerita lalu pemberian tugas, sehingga membuat anak menjadi bosan. Hal ini yang menyebabkan perkembangan kognitif anak belum maksimal begitu juga dengan perkembangannya yang lain. Rumusan masalah dalam penelitian ini ialah "Bagaimanalah Alat Penerapan Edukatif Puzzle untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif anak usia 5-6 tahun di PAUD Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung?"

Metode penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif ini yang bertujuan untuk mengetahui penerapan alat permainan edukatif puzzle dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak. Penelitian ini menggunakan subjek guru dan anak yaitu 1 orang guru dan 15 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang dilakukan adalah reduksi data, display data dan menarik kesimpulan. Uji keabsahan menggunakan triangulasi.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Paud Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung bahwa penerapan alat permainan edukatif puzzle telah dilaksanakan, tetapi langkah-langkah dalam bermain puzzle belum sesuai dengan gabungan teori Subagio dan Situmorang, masih ada satu langkah yang belum diterapkan yaitu Guru mengupukan berbagai jenis puzzle dan membebaskan anak untuk memilih berbagai jenis puzzle yang mereka sukai. Tetapi di Paud ini guru langsung membagi puzzle kepada anak didik. Dan jenis puzzle yang dibagi semua disamakan oleh guru. Dari hasil perkembangan Kognitif anak dalam kategori belum berkembang ada 0 anak (0%), mulai berkembang ada 7 anak (46%), berkembang sesuai harapan ada 5 anak (33%) dan berkembang sangat baik ada 3 anak (20%).

***Kata Kunci : Penerapan Puzzle, Kemampuan Kognitif***



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)  
RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

**Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp (0721) 703260**

**PERSETUJUAN**

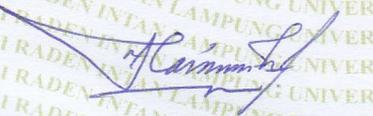
**Judul Skripsi : PENERAPAN ALAT PERMAINAN  
EDUKATIF PUZZLE UNTUK  
MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN  
KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI  
PAUD SINAR HARAPAN PANJANG  
BANDAR LAMPUNG**

**Nama Mahasiswa : Nuraini  
NPM : 1511070215  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan**

**MENYETUJUI**

Untuk dimunaqosyah dan dipertahankan dalam sidang munaqosyah Fakultas  
Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

**Pembimbing I**

  
**Dr. Hj. Romlah, M.Pd.I**  
NIP. 196306121993032002

**Pembimbing II**

  
**Drs. Yosep Aspat Alamsyah, M.Ag**  
NIP. 196704201998031002

**Mengetahui**

**Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

  
**Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd**  
NIP. 196208231999031001



**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: **PENERAPAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF PUZZLE**  
**UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6**  
**TAHUN DI PAUD SINAR HARAPAN PANJANG BANDAR LAMPUNG**  
disusunoleh: **NURAINI, NPM. 1511070215**, Jurusan: **Pendidikan Islam Anak Usia**  
**dini**, telah diujikan dalam sidang Munaqasyah pada hari/tanggal : **Jum'at /25**  
**Oktober 2019.**

**TIM DEWAN PENGUJI**

**Ketua** : **Dr. Agus Jatmiko, M.Pd**  
**Sekretaris** : **Untung Nopriansyah, M.Pd**  
**Pembahas Utama** : **Dr. Hj. Eti Hadiati, M.Pd**  
**Pembahas I** : **Dr. Hj. Romlah, M.Pd.I**  
**Pembahas II** : **Drs. Yosep Aspat Alamsyah, M.Ag**



**Mengetahui,**  
**Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**



**Prof. Dr. Hj. Nur Diana, M.Pd**  
NIP. 1960081988032002



## PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim ..

Puji Syukur atas rahmat Allah SWT ku persembahkan skripsi ini kepada orang yang selalu mencintai dan membei makna dalam hidupku, terutama bagi :

1. Kedua Orang Tua tercinta, Ayahanda Edisal dan Ibunda Komariyah yang telah mengasuh, merawat, mendidik dan membesarkan dengan penuh kasih sayang serta dalam setiap sujud tahajudnya selalu mendoa'kan keberhasilanku. Semoga Allah SWT selalu mmberikan kesehatan jasmani dan rohani, murah rezeki, melindungi dimana pun mereka berada serta memuliakan mereka di dunia dan akhirat.
2. Adik saya tercinta M.Najib Farhan, Meta Sastri Yanti dan yang selalu memberi dukungan, semangat dan doa dalam menyelesaikan skripsi ini.

## **RIWAYAT HIDUP**

Penulis Bernama Nuraini, yang dilahirkan di Bandar Lampung pada tanggal 04 Maret 1998. Sebagai anak pertama dari dua bersaudara, dari Ayah Edisal dan Ibu Komariyah. Ayah bekerja sebagai Pedagang dan Ibu sebagai Ibu Rumah Tangga. Yang bertempat tinggal di Jl. Hi. Alamsyah Perwira Negara Ferry Gang Timur No. Lk 01 Kelurahan Karang Maritim Kecamatan Panjang Bandar Lampung.

Sebelum masuk ke jenjang perguruan tinggi penulis mengenyam pendidikan tingkat pendidikan Anak Usia dini pada tahun 2002 di TK Aisyiyah Panjang lulus pada tahun 2003, kemudian pada tahun 2003 melanjutkan ke pendidikan Sekolah Dasar (SD) , tepatnya di SD Negeri 3 Panjang Utara Bandar Lampung dan lulus pada tahun 2009. Selanjutnya pada tahun 2009 penulis melanjutkan Pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) tepatnya di SMP Negeri 11 Bandar Lampung selama 3 tahun dan berhasil lulus pada tahun 2012. Pada tahun yang sama, penulis melanjutkan ke tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) tepatnya di SMA Negeri 5 Bandar Lampung dan Lulus pada tahun 2015.

Kemudian Penulis melanjutkan studi di UIN Raden Intan Lampung Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini. Selama kuliah penulis mengikuti kegiatan wajib yaitu Kuliah Ta'aruf, proses pembelajaran selama semester 1-6. Pada semester 7 penulis melaksanakan KKN di Desa Bagunan Palas Kalianda, serta menempuh PPL di TK Asyiyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung.

Bandar Lampung, Oktober 2019

Yang Membuat,

Nuraini

## KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim, Syukur Alhamdulillah, penulis panjatkan kehadiran Allah Swt yang telah melimpahkan berkat, rahmat, hidayah serta kasih sayangnya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Tak lupa pula shalawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Rasulullah Muhammad Saw, beserta keluarga dan sahabatnya.

Selama proses penulisan Skripsi ini, penulis mengalami beberapa hambatan maupun kesulitan yang terkadang membuat penulis berasa di titik terlemah dirinya. Namun adanya doa, restu dan dorongan dari orang tua yang tak pernah putus menjadikan penulis bersemangat untuk melanjutkan penulisan skripsi ini. Selanjutnya dengan segala kerendahan hati penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung
2. Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd, selaku Ketua jurusan PIAUD dan Dr. Heny Wulandari, M.Pd.I selaku Sekretaris Jurusan PIAUD Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Dr. Hj. Romlah, M.Pd.I selaku dosen pembimbing I dan Drs. Yosep Aspat Alamsyah, M.Ag selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis selama menyelesaikan skripsi ini.
4. Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan khususnya Prodi PIAUD yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.

5. Kepada Kepala Paud Sinar Harapan Mira Handayani, S.Pd serta guru-guru Paud Sinar Harapan yang telah memberikan kesempatan dan izin, serta mengambil data yang peneliti perlukan.
6. Teman-teman seperjuanganku jurusan PIAUD 2015, Khususnya Lambe Turah Islamiyah Ria Firda Andriani , Yusi rahma Syafina, Rahmazar Putri, Piaud kelas E.

Semoga bantuan Bapak/ Ibu yang tulus ikhlas membanu peneliti mendapatkan balasan dan keberkahan dar Allah Swt. Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat dipergunakan bagi semua pihak yang membutuhkan. Aamin Ya Robal'Alamin.

Bandar Lampung, Oktober 2019

Penulis

Nuraini

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERSETUJUAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTO .....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Penegasan Judul .....	1
B. Alasan Memilih Judul .....	2
C. Latar Belakang .....	3
D. Fokus Penelitian .....	17
E. Rumusan Masalah .....	17
F. Tujuan Penelitian .....	17
G. Signifikansi Penelitian .....	17
H. Metode Penelitian.....	18
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Alat Permainan Edukatif .....	25
1. Pengertian Alat Permainan Edukatif .....	25
2. Tujuan Alat Permainan Edukatif .....	26
3. Manfaat Alat Permainan Edukatif .....	28
4. Macam-macam Alat Permainan Edukatif .....	29
5. Ciri-ciri Alat Permainan Edukatif .....	30
6. Karakteristik Alat Permainan Edukatif .....	31
B. Permainan Puzzle	
1. Pengertian Permainan Puzzle .....	31
2. Langkah-langkah Permainan Puzzle .....	34
3. Manfaat bermain Puzzle.....	35
4. Macam-macam Puzzle .....	37
C. Perkembangan Kognitif Anak .....	38
1. Pengertian Perkembangan Kognitif Anak.....	38
2. Tahap Perkembangan Kognitif Anak .....	40
3. Urgensi perkembangan Kognitif Anak .....	42
4. Pengembangan kemampuan Kognitif Anak.....	43

5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak	
D. Penelitian Relevan.....	47

**BAB III DESKRIPSI OBEJEK PENELITIAN**

A. Gambaran Umum Objek .....	50
1. Sejarah Paud Sinar Harapan.....	50
2. Visi , Misi dan Tujuan Paud Sinar Harapan.....	51
3. Letak Geografis.....	51
4. Data TenagapengajarPaudSinarHarapan.....	51
5. PesertadidikSinarHarapan .....	52
6. Sarana dan Prasarana.....	53
B. Deskripsi Data Penelitian.....	54

**BAB IV ANALISIS PENELITIAN**

A. Temuan Peneliti .....	57
B. Pembahasan.....	68

**BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	82
B. Rekomendasi.....	83

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

1. Indikator Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun.....	10
2. Hasil Pra-Survey perkembangan kognitif .....	10
3. Hasil Persentasi Pra Survey Perkembangan Kognitif Anak .....	12
4. Nama-Nama Guru dan Pendidikan Terakhir.....	52
5. Data siswa antar Tahun .....	52
6. Data Siswa Sekarang.....	53
7. Sarana dan Prasaran .....	54
8. Lembar Hasil Wawancara Guru Tentang Langkah-Langkah penerapan puzzle .....	71
9. Lembar Obsevasi guru dalam Penerapan Alat Permainan Edukatif Puzzle .....	75
10. Data Akhir Penilaian Penerapan Alat Permainan Puzzle untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak .....	76
11. Hasil persentasi Data akhir perkembangan kognitif anak.....	77

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Indikator Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun
2. Lembar Hasil Wawancara Guru Tentang Langkah-Langkah penerapan puzzle
3. Lembar Obsevasi guru dalam Penerapan Alat Permainan Edukatif Puzzle
4. Data Akhir Penilaian Penerapan Alat Permainan Puzzle untuk  
Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak
5. Lembar Hasil Observasi Anak
6. Dokumentasi



# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Penegasan Judul**

Agar tidak terjadi kesalahpahaman dari judul ini, maka penulis perlu melakukan penegasan judul terlebih dahulu, judul yang dimaksud yaitu “Penerapan Alat Permainan Edukatif Puzzle Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Paud Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung”

Penerapan alat permainan puzzle adalah salah satu alat yang dapat mengembangkan kognitif anak. Puzzle adalah suatu permainan modern yang dimainkan dengan cara menyusun potongan-potongan gambar atau simbol menjadi satu bentuk yang utuh. Melalui puzzle anak dapat belajar dan menyelesaikan masalah, dapat mengklasifikasikan benda berdasarkan, ukuran dan warna, mengenal lambang bilangan dan huruf, dapat beradaptasi dengan teman.

Perkembangan kognitif sangat dibutuhkan untuk perkembangan anak usia dini. Perkembangan kognitif merupakan kemampuan anak untuk berfikir simbolis, berfikir egosentris dan memecahkan masalah. Perkembangan kognitif bertujuan mengembangkan berfikir anak untuk mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan matematika dan mempunyai

kemampuan untuk memilih-milih, mengelompokan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berfikir teliti.

Dari seluruh penjelasan kata yang terdapat dalam judul skripsi ini, maka dapat ditegaskan bahwa yang dimaksud dengan skripsi ini yaitu suatu penelitian mengenai Penerapan Alat Permainan Edukatif Puzzle untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di Paud Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung.

### **B. Alasan Memilih Judul**

Adapun yang menjadi alasan penulis dalam memilih skripsi tentang Penerapan Alat Edukatif Puzzle untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di Paud Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung ini karena mempunyai beberapa alasan yang memotivasi peneliti dalam judul tersebut yaitu :

1. Mendorong guru agar lebih kreatif dan menarik dalam menyampaikan materi pembelajaran.
2. Orang tua perlu mengetahui seberapa jauh perkembangan dari anak-anaknya. Untuk melihat perkembangan peningkatan anak didik bisa melalui penerapan permainan puzzle.

### C. Latar Belakang

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani proses perkembangan dengan pesat dan fundamental. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dan rentang dalam perkembangan manusia.<sup>1</sup>Setiap anak di dunia memiliki berbagai kecerdasan dalam tingkat dan indikator yang berbeda-beda.Hal ini menunjukkan bahwa semua anak pada hakikatnya adalah cerdas.

Anak usia dini merupakan generasi penerus bangsa yang perlu mendapatkan perhatian serius. Sejak lahir, anak memiliki berbagai potensi yang dikaruniakan Tuhan. Potensi tersebut perlu dirangsang dan difasilitasi agar dapat berkembang dengan optimal. Oleh karena itu pada masa usia dini ini (0-6 tahun) sering disebut dengan masa emas atau golden age. Selain itu anak usia dini juga disebut sebagai tabula rasa .

الْمَالُ وَالْبَنُونَ زِينَةُ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا وَالْبِقِيَّةُ الصَّالِحَةُ خَيْرٌ عِنْدَ رَبِّكَ ثَوَابًا  
وَخَيْرٌ أَمَلًا ٤٦

*Artinya : “harta dan anak-anak adalah perhiasan kehidupan dunia tetapi amalan-amalan yang kekal lagi saleh adalah lebih baik pahalanya di sisi Tuhanmu serta lebih baik untuk menjadi harapan .” (QS. Al-Kahfi : 46)<sup>2</sup>*

<sup>1</sup>Yuliani Nuraini Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta :PT Indeks, 2013), h. 6

<sup>2</sup>Depatemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemah*, (Toha : Semarang ), h.49

Pendidikan anak usia dini merupakan satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar keatas pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual) sosio emosional (sikap dan perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui anak usia dini.<sup>3</sup>

Dalam al-qur'an Allah menjelaskan tentang pendidikan yang terdapa disalah satu surat Al-Mujadilah ayat 11 :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ۝ ۱۱

Artinya : “Hai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu, “berlapang-lapanglah dalam majelis”. Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberkan kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan “berdirilah kamu”, maka berdirilah niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang berian diantaramu dan orang-orang yang diberikan ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.<sup>4</sup>

Menurut Chairul Anwar pendidikan merupakan bagian penting dari kehidupan yang sekaligus membedakan manusia dengan makhluk hidup yang lainnya.<sup>5</sup>

<sup>3</sup>Yuliani Nuraini Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, h.6-7

<sup>4</sup>Depatemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemah*, (Toha : Semarang ), h.29

<sup>5</sup>Chairul Anwar, *Hakikat Manusia dalam Pendidikan Sebuah Tinjauan Filosofis*, (Yogyakarta : Suka Pres, 2014), h.62

Sementara itu, dalam UU No.20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 14 tentang Sistem pendidikan Nasional menyatakan bahwa Pendidikan anak usia dini adalah salah satu 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 dasar .<sup>6</sup>

Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitaskan pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu, PAUD memberi kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Atas dasar ini, lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai aspek kegiatan perkembangan seperti kognitif, bahasa, emosi, fisik dan motorik.

Menurut Ahmad Susanto Kemampuan kognitif anak merupakan kemampuan dari pikiran. “pikiran adalah bagian berpikir dari otak, bagian yang digunakan yaitu untuk pemahaman, penalaran, pengetahuan, dan pengertian”.<sup>7</sup>

Teori perkembangan kognitif menurut Piaget dan Santrock menyatakan bahwa anak secara aktif membangun pemahaman mengenai dunia dan melalui empat tahapan perkembangan kognitif. Adapun empat tahapan perkembangan kognitif tersebut adalah (1) tahap sensori motor : usia 0-2 tahun , (2) tahap praoperasional :

---

<sup>6</sup>Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Bandung : PT.Remaja Rosdakarya), h.44

<sup>7</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group), 2011, h.47

usia 2-7 tahun, (3) tahap operasional konkret : usia 7-11 tahun , (4) tahap operasional formal :usia 11 tahun keatas.<sup>8</sup>

Perkembangan kognitif anak meliputi kemampuan otak anak dalam memperoleh, mengolah, dan menggunakan informasi tersebut menjadi sebuah pengetahuan bagi dirinya. Kemampuan kognitif berkaitan dengan kemampuan berfikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajar, menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, mengembangkan kemampuan logika matematika, mengelompokkan, serta kemampuan berpikir teliti.<sup>9</sup>

Pentingnya mengembangkan kognitif anak agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dilihat, didengar dan dirasakan sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh, kemampuan kognitif anak di TK perlu dikembangkan sebagaimana terdapat dalam Aspek perkembangan anak usia dini yang tercantum dalam peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini meliputi aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni.<sup>10</sup>

Islam sangat memperhatikan kognitif seseorang. Hal ini terlihat dari banyaknya ayat Al-Qur'an maupun Hadist, yang menerangkan pentingnya menuntut ilmu dan menggunakan akal untuk memahami gejala alam semesta yang

---

<sup>8</sup>Jhon Santrock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, 2002), h. 49

<sup>9</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Kurikulum TK dan RA*, (Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional), 2004, h.6

<sup>10</sup> Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 137 Tahun 2014, *Tentang Standar Isi Pendidikan Anak Usia Dini*. 2014

memperlihatkan kebesaran Allah. Ayat Al-Qur'an yang pertama kali diturunkan bahkan telah menyebutkan pentingnya proses belajar, yakni:

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۙ ۱ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۚ ۲ أَلَمْ يَكُنْ لَهُ الْكُفْرُ ۙ ۳  
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۚ ۴ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝ ۵

*Artinya: 1) Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan. 2) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. 3) Bacalah dan Tuhanmulah yang Maha Pemunrah. 4) Yang mengajar (manusia) dengan perantara kalam. 5) Dia mengajar kepada manusia yang tidak diketahuinya. (QS. Al-Alaq [96]:1-5).<sup>11</sup>*

Menurut Caphin kemampuan kognitif adalah suatu proses berfikir, daya menghubungkan, kemampuan menilai dan mempertimbangkan.<sup>11</sup> Sedangkan menurut Susanto berpendapat, kognitif merupakan “suatu proses berfikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

Menurut Rahman yang dikutip oleh Srianis dkk, dalam perkembangan kognitif pada usia 5-6 tahap ini banyak dikembangkan seperti mengenal lambang bilangan, konsep bilangan, memecahkan masalah sederhana, mengkalsifikasikan

---

<sup>11</sup> Ansori, *Psikologi pembelajaran* (Bandung: Wacana Prima, 2017), h. 55

benda berdasarkan warna ukuran dan bentuk. pengenalan bilangan seperti yang dikemukakan oleh Fatimah tentang perkembangan konsep bilangan pada anak.<sup>12</sup>

Kemampuan Kognitif mengenai konsep sangat penting dikuasai oleh anak, meskipun anak masih usia dini, karena dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak bisa lepas dari hitung-hitungan. Jadi sejak dini kemampuan mengenal konsep bilangan harus ditingkatkan.<sup>13</sup>

Robert Stenberg mengartikan sebagai suatu “deskripsi tiga bagian kemampuan mental” ( proses berfikir, mengatasi pengalaman atau masalah baru, dan menyesuaikan terhadap situasi yang dihadapi) yang menunjukkan tingkah laku kognitif. Dengan kata lain, tingkah laku kognitif itu merupakan produk (hasil) dari penerapan strategi berfikir, dan cepat memecahkan masalah dan menyelesaikan konteks dengan menyeleksi dan beradaptasi dengan lingkungan.<sup>14</sup>

Menurut Piaget didalam buku Nilawati Tadjudin tentang beberapa hal yang menjadi karakteristik pada tahap pra operasional usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut : (1) Mengenal warna-warna (2) dapat mengekspresikan pikiran dan ide (3) Senang Bertanya dan menjawab (4) Memahami angka dan bisa berhitung 1-10.<sup>15</sup>

---

<sup>12</sup> Yesi Ratnasari, Pengaruh media puzzle terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK RPM Laman Endra, Universitas Lampung, h. 6

<sup>13</sup> Romlah, Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Melalui Kartu Angka di Taman Kanak-kanak Sekar Wangi Kedaton Bandar Lampung, *Jurnal al- Athfaal*, Universitas Islam Negeri Lampung h. 3

<sup>14</sup> Yuliani Nuraini Sujiono , h. 114

<sup>15</sup> Nilawati Tadjudin, Meneropong Perkembangan Anak Usia Dini Persepektif Al-Qur'an (Depok : Herya Medika, 2014), h. 156-157.

Menurut Piaget dan Dianne ada beberapa pengembangan kognitif anak usia 5-6 tahun pada tahap ini, sebagai berikut : Menggunakan simblol. Memahami identitas, memahami sebab akibat, memecahkan masalah, mampu mengklasifikasikan, memahami angka, dan teori pikiran.<sup>16</sup>

Jadi kesimpulan Perkembangan kognitif merupakan sebuah kemampuan daya pikir pada pendidikan anak usia dini yang dilakukan melalui panca indra dari apa yang dilihat, dengar, diraba atau dicium. Pengembangan daya fikir dilakukandengan memecahkan masalah dan menyelesaikan konteks dengan menyeleksi dan beradaptasi dengan lingkungan, proses pembelajaran dengan prinsip bermain sambil belajar sesuai dunia dan karakteristik anak usia dini.

Adapaun beberapa tingkat perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini 5-6 tahun yang harus dicapai dalam pembelajaran sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan kognitif adalah sebagai berikut:

**Tabel 1**  
**Indikator Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia5-6 Tahun**

No	Indikator	Sub Indikator
1	Memecahkan Masalah	a. Dapat menyelesaikan masalah dalam permainan
2.	Senang bertanya dan menjawab	a. Dapat menjawab pertanyaan guru

<sup>16</sup>Welli Rusani, Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Menggunakan Strategi Mind Map pada kelompok B2 di TK Kasih ibu Way dadi Bandar Lampung, h. 5



1.	Anisa	BB	MB	BB	BB	MB	BB
2.	Aqilla	BSB	BSH	MB	BSH	BSH	BSH
3.	Dwina	BSH	BSH	MB	BSB	BSH	BSB
4.	Fatih	MB	MB	BB	MB	MB	MB
5.	Gendis	MB	MB	MB	BSH	MB	BSH
6.	Junivan	MB	BB	MB	BSH	BB	MB
7.	Lusi	MB	BSH	MB	MB	BSH	BSH
8.	Malik	MB	MB	BB	MB	BSH	MB
9.	Misyel	MB	BSH	BB	MB	BSH	BSH
10.	M.Fahri	BB	MB	MB	BB	BB	BB
11.	M. Deka	BB	MB	BSH	BSH	MB	BSB
12.	Rani	BSH	BSB	MB	BSH	BSH	BSB
13.	Siti Audia	BB	MB	BB	BSH	MB	MB
14.	Soni	MB	BSH	MB	BSH	BSH	BSH
15.	Saputra	BB	MB	MB	BB	MB	MB

*Sumber : Dokumentasi di PAUD Sinar Harapan 2019/2020*

Tingkat Pencapaian Indikator:

1. Memecahkan masalah
2. Mengklasifikasikan benda berdasarkan ukuran dan bentuk
3. Berfikir Simbolik
4. Beradaptasi dengan lingkungan

Keterangan dalam penilaian perkembangan anak :

1. Belum Berkembang : BB
2. Mulai Berkembang : MB
3. Berkembang Sesuai Harapan : BSH
4. Berkembang sangat Baik BSB

**Tabel 3**  
**Hasil Persentasi Pra Survey Perkembangan Kognitif Anak**

No	KRITERIA	JUMLAH	PRESENTASE
1	BB	2	13%
2	MB	7	47%
3	BSH	3	20%
4	BSB	3	20%
	Jumlah		100%

Dari hasil Pra Observasi diatas tentang kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun dapat peneliti simpulkan bahwa peserta didik di PAUD Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung Kelas B1 berjumlah 15 anak, dengan kriteria BB (belum berkembang) sebanyak 2 dengan persentasi 13% anak, MB (mulai presentase 20%.sebanyak 7 anak dengan presentase 47% , BSH (berkembang sesuai harapan) sebanyak 5 orang dengan presentase 33% dan BSB (berkembang sangat baik) ada 3 orang dengan Paud Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung dalam tahap mulai berkembang. Jadi penulis simpulkan bahwa kemampuan kognitif anak di berkembang

Oleh sebab itu, dapat dikatakan bahwa cognition pada manusia menjadi salah satu modal dasar manusia yang berhubungan dengan pemahaman, pertimbangan, pengelolaan informasi, pemecahan masalah dan keyakinan pada diri anak didik. Hal ini perlu dikembangkan melalui proses merangsang dan mengembangkan kognitif anak yang sesuai dengan tingkat pemahaman anak didik, seperti hal penggunaan alat permainan edukatif bongkar pasang (Puzzle) .

Istilah alat permainan edukatif memiliki dua makna pokok, yaitu alat permainan dan edukatif. Alat permainan ialah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi alur bermain. Adapun kata edukatif mempunyai arti nilai-nilai pendidikan. Maka jika dipadukan sebagai sarana bermain yang sekaligus bermanfaat bagi perkembangan anak. Dalam istilah yang lebih sederhana alat permainan edukatif dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk belajar anak melalui aktifitas bermain.<sup>17</sup>

Menurut Mayke sebagaimana yang dikutip Badru Zaman alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.

Andang Ismail mengartikan alat permainan edukatif sebagai alat permainan yang dirancang secara khusus untuk pendidikan yang ditujukan membantu perkembangan anak.<sup>18</sup> dengan menggunakan alat permainan edukatif misalnya puzzle dengan baik dan secara teratur perkembangan kognitifnya bisa berkembang dengan baik dan cepat karena dibantu dengan permainan sebagai sarana belajar anak.

Menuru M. Fadlillah mengatakan adapun macam-macam alat permainan edukatif yaitu : Menara Geometri, Balok Istana, Puzzle, Kotak Bentuk.<sup>19</sup>

---

<sup>17</sup>M. Fadlillah, *Bermain dan Permainan* (Jakarta : Kencana, 2017), h.56

<sup>18</sup>M. Fadlillah, *Bermain dan Permainan* h.56

<sup>19</sup>M. Fadlillah, *Bermain dan Permainan*h.84-92

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 usia dini.
2. Difungsikan untuk mengembangkan berbagai perkembangan anak usia dini.
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.<sup>20</sup>

Puzzle merupakan bentuk permainan modern yang dimainkan dengan cara menyusun potongan modern yang dimainkan dengan cara menyusun potongan menjaadi satu, sehingga sesuai gambar aslinya atau sesuai yang diinginkan . Puzzle ragamnya sangat banyak, mulai dari bentuk bintang, anggota tubuh, hewan, huruf, dan pohon-pohonan. Alat permainan edukatif puzzle ini dapat digunakan mulai dari anak usia 2 sampai 8 tahun, yang membedakan dimasing-masing usia hanyalah tingkat kerumitan puzzle. yang membedakan dimasing-masing usia hanyalah tingkat kerumitan puzzle. Misalkanya, padausia 2-3 tahun, potongan

---

<sup>20</sup>Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, *Pembuatan Dan Penggunaan APE Anak Usia 3 – 6 Tahun*, (Jakarta: Depdiknas, 2003).

puzzlenya tidak lebih 4 keping, usia 3-4 tahun potongan puzzle nya tidak lebih dari 5 keping, untuk anak usia 4-5 tahun potongan puzzle nya tidak lebih dari 6 keping dan 5-6 tahun tidak lebih dari dari 10 keping.<sup>21</sup>

Selanjutnya menurut Imas Kurniasih yaitu permainan puzzle dapat membangun rasa saling percaya kepada sesama kawan, kerjasama regu, 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<sup>22</sup>

Menurut Soebachman mengatakan tentang puzzle yaitu mainan yang terbuat dari bahan plastik yang ringan, berbentuk kibus atau lempengan-lempengan dan jika disusun sedemikian rupa akan membentuk gambar, melatih ketangkasan jari, dan koordinasi mata dan tangan, serta melatih konsep kognitif untuk mencocokkan bentuk dan hubungan bagian-bagian puzzle yang utuh.<sup>23</sup>

Berdasarkan hasil prasurvey peneliti di PAUD Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung, diketahui bahwa guru belum berperan maksimal dalam rangka mengembangkan aspek kognitif anak. proses pembelajaran klasikal, dimana guru berdiri didepan menjelaskan materi dan siswa (anak didik) diminta untuk mendengarkan dan memperhatikan apa yang dijelaskan guru.

---

<sup>21</sup> Herman Trimantara, Neni Mulya, Mengembangkan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun melalui Alat Permainan Edukatif Puzzle, *Jurnal Al-Athfaal Vol.2 No 1*, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019.

<sup>22</sup> Hamid Bahari, *Perangsang karakter Positif anak*, Diva Pres, Jogjakarta, 2013, h. 23

<sup>23</sup> Yesi Ratnasari, Pengaruh media puzzle terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK RPM Laman Endra, Universitas Lampung, h. 20

Pola pembelajaran seperti diatas monoton karena interksi hanya berlangsung satu arah, yakni dari guru ke anak didik, kurang bersiat interaktif antara guru dan anak didik, ataupun anatar anak didik dengan anak didik lainnya. Kodisi init tentu sangat membosankan anak didik, sebab setelah penyampaian materi, anak didik diminta menulis dan menjawab soal pada lembar kerja atau kertas yang diberikan guru.

Selain melakukan observasi peneliti juga melakukan wawancara, Setelah peneliti lakukan wawancara dengan guru disana Kelas B1 di PAUD Sinar Harapan tentang Penerapan alat permainan yang diterapkan di Paud tersebut. Bahwa alat permainan edukatif puzzle sudah diterapkan diPaud tersebut namun biasanya permainan hanya pada waktu tertentu saja diterapkan padahal anak sangat antusias dalam bermain puzzle.

Pembelajaran yang digunakan disekolah ini sangat monoton, dimana guru hanya berdiri didepan menjelaskan/ menceritakan materi dan siswa diminta duduk utuk mendengarkan dan memperhatikan apa yang dijelaskan guru. Kodisi ini sangat membosankan untuk peserta didik, sebab setelah menyampaikan materi anak diminta menjawab soal pada lembar kerja atau kertas yang dibagikan oleh guru.

Jadi kesimpulan yang peneliti dapat melalui observasi dan wawancara yaitu anak usia 5-6 tahun di Paud Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung dalam melalukan permainan puzzle belum maksimal, untuk itu peneliti tertarik untuk

melihat Bagaimanakan Alat Penerapan Edukatif Puzzle untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif.

#### **D. Fokus Penelitian**

Berdasarkan pada latar belakang yang sudah diuraikan diatas, maka peneliti memfokuskan pada penerapan alat permainan edukatif puzzle untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak di PAUD Sinar Harapan Panjang Lampung

#### **E. Rumusan Masalah**

Berdasarkan fokus masalah diatas yang telah peneliti uraikan, maka rumusan masalah peneliti ini yakni yaitu “Bagaimanakah penerapan alat permainan edukatifPuzzle untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun Sinar Harapan Bandar Lampung ?

#### **F. Tujuan Penelitian**

Tujuan peneliti yaitu untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan penerapan alat permainan edukatif puzzle dalam mengembangkan perkembangan kognitif anak di Paud Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung.

#### **G. Signifikansi Penelitian**

Signifikansi dari penelitian ini antara lain:

### 1. Secara Teoritis

Memberikan sumbangsih Pemikiran dalam rangka mengembangkan ilmu pengetahuan terkait pendidikan pada anak usia dini, tentunya dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber inspirasi dan bahan dalam mengoptimalkan perkembangan anak.

### 2. Secara praktis

a. Bagi Guru : Memberikan wawasan untuk mengolah pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif puzzle yang dapat membantu mengembangkan kognitif anak.

b. Bagi Sekolah : Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan yang positif kepada penyelenggaraan lembaga pendidikan misalnya seperti referensi sekolah untuk menerapkan metode mengembangkan Kognitif anak.

c. Bagi Anak : Alat permainan edukatif puzzle dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak . Ia dapat memecahkan masalah, anak senang bertanya dan menjawab, mengklasifikasikan benda, dapat beradaptasi.

d. Bagi Peneliti : memberikan pengalaman dan wawasan pribadi dalam melakukan penelitian pendidikan, khususnya tentang penerapan alat permainan edkatif puzzle untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun.

## **H. METODE PENELITIAN**

## 1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode analitis. Bogdan dan Taylor mengemukakan bahwa penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Penelitian kualitatif bertumpu pada latar belakang alamiah secara holistik, memosisikan manusia sebagai alat penelitian, melakukan analisis data secara induksi, lebih mementingkan prosedur daripada hasil penelitian yang dilakukan disepakati oleh peneliti dan subjek peneliti.

Metode deskripsi dipilih karena penelitian yang akan dilakukan adalah berkaitan dengan peristiwa-peristiwa yang sedang berlangsung dan berkenaan dengan kondisi masa sekarang. Menurut Sukardi, metode deskripsi adalah metode yang secara umum dilakukan dengan tujuan utama untuk menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek atau subjek yang diteliti secara tepat.<sup>24</sup>

Sugiono menjelaskan tentang pengertian metode penelitian kualitatif sebagai berikut : Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivism, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan

---

<sup>24</sup>Sukardi, *Metode Penelitian Pendidikan kompetensi dan praktiknya*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2016), h.157

secara *purposive* dan *snowball*, teknik penggabungan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian lebih menekankan makna dan pada *generalisasi*.<sup>25</sup>

Adapun jenis penelitian ini adalah konsepsi penelitian deskriptif. Metode deskriptif adalah suatu metode penelitian dalam suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Dimana penulis berusaha menggambarkan dan menginterpretasi obyek sesuai dengan apa adanya, penelitian ini mempunyai tujuan utama, yaitu menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik obyek atau subyek yang diteliti. Adapun peristiwa atau kejadian yang dimaksud dalam penelitian kali ini adalah mengenai penerapan alat permain edukatif puzzle untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di Paud Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung.

## **2. Desain Penelitian**

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan desain penelitian naratif. Naratif bertujuan menggali kehidupan individu dan meminta seseorang individual atau lebih untuk menyediakan cerita tentang kehidupan mereka. Informasi ini selanjutnya diceritakan kembali oleh peneliti dalam bentuk kronologi naratif. Pada akhirnya narasi yang dihasilkan menggabungkan pandangan dari kehidupan peneliti dalam narasi kolaboratif.

---

<sup>25</sup>Suginono, *Metode Penelitian Pendidikan( Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 15

Peneliti menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif naratif, dikarenakan ada beberapa pertimbangan diantaranya adalah : peneliti ini bersifat menggambarkan, menguraikan suatu hal dengan apa adanya, maksudnya adalah data yang dikumpulkan adalah berupa kata-kata atau penalaran, gambar dan bukan angka-angka. Hal ini disebabkan oleh adanya penerapan kualitatif, penyajian data dilakukan secara langsung hakikat hubungan peneliti dengan responden, lebih peka dan lebih dapat menyelesaikan diri dengan kenyataan.

### **3. Partisipan dan tempat peneliti**

Subyek penelitian adalah subjek yang dituju untuk diteliti oleh peneliti. Jika kita bicara tentang subjek penelitian, sebetulnya kita bicara tentang unit analisis, yaitu subjek yang menjadi pusat perhatian atau sasaran peneliti.<sup>26</sup>

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek adalah guru (pendidik) di Kelas B1PAUD Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung. Sedangkan sumber data lainnya adalah semua pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran yaitu 15 peserta didik di kelas B1 Paud Sinar Harapan.

### **4. Prosedur Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa

---

<sup>26</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta : Rineka Cipta, 2013), h.18

mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapat data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.<sup>27</sup>

Dalam penelitian kualitatif peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi (pengamatan), interview (wawancara), dan dokumentasi.

a. Interview (Wawancara),

Dalam Penelitian ini penulis menggunakan wawancara terstruktur, karna dalam wawancara terstruktur narasumber atau guru menjawab pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternatif jawabannya pun telah disiapkan, dengan jawaban ya atau tidak.wawancara akan dilaksanakan oleh 1 orang guru kelas B1. Wawancara ini bertujuan untuk memperoleh data tentang penerapan alat permainan edukatif puzzle untuk mengembangkan kemampuan kongnitif

b. Observasi

Adapun jenis observasi yang akan digunakan oleh peneliti adalah observasi partisipatif, dalam penelitian ini penulis mengobservasi 15 peserta didik kelas B1 di PAUD Sinar Harapan Panjang. Observasi bertujuan untuk mendapatkan data tentang perkembangan kognitif peserta didik kelas B1, serta memperoleh data tentang bagaimana guru menggunakan alatt permainan edukatif puzzle.

---

<sup>27</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan( Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, h. 308

### c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan, peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambaran atau karya-karya monumental dari seseorang. Studi dokumentasi merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif. Teknik ini untuk menggali data tentang sejarah dan tujuan berdirinya, visi, misi, profil, sekolah, tenaga ngajar grafik jumlah peserta didik dan keadaan sarana dan prasarana, letak geografis, struktur organisasi, rpph, serta untuk memperoleh data pada waktu pendidik dan peserta didik terlibat dalam proses belajar mengajar.

## 5. Prosedur Analisis Data

Prosedur Analisis Data merupakan aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Dalam Penelitian ini Peneliti menggunakan Prosedur Analisis Data yaitu data reduction, data display dan conclusion drawing/ verification.

### a. Data Reduction (Reduksi Data)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dalam penelitian ini reduksi data untuk mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui alat permainan edukatif puzzle di Paud Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung. Dengan demikian data yang telah direduksi akan

memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mecarinya bila diperlukan.

b. Data Display (Penyajian Data)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Melalui penyajian data tersebut, maka dapat terorganisasi, tersusun dalam pola hubungan, sehingga akan semakin mudah dipahami. Yang paling sering untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. Dengan mendisplay data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang akan terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.

c. Conclusion/ verification

Penarikan kesimpulan merupakan bagian dari aktifitas data. Aktivitas ini dimaksudkan untuk memberikan makna terhadap hasil analisis, menjelaskan pola urutan dan mencari hubungan diantara dimensi-dimensi yang diuraikan. Disamping itu kendati data telah disajikan bukan berarti proses analisa data sudah final.

Tahapan berikutnya yaitu penarikan kesimpulan dan verifikasi yang merupakan pernyataan singkat sekaligus merupakan jawaban dari persoalan yang dikemukakan dengan ungkapan lain adalah hasil temuan penelitian ini betul-betul merupakan karya ilmiah mudah dipahami

## 6. Pemeriksaan Keabsahan Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan Triangulasi Teknik yaitu Triaangulasi teknik untuk menguji kreadibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber-sumber yang sama dengan tehnik yang berbeda. Misalnya data diperoleh dengan wawancara, lalu dicek dengan observasi , dokumentasi atau kuesioner.



## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Alat Permainan Edukatif

##### 1. Pengertian Alat Permainan Edukatif

Istilah alat permainan edukatif menurut M.Fadlillah bahwa memiliki dua makna pokok, yaitu alat permainan dan edukatif. Alat permainan ialah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi alur bermain. Adapun kata edukatif mempunyai arti nilai-nilai pendidikan. Maka jika dipadukan sebagai sarana bermain yang sekaligus bermanfaat bagi perkembangan anak. Dalam istilah yang lebih sederhana alat permainan edukatif dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk belajar anak melalui aktifitas bermain.<sup>1</sup>

Menurut Tedjasaputra mengatakan bahwa alat permainan edukatif adalah alat yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.<sup>2</sup>

Menurut Kamtini dan Tanjung alat permainan edukatif adalah alat yang mengembangkan berbagai jenis potensi anak dan dimanfaatkan dalam berbagai aktivitas.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup>M. Fadlillah, *Bermain dan Permainan* (Jakarta : Kencana, 2017), h.56

<sup>2</sup>Anayanti Rahmawati, Metode Bermain Peran dan Alat Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini , *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. III, Edisi 1,(2014), h. 38-386

<sup>3</sup>*Ibid* h. 387

Menurut Mayke sebagaimana yang dikutip Badru Zaman alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.<sup>4</sup>

Menurut Soetjiningsih APE (Alat Permainan Edukatif) adalah dapat mengoptimalkan perkembangan anak, disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangannya<sup>5</sup>

Dari pendapat para pakar diatas dapat peneliti simpulkan bahwa alat permainan edukatif adalah suatu alat permainan yang secara optimal mampu merangsang tumbuh kembangnya anak dalam bermain anak bisa sekaligus belajar untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak.

## 2. Tujuan Alat Permainan Edukatif

Banyak tujuan yang bisa didapat dari alat permainan edukatif, khususnya bgai pendidikan anak usia dini. Bagi anak-anak alat permainan edukatif sangat penting dan bermanfaat bagi tumbuh kembang anak yang dapat dikembangkan dengan mudah. Brikut ini bebrapa tujuan alat permainan edukatif bagi anak yaitu:

- a. Untuk memudahkan anak belajar

Salah satu tujuan utama dari alat permainan edukatif adalahdalam rangka memberikan kemudahan anak dalam belajar. Artinya, alat

---

<sup>4</sup>M.Fadlillah, *Bermain dan Permainan*, h. 56

<sup>5</sup>Inggried Claudia Muloke, Amatus Yudi Ismanto, Yolanda Bataha, “Pengaruh Alat Permainan Edukatif (Puzzle)Terhadap Perkembangan Kognitif Anak usia 5-6 tahun di Desa Linawan Kecamatan Pinolosian Kabupaten Bolaang Mngondow Selatan”. *E-Journal Keperawatan(e-Kp)* Vol.5, No. 1, (2017)

permainan yang dimainkan oleh anak dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Dengan menggunakan alat permainan edukatif anak dapat bermain dan sekaligus mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki.

b. Untuk melatih konsentrasi anak.

Konsentrasi seorang anak dapat dilatih dan dikembangkan melalui berbagai cara. Salah satu cara yang paling efektif ialah melalui kegiatan konsentrasi tentu dibutuhkan sebuah alat permainan edukatif.

c. Untuk media kreativitas dan imajinasi anak.

Bagi anak usia dini alat permainan edukatif dapat dijadikan sebagai media untuk mengembangkan kreativitas dan daya imajinasinya. Hal ini dikarenakan dengan alat permainan edukatif anak dapat berbagai cara sesuai yang dikehendakinya. Dalam kondisi seperti itu, anak-anak akan berbagai kreativitasnya dan imajinasinya supaya permainannya menjadi lebih menarik dan memuaskan perasaannya. Dari proses mencoba-mencoba alat permainan edukatif inilah sesungguhnya anak belajar berkreaitivitas dan berimajinasi.

d. Untuk menghilangkan kejenuh

Suatu kegiatan pembelajaran apabila dilakukan secara terus menerus dan monoton, pasti akan menjenuhkan bagi anak-anak. Untuk dapat menghilangkan kejenuhan tersebut, salah satu caranya dengan mengajak anak bermain dengan alat permainan edukatif.

- e. Untuk menambah ingatan anak

Segala sesuatu yang menarik bagi anak akan selalu diingatkan dan dikenangkan oleh anak-anak. Sesuatu yang menarik ini biasanya dapat berupa alat permainan edukatif.

- f. Untuk bahan percobaan anak.

Salah satu cara anak belajar ialah dengan mencoba-coba hal baru. Kegiatan coba-coba anak biasa dilakukan dengan menggunakan alat permainan edukatif yang didapatkan.<sup>6</sup>

### 3. Manfaat Alat Permainan Edukatif

Menurut Andang Ismail beberapa hal yang menjadikan alasan mengapa alat permainan edukatif penting bagi anak usia dini, karna bermanfaat sebagai berikut:

- a. Permainan edukatif dapat meningkatkan pemahaman terhadap totalitas kehidupannya ataupun mengembangkan kepribadian anak.
- b. Permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi anak.
- c. Permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan anak untuk menciptakan hal-hal baru.
- d. Permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak.
- e. Permainan dapat mempertajam perasaan anak.
- f. Permainan edukatif dapat merangsang imajinasi anak.

---

<sup>6</sup>M.Fadlillah, Bermain dan Permainan, h.56-59

- g. Permainan edukatif dapat melatih kemampuan berbahasa anak.
- h. Permainan edukatif dapat melatih kemampuan motorik halus dan motorik kasar anak.
- i. Permainan edukatif dapat membentuk moralitas anak.
- j. Permainan edukatif dapat melatih keterampilan anak
- k. Permainan edukatif dapat mengembangkan sosialisasi anak
- l. Permainan edukatif dapat membentuk spiritualitas anak.<sup>7</sup>

#### 4. Macam-macam Alat Permainan Edukatif

Menurut M.Fadlillah macam-macam alat permainan edukatif sebagai berikut:

##### a. Menara Geometri

Alat permainan edukatif yang terdiri dari bentuk segitiga, lingkaran, persegi dan persegi panjang. Berbagai bentuk geometri tersebut memiliki warna yang cerah dan berbeda-beda antara satu dengan yang lain. Alat permainan ini sangat cocok untuk anak usia 2-6 tahun.

##### b. Balok Istana

Balok istana merupakan bentuk alat permainan edukatif yang terdiri dari potongan-potongan balok dengan berbagai bentuk, warna dan ukuran. Alat permainan ini terbuat dari kayu yang keras dan kuat. Permainan ini sangat cocok dimainkan untuk usia 2-4 tahun.

##### c. Puzzle

---

<sup>7</sup>M.Fadlillah, *Bermain dan Permainan*, h.61-62

Secara umum puzzle terdiri dari beberapa macam yaitu puzzle buah, puzzle hewan, puzzle angka, puzzle anggota tubuh dll. Permainan ini yang membedakan hanya bentuk dan gambarnya. Alat permainan ini juga terbuat dari kayu yang sudah dihaluskan. Manfaat dari bermain puzzle ini mengenalkan berbagai macam gambar yang tertera pada kepingan-kepingan puzzle, selain itu dapat mengembangkan motorik halus, konsentrasi dan ketelitian.

d. Kotak bentuk

Merupakan alat permainan edukatif yang terdiri dari satu kotak/ boks yang berukuran besar, kemudian masing-masing sisi diberikan lubang sesuai dengan bentuk yang diinginkan. Alat permainan ini terbuat dari kayu dan bisa dibongkar pasang oleh anak.<sup>8</sup>

## 5. Ciri-ciri Alat Permainan Edukatif

Menurut Tedjasaputra, APE mempunyai ciri-ciri sebagai berikut :

- a. Dapat digunakan dalam berbagai cara, maksudnya dapat dimainkan dengan bermacam-macam tujuan, manfaat dan menjadi bermacam-macam bentuk.
- b. Ditunjukkan terutama untuk anak-anak usia pra sekolah dan berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan serta motorik anak.
- c. Segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk, penggunaan cat maupun pemilihan bahannya.

---

<sup>8</sup>M. Fadlillah, *Bermain dan Permainan*, h. 84-92

- d. Membuat anak terlihat secara aktif.
- e. Sifatnya konstruktif.<sup>9</sup>

## 6. Karakteristik Alat Permainan Edukatif

Setiap alat permainan harus mempunyai kriteria-kriteria tertentu. Adapun kriteria-kriteria alat permainan yang baik dan mempunyai nilai edukatif ialah:

- a. Sesuai dengan usia dini.
- b. Membantu merangsang tumbuh kembang anak.
- c. Menarik dan bervariasi
- d. Memiliki banyak kegunaan
- e. Aman digunakan
- f. Bentuk sederhana
- g. Melibatkan aktivitas anak.<sup>10</sup>

## B. Pengertian Permainan Puzzle

### 1. Pengertian Permainan puzzle

Puzzle merupakan permainan mencocokkan dan material lain untuk mengajarkan seperti mengenal bentuk, ukuran, jumlah, warna, kesamaan perbedaan, berhitung, mengurutkan dan mengelompokan<sup>11</sup>

Puzzle merupakan bentuk permainan modern yang dimainkan dengan cara menyusun potongan modern yang dimainkan dengan cara menyusun potongan menjadi satu, sehingga sesuai gambar aslinya atau sesuai yang diinginkan.

<sup>9</sup>Anayanti Rahmawati, , h. 387

<sup>10</sup>M. Fadlillah, *Bermain dan Permainan*, h. 62-65

<sup>11</sup>*Ibid*, h.112

Puzzle ragamnya sangat banyak, mulai dari bentuk bintang, anggota tubuh, hewan, huruf, dan pohon-pohonan. Alat permainan edukatif puzzle ini dapat digunakan mulai dari anak usia 2 sampai 8 tahun, yang membedakan dimasing-masing usia hanyalah tingkat kerumitan puzzle. Misalkanya, padausia 2-3 tahun, potongan puzzlenya tidak lebih 4 keping, usia 3-4 tahun potongan puzzlenya tidak lebih dari 5 keping, untuk anak usia 4-5 tahun potongan puzzlenya tidak lebih dari 6 keping dan 5-6 tahun tidak lebih dari dari 10 keping.<sup>12</sup>

Menurut Marasaoly menyatakan salah satu permainan edukatif yang dapat mengoptimalkan seluruh kemampuan dan kecerdasan anak adalah permainan puzzle<sup>13</sup>

Menurut Mulkan Andika Situmorang bahwa puzzle adalah permainan yang terdiri dari potongan gambar-gambar kotak-kotak, huruf-huruf atau angka yang disusun seperti dalam sebuah permainan yang akhirnya membentuk sebuah pola tertentu sehingga membuat peserta didik menjadi termotivasi untuk menyelesaikan secara tepat.<sup>14</sup>

Menurut Reni Yulianti Permainan Puzzle yaitu dapat mengasah otak, melatih koordinasi mata dan tangan, melatih membaca dan nalar, melatih kesabaran dan pengetahuan anak. suatu gambar seperti gambar hewan dan

---

<sup>12</sup>Herman Trimantara, Neni Mulya, Mengembangkan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun melalui Alat Permainan Edukatif Puzzle, *Jurnal Al-Athfaal*, Universitas Islam Negri Raden Intan Lampung, Vol.2 No 1 (2019).

<sup>13</sup>Komang Srianis, Ni Ketut Suarni, Putu Rahayu Ujjanti, "Penerapan Meode Bermain Puzzle Geometri untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak salam Mengenal Bentuk", *e-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha* Vol. 2 No 1, (2014)

<sup>14</sup> Mulkan Andika Situmorang, "Meningkatkan Kemampuan Memahami Wacana Melalui Media Pembelajaran Puzzle", *Jurnal Bahasa*, Vol 1. Nomor 1 (2012)

manusia, buah-buahan, tumbuhan-tumbuhan dan sebagainya, yang bentuk kepingan-kepingan dan permainan yang tidak asing bagi anak-anak biasanya mereka merasa senang menyusun dan mencocokkan “bentuk” dan tempatnya atau “permainan bongkar pasang”.

Menurut Rokhmat dalam srianis yang menyatakan bahwa puzzle adalah permainan kontruksi melalui kegiatan yang memasang atau menjodohkan kotak-kotak atau gambar bangun-bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu.<sup>15</sup>

Menurut Suciaty menyatakan manfaat dari permainan puzzle yaitu mengasak otak, melatih koordinasi mata dan tangan, melatih nalar, melatih kesabaran dan pengetahuan. Dengan permainan puzzle anak diharapkan dapat juga memiliki keungunan antara lain dapat meningkatkan kreativitas, melatih perhatian, mengenal warna dan bentuk melatih memecahkan masalah, melatih ketekunan serta meningkatkan kepercayaan diri.<sup>16</sup>

Menurut Rahmanelli puzzle adalah bentuk permaiana merangkai potongan-potongan gambar yang berantakan menjadi satu gambar yang utuh.<sup>17</sup>

---

<sup>15</sup>Ellan, dkk, Penggunaan Media Puzzle untk meningkatkan kemampuan Mengenal Bentuk Geometri, (PGPAUD : Tasikmalaya, 2017)h. 70

<sup>16</sup>Rosma, Penanganan Anak Hiperaktif melalui Terapi Permainan Puzzle (Stady Kasus) di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung”, (Lampung: Institut Agama Islam Negeri Lampung , 2014)h. 47

<sup>17</sup>Komang Srianis, Ni Ketut Suarni, Putu Rahayu Ujianti,” Penerapan Metode bermain Puzzle Geometri untuk meningkatkan perkembangan Kognitif anak dalam mengenal bentuk” Piaud Ganesha, Vo No 1 2014.

Menurut pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa permainan puzzle merupakan permainan bongkar pasang yang dapat melatih konsentrasi anak, kesabaran, daya ingat dan dapat merangkat kemampuan kognitif anak. Permainan ini juga dengan bekerja sama antar regu sehingga menarik minat anak untuk bermain sekaligus belajar .

## 2. Langkah-langkah Permainan Edukatif Puzzle

Menurut Subagio dalam Khazanah langkah-langkah bermain Puzzle antara lain :

- a. Guru menjelaskan peraturan dan proses permainan
- b. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok
- c. Guru membagi alat dan bahan permainan
- d. Siswa melakukan permainan
- e. Siswa berdiskusi tentang materi yang sedang dipelajari
- f. Siswa melaporkan hasil diskusi.

Sedangkan menurut situmorang langkah-langkah bermain *Puzzle* antara lain :

- a. Guru menyiapkan media *puzzle* dan menjelaskan peraturan penggunaan.
- b. Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok
- c. Guru membagi kerangka *puzzle* pada siswa
- d. Guru memberikan kesempatan pada anak untuk menyusun *puzzle*
- e. Anak bersama guru membahas hasil kerja anak

f. Guru melakukan evaluasi atas materi yang disampaikan.<sup>18</sup>

Dari langkah-langkah atau cara dalam bermain puzzle diatas penulis menyimpulkan bahwa langkah-langkah atau cara dalam bermain puzzle adalah sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan media puzzle yang akan digunakan
2. Guru mebagi anak menjadi beberapa kelompok
3. Guru menjelaskan proses Permainan
4. Guru menjelaskan aturan bermain
5. Guru membebaskan kan untuk memilih berbagai jenis puzzle yang mereka sukai.
6. Setelah selesai, Guru dan anak membacakan hasil kerja mereka.
7. Guru melalukan evaluasi atas materi yang disampaikan

### 3. Manfaat bermain Puzzle

Penggunaan media *puzzle* memiliki banyak manfaat untuk menstimulus enam aspek perkembangan anak usia dini, terutama manfaat untuk meningkatkan perkembangan kognitifnya. Melalui permainan *puzzle* maka anak dapat melatih ketangkasan jari, koordinasi mata dan tangan, mengasah otak, mencocokkan bentuk, melatih kesabaran, memecahkan masalah. Terdapat

---

<sup>18</sup>Rosma, Penanganan Anak Hiperaktif melalui Terapi Permainan Puzzle (Stady Kasus) di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung”, (Lampung: Institut Agama Islam Negeri Lampung , 2014)h. 47

beberapa manfaat penggunaan media *puzzle*, Yuliani mengatakan tentang manfaat media *puzzle* yaitu:

- a. Mengasah otak, kecerdasan otak anak akan terlatih karena dalam bermain *puzzle* akan melatih sel-sel otak untuk memecahkan masalah
- b. Melatih koordinasi tangan dan mata, bermain *puzzle* melatih koordinasi mata dan tangan karena anak harus mencocokkan kepingan-kepingan *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar yang utuh
- c. Melatih membaca, membantu mengenal bentuk dan langkah penting menuju pengembangan keterampilan membaca;
- d. Melatih nalar, bermain *puzzle* dalam bentuk manusia akan melatih nalar anak karena anak akan menyimpulkan di mana letak kepala, tangan, kaki dan lainnya sesuai logika;
- e. Melatih kesabaran, aktivitas bermain *puzzle* akan melatih kesabaran karena saat bermain *puzzle* dibutuhkan kesabaran dalam menyelesaikan permasalahan;
- f. Melatih pengetahuan, bermain *puzzle* memberikan pengetahuan kepada anak-anak untuk mengenal warna dan bentuk. Anak juga akan belajar konsep dasar binatang, alam sekitar, jenis-jenis benda, anatomi tubuh manusia dan lainnya.

Dari penjelasan diatas peneliti simpulkan bahwa alat permainan edukatif puzzle dapat mengoptimalkan seluruh kemampuan dan kecerdasan anak dan salah satu aspek yang dapat dikembangkan adalah kemampuan kognitif .<sup>19</sup>

#### 4. Macam-macam puzzle

Macam-macam puzzle ada beberapa macam sebagaimana berikut :

- a. Puzzle hewan puzzle : merupakan bentuk alat permainan edukatif yang paling banyak digunakan dan dijumpai dilembaga PAUD dan kebanyakan anak-anak juga menyukainya.
- b. Puzzle bentuk, merupakan alat permainan yang terbuat dari papan triplek yang halus permukaannya. Permainan ini dimaksudnya untuk mengenal berbagai bentuk geometri kepada anak. alat permainan semacam ini sangat cocok digunakan untuk usia 2-5 tahun.
- c. Puzzle buah secara umum puzzle ini sama dengan puzzle-puzzle yang lain hanya puzzle ini merupakan bentuknya buah-buahan.

Berdasarkan jenis puzzle yang telah sebutkan, puzzle edukatif termasuk dalam kategori The Thing Puzzle, dimana puzzle edukatif berisi audio, angka dan kata yang berhubungan dengan gambar buah untuk dijawab.

---

<sup>19</sup>Heriansyah Syamsuddin, *Brain Game Untuk Balita* (Yogyakarta : Media Persindo, 2014), h. 78

## C. Perkembangan kognitif Anak

### 1. Pengertian perkembangan Kognitif Anak.

Robert Stenberg mengartikan sebagai suatu “deskripsi tiga bagian kemampuan mental” ( proses berfikir, mengatasi pengalaman atau masalah baru, dan menyesuaikan terhadap situasi yang dihadapi) yang menunjukkan tingkah laku kognitif. Dengan kata lain, tingkah laku kognitif itu merupakan produk (hasil) dari penerapan strategi berfikir, dan cepat memecahkan masalah dan menyelesaikan konteks dengan menyeleksi dan beradaptasi dengan lingkungan.<sup>20</sup>

Menurut Witherington, mengemukakan bahwa kognitif adalah pikiran, melalui pikiran dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan masalah. Adapun perkembangan kognitif adalah perkembangan pikiran. Pikiran adalah bagian dari proses berfikir dari otak, pikiran yang digunakan untuk mengenali, mengetahui, dan memahami.

Menurut Piaget didalam buku Nilawati Tadjudin tentang beberapa hal yang menjadi karakteristik pada tahap pra operasional usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut : (1) Mengenali warna-warna (2) dapat mengekspresikan pikiran dan ide (3) Senang Bertanya dan menjawab (4) Memahami angka dan bisa berhitung 1-10.<sup>21</sup>

---

<sup>20</sup>Yuliani Nuraini Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif* (Jakarta : Universitas Terbuka. 2013). h.114

<sup>21</sup>Nilawati Tadjudin, *Meneropong Perkembangan Anak Usia Dini Persepektif Al-Qur'an* (Depok : Herya Medika, 2014), h. 156-157.

Menurut Piaget dan Dianne ada beberapa pengembangan kognitif anak usia 5-6 tahun pada tahap ini, sebagai berikut : Menggunakan simblol. Memahami identitas, memahami sebab akibat, mampu mengklasifikasikan, memahami angka, dan teori pikiran.<sup>22</sup>

Menurut Rahman dalam perkembangan kognitif anak tahap ini banyak dikembangkan seperti mengenal lambang bilangan, konsep bilangan, memecahkan masalah sederhana, warna, mengenal,bentuk ukuran, pola dan sebagainya.<sup>23</sup>

Kognitif sering disinonimkan dengan intelektual karena prosesnya banyak berhubungan dengan berbagai konsep yang telah dimiliki anak dan berkenaan dengan kemampuan berfikir dalam memecahkan suatu masalah. Faktor kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar, karena sebagian besar aktivitas belajar selalu berhubungan dengan mengingat dan berfikir.<sup>24</sup>

Pengembangan kognitif bertujuan mengembangkan berpikir anak untuk mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang dan waktu , serta

---

<sup>22</sup>Welli Rusani, Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Menggunakan Strategi Mind Map pada kelompok B2 di TK Kasih ibu Way dadi Bandar Lampung, Universitas Islam Negeri, h. 5

<sup>23</sup>Komang Srianis, Ni Ketut Suarni, Putu Rahayu Ujianti, "Penerapan Metode Bermain Puzzle Geometri untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak dalam Mengenal Bentuk", *e-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha* Vol. 2 No 1, (2014), h. 3

<sup>24</sup>Mulyasa, *Managemen PAUD*, h. 25

mempunyai kemampuan untuk memilah-milih, mengelompokan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti.

Berdasarkan pengertian kognitif diatas dapat dipahami bahwa kognitif atau pemikiran merupakan kemampuan anak untuk mengkoordinasi cara berpikir untuk menghubungkan dan bertindak menggunakan angka dan bilangan dan menyelesaikan suatu masalah.

## **2. Tahapan perkembangan kognitif Anak**

Menurut Jean Piaget tahapan perkembangan kognitif merupakan tahapan perubahan kemampuan berfikir atau intelektual, secara umum tahapan perkembangan kognitif manusia terbagi pada empat periode/fase:

### **a. Tahap Sensorimotori**

Tahap ini berlangsung (0-2 tahun) merupakan tahap pertama perkembangan Piaget. Dalam tahap ini, anak membangun pemahaman mengenai dunia ini dengan mengkoordinasikan pengalaman sensoris (seperti melihat dan mendengar) dengan tindakan fisik dan motorik itulah disebut sensorimotor. Pada awal tahap ini, bayin yang baru lahir memiliki lebih dari sekedar pola-pola refleksi untuk dapat melakukan sesuatu. Pada akhir tahap ini, anak usia 2 tahun memiliki pola sensorimotor kompleks dan mulai menggunakan simbol-simbol sederhana.

### **b. Tahap Pra-Operasional**

Tahap ini adalah tahap piagetin kedua. Tahap ini berlangsung kurang lebih mulai dari usia (2-7 tahun). Ini adalah tahap pemikiran yang lebih

simbolis ketimbang pada tahap sensorimotor tetapi tidak melibatkan pemikiran operasional. Namun, tahap ini lebih kompleks egosentris dan intuitif ketimbang logis.

c. Tahap Operasional konkret

Ini adalah tahap perkembangan kognitif piagetan ketiga, dimulai dari (7-11 tahun). Pemikiran operasional konkret mencakup penggunaan operasi. Operasi konkret adalah tindakan mental yang bisa dibalik yang berkaitan dengan objek dengan objek konkret nyata. Operasi konkret membuat anak bisa mengoordinasikan beberapa karakteristik, jadi bukan hanya fokus pada satu kualitas dari objek. Pada level operasi konkret, anak-anak secara mental bisa melakukan sesuatu yang sebelumnya hanya bisa mereka lakukan secara fisik, dan mereka dapat membalikan operasi konkret ini.

d. Tahap operasional formal

Tahap ini, yang muncul pada usia (7- 15 tahun) adalah tahap keempat menurut teori piaget dan tahap kognitif terakhir. Pada tahap ini, individu sudah mulai memikirkan pengalaman diluar pengalaman konkret dan memikirkannya secara lebih abstrak, Idealis, dan logis.<sup>25</sup>

---

<sup>25</sup> Jhon W. Santrock, *Perkembangan Anak* (Jakarta : Gelora Aksara Pratama), h. 49

### 3. Urgensi perkembangan kognitif anak

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 sistimatis, anak berpikir dengan menggunakan simbol-simbol.

#### **4. Pengembangan Kemampuan Koginitif AUD**

Pengembangan kemampuan kognitif dapat dikembangkan melalui beberapa metode antara lain:

##### **a. Metode bermain**

Piaget mengemukakan bahwa kegiatan merupakan latihan untuk mengkondisikan berbagai pengetahuan dan keterampilan kognitif yang baru dikuasai sehingga dapat berfungsi secara efektif. Melalui kegiatan bermain, semua proses mental yang baru di kuasai dapat diinternalisasikan dapat membantu anak dalam perkembangan intelegensi dan ingatan.

##### **b. Metode karyawisata**

Karyawisata merupakan salah satu metode melaksanakan kegiatan pengajaran di Taman Kanak-kanan dengan acra mengamatai dunia sesuai dengan kenyataan yang ada secara langsung meliputi manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan dan benda-benda lainnya.

##### **c. Metode Eksperimen.**

Sudirman mengemukakan metode eksperimen adalah cara penyajian pelajaran, dimana siswa melakukan percobaan dengan mengalami dan membuktikan sendiri sesuatu yang dipelajari.

d. Metode tanya jawab

Metode tanya jawab merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar bagi anak. Dengan metode tanya jawab dapat memberikan pertanyaan-pertanyaan untuk mendapatkan respon lisan dari anak.

e. Metode pemberian tugas

Metode pemberian tugas ialah metode yang memberikan kesempatan kepada anak melakukan tugas berdasarkan petunjuk langsung dari guru, apa yang harus dikerjakan, sehingga anak dapat memahami tugasnya secara nyata agar dapat dilaksanakan secara tuntas.

f. Metode proyek

Metode merupakan salah satu cara pemberian pengalaman belajar dengan menghadapkan anak dalam persoalan sehari-hari yang harus dipecahkan secara berkelompok

g. Metode demonstrasi

Metode demonstrasi menurut salah satu cara pelajaran dengan memperagakan dan menunjukkan kepada peserta didik suatu proses, prosedur dan atau pembuktian suatu materi pembelajaran yang sedang dipelajari

dengan cara menunjukkan benda sebenarnya ataupun benda tiruan sebagai sumber belajar.<sup>26</sup>

Dari ketujuh pengertian tentang metode pengembangan yang digunakan oleh guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif salah satunya yaitu dengan menggunakan metode bermain dalam arti anak belajar sambil bermain sehingga memudahkan anak dalam mengingat dan berfikir secara intelektual.

## **5. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak**

Sumanto mengatakan faktor kognitif memiliki pemahaman bahwa ciri khasnya terletak dalam belajar memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk representasi yang mewakili objek-objek yang dihadapi dan dihadirkan dalam diri seseorang melalui tanggapan, gagasan atau lambang yang semuanya merupakan sesuatu yang bersifat mental. Faktor kognitif mempunyai peranan penting bagi kebersihan belajar, karena sebagai besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan mengingat dan berpikir.

Dalam perspektif kedokteran (medis) maupun psikologi, terhadap beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak, seperti:

### **1. Faktor hereditas / keturunan**

Teori hereditas atau nativisme pertama kali dipelopori oleh seseorang ahli filsafat Schopenhauer. Ia berpendapat bahwa manusia lahir sudah

---

<sup>26</sup> Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini* Cetakan Pertama, (Medan: Perdana Mulyana, 2016), h.87

membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi lingkungan.

## 2. Faktor lingkungan

Teori lingkungan empirisme dipelopori oleh Jhon Locke. Dia berpendapat bahwa manusia dilahirkan sebenarnya suci atau tabularasa. Menurut pendapatnya, perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya. Berdasarkan Jhon Locke tersebut perkembangan taraf intelegensi sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya.

## 3. Kematangan

Tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan telah matang jika ia telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsi masing-masing. Kematangan berhubungan erat dengan usia kronologis( usia kalender)

## 4. Pembentukan

Pembentukan ialah segala keadaan diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar).

## 5. Minat dan bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan itu. Sedangkan bakat diartikan sebagai

kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar terwujud.

#### 6. Faktor kebebasan

Kebebasan, yaitu kebebasan manusia berfikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa manusia itu dapat memilih metode0metode yang tertentu dalam memecahkan masalah-masalah, juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya.<sup>27</sup>

### D. Penelitian Relevan

1. Penanganan anak hiperaktif melalui terapi permainan puzzle (study kasus) di TK Pratma Kids Sukabumi Bandar Lampung tahun 2019 oleh Rosma penelitian ini dilakukan pada bulan april-mei dengan menggunakan metode penelitian Stady Kasus. Persamaan penelitian ini dengan penulis yaitu sama menggunakan alat permainan puzzle. Perbedaannya peneliti dengan penulis adalah penulis menerapkn puzzle untuk mengembangkan kognitif anak sedang peneliti untuk penanganan anak hiperaktif.<sup>28</sup>
2. Mengembangkan bahasa anak usia 4-5 tahun melalui alat permainan edukatif puzzle di TK Muatiara Bangsaku Labuhan Bandar, oleh Herman Trimantara, Neni Mulya, Uvi Liyani ini dilakukan pada tahun 2019. Persamaanna sama-sama menggunakan metode kualitatif deskriptif dan

---

<sup>27</sup> Yuliani Nuraini Sujiono Dkk. *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta : Universitas Terbuka , 2013) ,h.26

<sup>28</sup>Rosma, Penanganan Anak Hiperaktif melalui Terapi Permainan Puzzle (Stady Kasus) di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung”, (Lampung: Institut Agama Islam Negeri Lampung , 2014)

menggunakan alat permainan permainan puzzle. Perbedaan peneliti dengan penulis yaitu peneliti menggunakan perkembangan bahasa sedangkan penulis mengembangkan kemampuan kognitif anak.<sup>29</sup>

3. Pengaruh Alat Permainan Edukatif (Puzzle) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak usia 5-6 tahun di Desa Linawan Kecamatan Pinolosian Kabupaten Bolaang Mngondow Selatan. *E-Journal Keperawatan(e-Kp)* Vol.5, No. 1, (2017) oleh Inggried Claudia Muloke, Amatus Yudi Ismanto, Yolanda Bataha, perbedaan peneliti ini dengan penulis yaitu peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan eksperimen dan mencari pengaruh alat permainan puzzle. Sedangkan penulis melakukan penerapan alat permainan puzzle dengan menggunakan metode kualitatif. Persamaan peneliti dan penulis yaitu sama-sama menggunakan alat permainan edukatif puzzle untuk mengembangkan perkembangan kognitif anak.<sup>30</sup>
4. Farahdhiba Amaral Zianeda, yang mengakat judul “pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan Kognitif anak usia dini kelompok a tk muslimat nu Khadijah desa ngepung kecamatan patianrowo Kabupaten nganju. Perbedaanya yaitu penelitian ini menggunakan desain penelitian

---

<sup>29</sup>Uvi Liyani, Mengembangkan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun melalui alat permainan edukatif Puzzle di TK Mutiara Bangsaku Labuhan, Bandar Lampung”, (Lampung: Institut Agama Islam Negeri Lampung, 2014)

<sup>30</sup>Inggried Claudia Muloke, Amatus Yudi Ismanto, Yolanda Bataha, “Pengaruh Alat Permainan Edukatif (Puzzle) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak usia 5-6 tahun di Desa Linawan Kecamatan Pinolosian Kabupaten Bolaang Mngondow Selatan”. *E-Journal Keperawatan(e-Kp)* Vol.5, No. 1, (2017)

pre-eskperimental design dengan jenis One- Group Pre-Test Post-Test, sedangkan penulis menggunakan menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Persamaannya bahwa peneliti dan penulis sama-sama menggunakan permainan puzzle meningkatkan perkembangan kognitif anak.<sup>31</sup>

5. Komang Srianis, Ni Ketut Suarni, Putu Rahayu Ujianti, yang mengangkat judul “Penerapan Metode bermain Puzzle Geometri untuk meningkatkan perkembangan Kognitif anak dalam mengenal bentuk” perbedaannya itu Penelitian ini menggunakan Kuantitatif dengan metode Observasi sedangkan penulis menggunakan metode kualitatif. Persamaannya sama-sama menggunakan menggunakan alat permainan edukatif.<sup>32</sup>

---

<sup>31</sup>Farahdhiba Amaral Zianeda, “Pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan Kognitif anak usia dini kelompok a tk muslimat nu Khadijah desa ngepung kecamatan patianrowo Kabupaten nganjuk” PIAUD, Fakultas pendidikan dan ilmu keguruan Universitas nusantara PGRI Kediri, 2017. h. 2

<sup>32</sup>Komang Srianis, Ni Ketut Suarni, Putu Rahayu Ujianti, “Penerapan Metode Bermain Puzzle Geometri untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak dalam Mengenal Bentuk”, *e-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha* Vol. 2 No 1, (2014)

### **BAB III**

#### **DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN**

#### **A. Gambaran Umum Objek**

##### **1. Sejarah Paud Sinar Harapan**

Paud Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung mulai berdiri pada tahun 2004. Paud ini, yang beralamatkan di JL. Hi. Alamsyah Ratu Perwira Negara Rt.08 Panjang Bandar Lampung. Awal berdirinya lembaga ini melalui posyandu karena melihat kenyataan bahwa di lingkungan ini banyak anak usia dini yang sangat memerlukan tempat bermain sambil belajar untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan. Guna untuk terus mengembangkan pendidikan dalam rangka mendukung tujuan pendidikan nasional untuk turut serta dalam mencerdaskan kehidupan bangsa terutama pendidikan bagi anak usia dini Oleh sebab itu didirikan kelompok bermain yang diberikan nama Paud Sinar Harapan Yang di kelola oleh ibu Chrisnawati sampai 2015 dan sekarang dikelola oleh ibu Mira Handayani.

Berkat kerja sama yang baik antara para guru, siswa dan wali siswa mulai awal berdirinya sampai sekarang mengalami perkembangan yang baik dari segi kualitas maupun kuantitas pendidikannya.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup>Dokumentasi, *Paud Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung*, Tahun pelajaran 2019/2020

## **2. Visi, Misi dan tujuan Paud Sinar Harapan**

### a. Visi PAUD Sinar Harapan

“Menyiapkan Anak Bangsa Yang Sehat, Ceria dan Berbudi Luhur”

### b. Misi PAUD Sinar Harapan

- 1) Menciptakan anak didik yang soleh dan soleha
- 2) Membantu anak mengembangkan berbagai bakat kreativitas bagi masyarakat lingkungan sekitar untuk menuju pendidikan dasar.
- 3) Mengembangkan kemampuan dasar anak menjadi kreatif dan mandiri

### c. Tujuan Paud Sinar Harapan

“Terbentuknya Prilaku Sopan Santun Dan Berakhlak Mulia”

## **3. Letak Geografis**

PAUD Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung terletak di JL. JL. Hi.Alamsyah Ratu Perwira Negara Rt.08Kelurahan Karang Maritim Kecamatan Panjang Bandar Lampung. Secara Geografis, Posisi Paud Sinar Harapan berada di pusat Bandar Lampung. Kendaraan umum untuk menuju ke Paud adalah Angkutan Kota.

## **4. Data Tenaga Pengajar Paud Sinar Harapan**

Berdasarkan data dokumentasi yang didapat peneliti, tenaga guru dan staf di Paud Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung berjumlah 5 orang dengan rincian 1 kepala sekolah, 4 orang guru.<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup>Dokumentasi, *Paud Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung*, Tahun pelajaran 2019/2020

**Tabel 4**  
**Nama-Nama Guru dan Pendidikan Terakhir**

No	Nama	Status Kepegawaian	Tugas
1.	Mira Handayani	S.Pd.AUD	Kepala sekolah
2.	Febrianita	S.Pd	Guru kelas B1
3.	Dewi Laila	A.Md	Guru kelas B2
4.	Diayu venucya pratiwi	A.Md	Guru kelas A
5.	Tuti	SMK	Guru kelas A

#### 5. Peserta Didik Paud Sinar Harapan Tahun Pelajaran 2018/2019

Berdasarkan data dokumentasi yang didapat peneliti, peserta didik di Paud Sinar Harapan Panjang berjumlah 43anak.

**Tabel 5**  
**Data Siswa Antar Tahun**

<b>JUMALAH MURID</b>								
<b>2017/2018</b>			<b>2018/1019</b>			<b>2019/2020</b>		
P	L	JML	P	L	JML	P	L	JML
18	21	39	22	219	41	23	20	43

**Tabel 6**  
**Data Siswa Sekarang**

NO.	Kelompok	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	A	7	6	15
2.	B1	7	8	15
3	B2	8	7	13
Jumlah keseluruhan		25	19	43

## 6. Sarana dan Prasarana

Sarana dan Prasarana adalah perlengkapan untuk mendukung penyelenggaraan kegiatan pendidikan, pengasuhan dan perlindungan. Dalam suatu lembaga, sarana dan prasarana merupakan alat penunjang keberhasilan dalam mencapai tujuan. Sarana dan prasarana yang disediakan adalah alat yang digunakan untuk penyelenggaraan pendidikan dan sekaligus sebagai pendukung secara langsung dalam pelaksanaan aktivitas pendidikan serta pengajaran di Paud . Untuk mengetahui sarana prasarana belajar yang ada di Paud Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung mengadakan pengalihan data observasi secara langsung dilokasi penelitian. Secara lebih jelas penulis paparkan sebagai berikut:

**Tabel 7**  
**Sarana dan Prasana**

No	Nama Ruang	Jumlah
1	Ruang Kelas	3
2	Ruang Guru	1
3	Ruang Kepala Sekolah	1
4	Kamar Mandi	1
5	Halaman Bermain	1
6	Perpustakaan	-
	Jumlah	7

*Sumber : Dokumentasi Sarana Prasarana PAUD Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung*

## **B. Deskripsi Data Penelitian**

Dalam pembahasan ini peneliti kan medeskripsikan data hasil dari penelitian yang telah dilakukan , adapun data peneliti dapatkan melalui pengamatan dan wawancara sebagai metode pokok pengumpulan data, yakni dari hasil observasi kepada guru dan anak serta wawancara kepada guru selain itu menggunakan dokumentasi dalam memperkuat data yangtelah peneliti lakukan di Paud Sinar Harapan Panjang Bandar lampung , dalam peneliti ini bahas tentang penerapan alat permainan edukatif puzzle untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di Paud Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung.

### **1. Hasil Wawancara**

Berdasarkan hasil wawanacara peneliti dengan salah satu guru di PAUD Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung pada hari Rabu, 7 Agustus 2019 poin

pertama yang menyatakan bahwa guru menyipakan alat permainan puzzle yang akan digunakan dapat dilihat pada lembar hasil wawancara pada poin pertanyaan pertama. Wawancara pada poin ke dua juga memberi penjelasan bahwa guru membagi anak menjadi beberapa kelompok masing-masing guru membagi anak menjadi 3-4 kelompok dapat dilihat dari lembar hasil wawancara pada poin ke dua. Lalu pada poin ke tiga guru menjelaskan proses permainan bahwa anak sebelum melakukan sesuatu hendaknya di jelaskan dan dicontohnya terlebih dahulu dapat dilihat pada lembar hasil wawancara poin ke tiga.

Hasil wawancara pada poin ke empat yaitu anak tidak dibebaskan untuk memilih berbagai jenis puzzle tetapi guru yang menentukan puzzle apa yang akan dimainkan pada dan semua jenis puzzle disamakan sama. Pada point ke lima juga menjelaskan bahwa guru memberi peraturan dalam permainan yaitu anak tidak boleh berebut puzzle, waktu yang digunakan untuk hanya 10-15 menit, dan yang menang adalah yang paling cepat menyelesaikan permainan. Wawancara pada poin ke enam bahwa guru dan anak membacakan hasil kerja anak jika tiap kelompok telah selesai menyusun puzzle, maka tiap-tiap kelompok harus menyebutkan nama gambar atau simbol yang telah disusun. Melalui penerapan permainan puzzle ini dapat memudahkan anak untuk mengetahui warna, mengurutkan huruf dan angka. jika anak anak mengenali lambang huruf dan angka melalui permainan puzzle anak tertarik. Tetapi jika guru hanya melalui papan tulis saja mereka akan.

Hasil wawancara pada poin ke 7 yaitu guru melakukan evaluasi atas materi yang disampaikan

## **2. Hasil Observasi**

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di PAUD Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung mengenai langkah-langkah dalam permainan puzzle menurut teori Subagio dan Situmorang bahwa ada salah satu langkah yang belum diterapkan oleh guru disana pada langkah ke empat yaitu guru mengumpulkan berbagai jenis puzzle dan membebaskan anak untuk memilih berbagai jenis puzzle. Sedangkan observasi untuk anak yang sudah yang sudah peneliti lakukan melalui indikator teori piaget bahwasanya anak usia 5-6 tahun di PAUD Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung dalam tahap mulai berkembang.

## **3. Hasil Dokumentasi**

Berdasarkan hasil dokumentasi yang telah peneliti lakukan di PAUD Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung bahwa dokumentasi sudah peneliti dapatkan kemudian peneliti masukan di dalam lampiran.

## **BAB IV**

### **ANALISI DATA**

#### **A. Temuan Penelitian**

Pada bab ini penulis akan membahas tentang hasil temuan data yang diperoleh melalui penelitian yang dilakukan, Adapun data tersebut penulis dapat melalui observasi dan wawancara sebagai metode pokok dalam pengumpulan data. melalui observasi kepada guru dan anak lalu wawancara kepada guru. Dalam Penelitian ini peneliti membahas tentang Penerapan Alat Permainan Edukatif Puzzle untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak usia 5-6 tahun di PAUD Sinar Harapan Bandar Lampung.

Untuk melengkapi data yang ada, Penulis menggunakan dokumentasi sebagai metode yang mendukung untuk melengkapi data yang tidak penulis dapatkan melalui observasi dan wawancara. Dalam bab ini data yang dianalisis dan diolah dengan peneliti merupakan data kualitatif, yang mana hasil dari metode pada penelitian yang penulis lakukan diperoleh melalui observasi pada guru dan anak, wawancara kepada guru dan dokumentasi sebagai penguat data penelitian yang dilakukan mengenai penerapan Penerapan Alat Permainan Edukatif Puzzle untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak usia 5-6 tahun di PAUD Sinar Harapan Bandar Lampung.

Penelitian ini dilakukan oleh penulis di Paud Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung pada tanggal 1 Agustus sampai 1 September 2019 dapat diketahui bahwa jumlah peserta didik 15 anak terdiri dari 8 perempuan 7 anak laki-laki dan 1 tenaga pendidik.

Di dalam penelitian ini, peneliti hanya mewawancarai dan melakukan observasi hanya dengan satu guru yaitu wali kelas B1, dikarenakan selain guru satu sebagai pendamping, dan guru tersebut pun tidak terlalu ikut serta dalam proses kegiatan belajar mengajar selama berjalannya penelitian tersebut. Jadi peneliti hanya mewawancarai dan mengobservasi satu guru saja.

Berdasarkan hasil observasi tersebut dapat diketahui bahwa pada penerapan permainan edukatif puzzle dilakukan tujuan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di PAUD Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung, ternyata penerapan yang belum maksimal yaitu dalam tahap mulai berkembang . untuk penjelasan yang lebih lanjut penulis akan menyajikan pembahasan dan analisis sebagai acuan untuk menarik kesimpulan.

Pengolahan analisis data , yang peneliti lakukan dapatkan melalui hasil penelitian, dimana data tersebut didapat melalui hasil pengamatan dan wawancara sebagai metode untuk pengumpulan data. Penelitian ini diawali dari pengamatan yang penulis lakukan pada saat proses ngajar di kelas B1 di PAUD Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung. Untuk mengetahui bagaimana cara penerapan alat permaina edukatif puzzle untuk mengembangkan kemampuan kognitif usia 5-6 tahun di PAUD Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung.

Agar lebih jelas penelitian yang dilakukan di Paud Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung dapat diuraikan bahwa penerapan Alat Edukatif Puzzle untuk mengembangkan kemampuan kogntif anak serta langkah- langkah guru dalam menerapkan permainan puzzle sebagai berikut :

## 1. Guru menyiapkan media puzzle yang akan digunakan

Sebelum dimulai nya pelaksanaan kegiatan pembelajaran, hendaknya seorang guru menata menyusun pembelajaran yang akan diajar kepada anak dengan suatu acuan pembelajaran yakni rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), tujuan pembelajaran yang dilakukan dapat terlaksana dengan baik dan terarah sesuai dengan yang diinginkan. Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dimuali dari tanggal 01 agustus sampai dengan 01 september 2019 bahwa sebelum melakukan kegiatan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) , sebelum memulai kegiatan permainan puzzle terlebih dahulu guru menyiapkan bahan-bahan dan alat permainan yang akan digunakan dalam pelaksanaan penerapan permainan puzzle. Agar kegiatan pembelajaran yang di lakukan lebih terarah dan anak bisa lebih tertib, seperti yang diungkapkan oleh guru kelas B1 di Paud Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung yakni ibu Febrianita sebagai berikut :

“Iya, sebelum melakanakan kegiatan permainan puzzle kami mempersiapkan alat-alat yang ingin digunakan terlebih dahulu. Dalam permainan ini terdapat beberapa jenis puzzle yaitu puzzle angka, huruf. Dan buah-buahan”<sup>1</sup>

Berdasarkan penjelasan diatas bahwasanya di Paud Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung, sebelum melaksanakan kegiatan penerapan permainan puzzle guru sudah terlebih dahulu menyiapkan alat-alat atau bahan yang akan diajarkan kepada anak.

---

<sup>1</sup> Febrianita, *Wawancara dengan guru Kelas B1 di Paud Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung*, 7 Agustus 2019

## 2. Guru membagi anak menjadi beberapa kelompok

Setelah guru menyiapkan alat dan bahan unuk kegiatan dalam menerapkan permainan puzzle hendaknya guru membagi anak menjadi beberapa kelompok. Dalam satu kelompok setiap anak terdiri dari 3-4 orang anak. guru membagi anak menjadi beberapa kelompok dikarnanakan agar guru dapat dengan mudah mengawasi anak dan mnegkontrol dengan baik. Dari hasil obsevasi yang dilakukan oleh peneliti bahwa benar setelah menyiapkan alat dan bahan guru membagi anak menjadi bebarapa kelompok. Seperti yang diungkapkan oleh oleh guru kelas B di Paud Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung yakni ibu Febrianita sebagai berikut :

“Iya , setelah guru mempersiapkan alat permainan, kemudian guru membagi anak menjadi beberapa kelompok .masing-masing kelompok terdiri dari 3-4 orang anak, agarguru ingin melihat apakah anak dapat bekerja sama dengan baik hingga akhir permainan, lalu kami dapat dengan mudah mengontrol anak sehingga permainan dapat berjalan dengan tertib. Jika permainan dilakukan secara individu kami akan susah untuk mengkntrol anak”<sup>2</sup>

Berdasarkan penjelasan diatas bahwasanya di Paud Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung, setelah guru menyiapkan alat-alat dan bahan untuk menerapkan permainan puzzle kemudian guru membagi anak menjadi beberapa kelompok yang masingmasig kelompok terdiri dari 3-4 orang anak..<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup>Febrianita, *Wawawancara dengan guru Kelas B1 di Paud Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung*, 7 Agustus 2019

### 3. Guru menjelaskan Proses Permainan

Selanjutnya setelah guru membagi anak menjadi beberapa kelompok, yang masing-masing kelompok terdiri dari 3-4 kemudian guru menjelaskan proses permainan puzzle dari awal hingga selesai kepada anak agar anak dapat lebih mudah dalam menjalankan permainan puzzle. Dan memang seharusnya anak usia dini sebelum dimulai permainan hendaknya guru mencontohkan dan memberi arah kepadanya. Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti bahwa benar setelah guru membagi anak menjadi beberapa kelompok, guru menjelaskan proses permainan kepada anak agar anak dapat dengan mudah dalam menyelesaikan permainan puzzle. Seperti yang diungkapkan oleh guru kelas B1 di Paud Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung yakni ibu Febrianita sebagai berikut :

“Iya, bahwasanya memang kami harus menjelaskan proses permainan karena pada umumnya anak usia dini harus diberikan contoh terlebih dahulu dalam bermain, permainan puzzle dimulai dari yang pertama anak membongkar puzzle terlebih dahulu puzzle yang telah disiapkan oleh guru setelah itu guru mengacak kepingan-kepingan puzzle kemudian anak dapat menyusun puzzle sesuai dengan pola atau bentuk-bentuk angka huruf dan buah-buahan.”<sup>4</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas bahwasanya di Paud Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung, setelah guru membagi anak dalam beberapa kelompok kecil kemudian guru menjelaskan kepada anak bagaimana proses permainannya, agar anak dapat mengerti dan dapat dengan mudah dalam menyelesaikan puzzle.

---

<sup>4</sup> Febrianita, *Wawancara dengan guru Kelas B1 di Paud Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung*, 7 Agustus 2019

#### 4. Guru menjelaskan aturan dalam permainan

Setelah guru menjelaskan proses permainan kepada anak, bahwa anak-anak tidak boleh berebut dan harus bekerja sama dengan baik, lalu guru memberi aturan dalam permainan bahwa kelompok yang paling menang adalah kelompok yang paling cepat berhasil menyusun puzzle dan waktu permainan hanya 10-15 menit. Guru memberi aturan ini agar anak tidak main-main dan dapat lebih berkonsentrasi dalam menyelesaikan puzzle. Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti bahwa setelah guru menjelaskan proses permainan kepada anak, anak tidak boleh berebut dan harus bekerja sama dengan baik lalu guru menjelaskan aturan dalam permainan bahwa kelompok yang menang adalah kelompok yang dapat dengan cepat menyelesaikan permainan puzzle tersebut dan waktu permainan dibatasi 10-15 menit. Seperti yang diungkapkan oleh guru kelas B1 di Paud Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung yakni ibu Febrianita sebagai berikut :

“Iya, kami memberi aturan kepada anak-anak, bahwa kelompok yang paling menang adalah kelompok yang dapat dengan cepat dalam menyelesaikan puzzle tersebut, setiap kelompok harus bekerja sama dengan baik dan waktu permainan dibatasi hanya 10-15 menit, sehingga anak dapat berkonsentrasi dan fokus dalam menyelesaikan tugas mereka”<sup>5</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas bahwasanya di Paud Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung setelah guru menjelaskan proses permainan guru memberi aturan kepada anak tentang aturan-aturan yang dibuat oleh guru yaitu anak tidak boleh berebut dan harus bekerja dengan teman,

---

<sup>5</sup> Febrianita, *Wawancara dengan guru Kelas B1 di Paud Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung*, 7 Agustus 2019

kelompok yang cepat menyelesaikan adalah kelompok yang menang waktu permainan hanya 15 menit.

#### **5. Guru mengumpulkan beberapa jenis puzzle dan membebaskan anak untuk memilih puzzle yang mereka sukain**

Setelah guru menjelaskan aturan-aturan dalam permainan, kemudian guru mengumpulkan beberapa jenis puzzle dan memberi kebebasan pada anak untuk memilih berbagai jenis puzzle yang mereka sukai, sehingga anak mampu untuk berfikir dalam memilih puzzle yang paling menarik, tetapi disini guru yang menetapkan puzzle yang akan dimainkan tetapi Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti bahwa guru menjelaskan aturan permainan, guru tidak memberi kebebasan pada anak untuk memilih berbagai jenis puzzle yang mereka sukai dikarenakan agar anak tidak berebut dalam memilih puzzle, karena anak usia ini hampir bergantung dengan temannya. Seperti yang diungkapkan oleh guru kelas B1 di Paud Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung yakni ibu Febrianita sebagai berikut :

“Tidak, guru tidak membebaskan anak untuk memilih puzzle yang mereka sukain karena kami disini langsung membagikan puzzle anak tidak saling berebut, tidak terjadi kekacauan saat kegiatan permainan puzzle berlangsung karena anak usia ini juga masih tergantung dengan kawannya, misal jika kawannya mengambil buah sebagian anak akan mengambil buah dan sebagian anak yang lain berbeda.”<sup>6</sup>

Berdasarkan penjelasan diatas bahwasanya di Paud Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung, setelah guru membagi anak menjadi beberapa kelompok ,guru tidak membebaskan anak untuk memilih berbagai jenis

---

<sup>6</sup> Febrianita, *Wawancara dengan guru Kelas B1 di Paud Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung*, 7 Agustus 2019

puzzle dikarenakan agar tidak saling berebut dalam memilih puzzle melainkan guru yang membagi dan menentukannya.

#### **6. Setelah selesai, Guru dan anak membacakan hasil kerja mereka.**

Setelah selesai guru memberitahu anak untuk membacakan hasil permainan puzzle mereka. meskipun sebagian anak yang masih ada yang belum mengetahuinya dan melatih anak dengan mudah untuk mengingat sesuatu yang sudah mereka lakukan. Dari hasil observasi yang dilakukan bahwa setelah permainan selesai guru menyuruh anak membacakan hasil kerja agar kemampuan berfikir anak dan kemampuan kognitif anak dapat berkembang semestinya dan anak dapat mudah mengingat. Seperti yang diungkapkan oleh guru kelas B1 di Paud Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung yakni ibu Febrianita sebagai berikut:

“Ya, jika tiap kelompok telah selesai menyusun puzzle, maka tiap-tiap kelompok harus menyebutkan nama gambar atau simbol yang telah disusun. Melalui penerapan permainan puzzle ini dapat memudahkan anak untuk mengetahui warna, mengurutkan huruf dan angka. jika anak-anak mengenali lambang huruf dan angka melalui permainan puzzle anak tertarik. Tetapi jika guru hanya melalui papan tulis saja mereka akan cepe, jenuh dan bosan sehingga untuk mengingat warna huruf dan angka.”<sup>7</sup>

Berdasarkan penjelasan diatas bahwasanya di Paud Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung, setelah guru menjelaskan aturan yang dibuat oleh guru, masing-masing kelompok yang sudah menyelesaikan puzzle tersebut, anak-anak menyebutkan nama-nama puzzle yang sudah mereka selesaikan.

---

<sup>7</sup> Febrianita, *Wawancara dengan guru Kelas B1 di Paud Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung*, 7 Agustus 2019

## 7. Guru mengevaluasi anak atas materi yang disampaikan

Setelah guru menyuruh anak untuk menyebutkan nama-nama puzzle tersebut. Guru mengevaluasi anak atas materi yang disampaikan tentang gambar atau pola yang telah mereka susun. Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti bahwa guru memberi pertanyaan kepada anak tentang gambar-gambar yang telah mereka selesaikan agar anak dapat dengan mudah untuk mengingat apa yang telah diajarkan oleh gurunya pada hari ini. Seperti yang diungkapkan oleh guru kelas B1 di Paud Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung yakni ibu Febrianita sebagai berikut:

“Ya, sebelum selesai bermain puzzle guru mengevaluasi atas materi yang disampaikan dan menanyakan symbol huruf apa yang ada pada gambar puzzle, serta menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan gambar puzzle yang telah disusun oleh-anak-anak dan sesuai dengan rencana pembelajaran harian disekolah. tujuannya agar anak mampu mengingat terus apa yang ia diberi pertanyaan dari kami knpa anak-anak”<sup>8</sup>

Berdasarkan penjelasan diatas bahwasanya di Paud Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung ,Setelah permainan puzzle sudah diselesaikan oleh anak, guru memberi umpan balik berupa pertanyaan pertanyaan tentang puzzle agar anak terlatih dalam menjawab pertanyaan sederhana.

Agar lebih memperkuat untuk membuktikan bahwasanya dalam penerapan alat permainan edukatif untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 di PAUD Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung, dapat dilihat dari indikator tingkat pencapaian kemampuan kognitif anak di Kelas B1 yang telah

---

<sup>8</sup> Febrianita, *Wawancara dengan guru Kelas B1 di Paud Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung*, 7 Agustus 2019

peneliti lakukan pada 1 Agustus sampai dengan 2 September 2019 sebagai berikut :

**1. Anak dapat menyelesaikan permainan tanpa bantuan guru**

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, pada tanggal 1 Agustus sampai 2 September di PAUD Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung khususnya di Kelas B1, mengenai penerapan alat permainan edukatif puzzle untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak, dapat dilihat hasil pengamatan yang dilakukan yaitu terdapat 4 orang yang belum berkembang, 8 orang yang mulai berkembang 3 orang berkembang sesuai harapan dan 0 orang berkembang sangat baik. Dapat dilihat melalui penerapan alat permainan edukatif puzzle yang dilakukan anak dapat menyelesaikan tanpa bantuan oleh gurunya.

**2. Anak mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru**

Pada saat permainan telah selesai anak mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. pada tahap mengevaluasi anak dengan mengulas kembali serta memberi pertanyaan tentang permainan puzzle pada saat itu dapat dilihat dari hasil pengamatan yang dilakukan yaitu terdapat 1 orang yang belum berkembang, 9 orang yang mulai berkembang, 4 orang berkembang sesuai harapan dan 1 orang berkembang sangat baik.

**3. Anak mampu membedakan warna-warna pada kepingan puzzle**

Dalam permainan puzzle anak dapat membedakan warna-warna yang terdapat pada kepingan-kepingan puzzle, menurut pengamatan yang dilakukan oleh peneliti yaituterdapat 0 orang yang belum berkembang, 7

orang yang mulai berkembang 4 orang berkembang sesuai harapan dan 4 orang berkembang sangat baik. Dapat dilihat pada saat guru mengevaluasi anak

**4. Anak mampu membedakan kepingan dan menyusun puzzle sesuai bentuk dan ukuran**

Dalam permainan puzzle ini anak dapat meletakkan kepinga puzzle sesuai bentuk dan ukurannya masing-masing dan hasil. menurut pengamatan yang dilakukan oleh peneliti yaituterdapat 2 orang yang belum berkembang, 9 orang yang mulai berkembang 3 orang berkembang sesuai harapan dan 1 orang berkembang sangat baik. Dapat dilihat pada saat anak sedang bermain puzzle.

**5. Anak mampu menyebutkan dan mengurutkan lambang bilangan 1-20**

Dalam penerapan permainan puzzle yaitu puzzle anak anak dilatih untuk berkonsentrasi dalam mengurutkan dan menunjuk lambang bilangan agar anak dapat dengan mudah untuk mengingatnya seperti menurut pengamatan yang dilakukan oleh peneliti yaituterdapat 3 orang yang belum berkembang, 5 orang yang mulai berkembang 6 orang berkembang sesuai harapan dan 1 orang berkembang sangat baik.

**6. Anak mampu menyebutkan menyebutkan dan mengurutkn A-Z**

Dalam penerapan permainan puzzle yaitu puzzle anak anak dilatih untuk berkonsentrasi dalam mengurutkan dan menunjuk lambang bilangan agar anak dapat dengan mudah untuk mengingatnya seperti menurut pengamatan yang dilakukan oleh peneliti yaitu terdapat 2 orang yang belum

berkembang, 11 orang yang mulai berkembang 2 orang berkembang sesuai harapan dan 1 orang berkembang sangat baik.

#### **7. Anak mampu bekerja sama dengan teman.**

Anak mampu bekerja sama dengan temannya dilatih pada saat anak menyelesaikan permainan dilatih agar anak mampu berbagi kepingan-kepingan puzzle kepada temannya. seperti menurut pengamatan yang dilakukan oleh peneliti yaitu terdapat 0 orang yang belum berkembang, 10 orang yang mulai berkembang 5 orang berkembang sesuai harapan dan 0 orang berkembang sangat baik.

### **B. Pembahasan**

Dari hasil yang dilakukan melalui observasi, wawancara dan pengambilan dokumentai, peneliti mendapatkan data bahwa di PAUD Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung di kelas B1 terdapat beberapa anak yang belum berkembang, mulai berkembang, berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik dalam kemampuan kognitifnya, seperti anak dapat menyelesaikan permainan puzzle tanpa bantuan guru, anak dapat menjawab pertanyaan yang diberikan guru, anak dapat membedakan warna-warna pada puzzle, anak dapat membedakan bentuk puzzle yang sesuai dengan ukurannya, anak dapat menyebutkan dan menunjuk lambang bilangan, anak dapat menyebutkan dan menunjuk lambang huruf, anak bekerja sama dengan teman. Dalam observasi ini peneliti memfokuskan pada penerapan alat permainan puzzle untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak.

Guru yang terdapat di B1 PAUD Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung penerapan alat permainan edukatif puzzle untuk mengembangkan kemampuan

kognitif anak sudah diterapkan disana, tetapi hanya menerapkan permainan sambil belajar disana hanya di waktu luang saja.

Pada permainan puzzle disekolah ini guru membuat aturan bahwa permainan puzzle dibatasi waktunya hanya 10-15 menit, lalu kelompok yang menang adalah kelompok yang paling cepat dalam menyelesaikan permainan puzzle. Dalam penelitian yang telah peneliti lakukan disini dapat di simpulkan bahwa penerapan alat permainan edukatif puzzle untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 masih belum maksimal atau pun masih dalam tahap mulai berkembang.

Hasil observasi guru peneliti melihat ada salah satu langkah menurut teori yang tidak guru lakukan yaitu guru tidak membebaskan anak untuk memilih berbagai jenis puzzle yang mereka sukai tetapi disini peneliti hanya langsung membagi puzzle tersebut kepada anak, dan semua puzzle yang diberikan kepada anak pun sama. Misalkan hari ini guru memberikan puzzle angka semua kelompok mendapatkan puzzle angka.

Proses penerapan puzzle anak dilakukan di Paud Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung. Media atau alat permainan yang diterapkan kepada anak terbuat dari bahan kayu yang halus dan ringan sehingga anak aman bila menggunakannya, puzzle tersebut terdapat beberapa macam puzzle yakni puzzle angka, puzzle huruf dan puzzle buah sehingga membuat anak lebih tertarik untuk bermain sambil belajar.

Dari hasil Penelitian penerapan alat permainan edukatif puzzle untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak di PAUD Sinar Harapan Panjang

Bandar Lampung khususnya di B1 telah diterapkan permainan puzzle dengan langkah-langkah yang telah disimpulkan peneliti melalui teori Subagio, Situmorang :

1. Guru menyiapkan media puzzle yang akan digunakan
2. Guru mebagi anak menjadi beberapa kelompok
3. Guru menjelaskan proses Permainan
4. Guru menjelaskan aturan bermain
5. Guru membebaskan kan untuk memilih berbagai jenis puzzle yang mereka sukai.
6. Setelah selesai, Guru dan anak membacakan hasil kerja mereka.
7. Guru melalukan evaluasi atas materi yang disampaikan

Dan dibawah ini adalah observasi yang telah peneliti lakukan dikepada anak dalam kemampuan kognitif yang anak miliki. Peneliti menggunakan teori Piaget:

1. Anak mampu menyelesaikan permainan tanpa bantuan guru
2. Anak mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru
3. Anak mampu membedakan kepingan dan menyusun puzzle sesuai bentuk dan ukuran
4. Anak mampu membedakan warna-warna pada puzzle
5. Anak mampu menyebutkan dan menunjuk lambang bilangan 1-20
6. Anak mampu menyebutkan dan menunjuk huruf a-z
7. Anak mampu bekerjasama dengan temannya

**Tabel 8**  
**Lembar Hasil Wawancara Guru Tentang Langkah-Langkah Kegiatan**  
**Penerapan alat permainan edukatif puzzle untuk mengembangkan**  
**kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di Paud Sinar Harapan Panjang**  
**Bandar Lampung.**

**Nama : Febrianita**

**Alamat : Paud Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung**

**Hari / Tanggal : Selasa, 7 Agustus 2019**

No	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Apakah guru menyiapkan media puzzle yang akan digunakan ?	Iya, sebelum melakanakan kegiatan permainan puzzle kami mempersiapkan alat-alat yang ingin digunakan terlebih dahulu. Dalam permainan ini terdapat beberapa jenis puzzle yaitu puzzle angka, huruf. Dan buah-buahan yang akan digunakan.
2	Apakah guru membagi anak menjadi beberapa kelompok?	Iya , setelah guru mempersiapkan alat permainan, kemudian guru membagi anak menjadi beberapa kelompok .masing-masing kelompok terdiri dari 3-4 orang anak, agarguru ingin melihat apakah anak dapat bekerja sama dengan baik hingga akhir permainan, lalu kami dapat dengan mudah mengontrol anak sehingga permainan

		dapat berjalan dengan tertib. Jika permainan dilakukan secara individu kami akan susah untuk mengontrol anak
3	Apakah guru menjelaskan proses permainan ?	Iya, bahwasanya memang kami harus menjelaskan proses permainan karna pada umumnya anak usia dini harus diberikan contoh terlebih dahulu dalam bermain, permainan puzzle dimulai dari yang pertama anak membongkar puzzle terlebih dahulu puzzle yang telah disiapkan oleh guru setelah itu guru mengacak kepingan-kepingan puzzle kemudian anak dapat menyusun puzzle sesuai dengan pola atau bentuk-bentuk angka huruf dan buah-buahan
4	Apakah guru memberi aturan dalam permainan?	Iya, kami memberi aturan kepada anak-anak, bahwa kelompok yang paling menang adalah kelompok yang dapat dengan cepat dalam menyelesaikan puzzle tersebut, setiap kelompok harus bekerja sama dengan baik dan waktu permainan dibatasi hanya 10-15 menit, sehingga anak dapat berkonsentrasi dan

		fokus dalam menyelesaikan tugas mereka
5	Apakah memberi kebebasan pada anak untuk memilih berbagai jenis puzzle.?	Tidak, guru tidak membebaskan anak untuk memilih puzzle yang mereka sukain karena kami disini langsung membagikan puzzle anak tidak saling berebut, tidak terjadi kekacauan saat kegiatan permainan puzzle berlangsung karena anak usia ini juga masih tergantung dengan kawannya, misal jika kawannya mengambil buah sebageaian anak akan mengambil buah dan sebagian anak yang lain berbeda
6	Guru dan anak membacakan hasil kerja mereka.	Ya, jika tiap kelompok telah selesai menyusun puzzle, maka tiap-tiap kelompok harus menyebutkan nama gambar atau simbol yang telah disusun. Melalui penerapan permainan puzzle ini dapat memudahkan anak untuk mengetahui warna, mengurutkan huruf dan angka.jika anak anak mengenali lambang huruf dan angka melalui permainan puzzle anak tertarik. Tetapi

		jika guru hanya melalui papan tulis saja mereka akan cepe,jenuh dan bosen sehingga untuk mengingat warna huruf dan angka.
7	Guru melakukan evaluasi atas materi yang disampaikan	Ya, sebelum selasai bermain puzzl guru mengevaluasi atas materi yang disampaikan dan menayakan symbol huruf apa yang ada pada gambar puzzle, serta menanyakan hal-hal yang berkaian dengan gambar puzzle yang telah disusun oleh-anak-anak dan sesuai dengan rencana pembelajaran harian disekolah. tujuannya agar anak mampu mengingat terus apa yang ia diberi pertanyaan dari kami knpa anak-anak

Setelah guru mengetahui hasil wawancara diatas, maka peneliti membuktikan apakah guru telah melakukan semua langkah-langkah kegiatan penerapan alat permainan edukatif seperti yang telah guru jawab diatas dalam hasil wawancara, hal ini dapat dibuktikan oleh pneliti dengan cara melakukan observasi berupa ceklis kepada guru. Di bawah ini hasil observasi yang dilakukan oleh penelii kepada guru di PAUD Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung Kelas B1 sebagai berikut:

**TABEL 7**  
**Lembar Obsevasi guru dalam Penerapan Alat Permainan Edukatif Puzzle**  
**untuk mengembangkan kognitif di Kelas B1 PAUD Sinar Harapan**  
**Panjang Bandar Lampung**

**Nama Guru : Febrianita**

**Tanggal Observasi : 22 Agustus 2019**

No	Langkah-langkah Penerapan Puzzle	Keterangan	
		YA	Tidak
1	Guru menyiapkan media Puzlle yang akan digunakan	✓	
2	Guru membagi menjadi beberapa kelompok	✓	
3	Guru menjelaskan proses permainan	✓	
4	Guru Menjelaskan Peraturan Permainan	✓	
5	Guru menggumpulkan berbagai jenis puzzle, tuntutlah anak dengan memberikan kebebasan kepadanya untuk memilih gambar dan jenis puzzle yang ia suka		✓
6	Setelah selesai, Guru dan anak membacakan hasil kerja mereka.	✓	
7	Guru melakukan evaluasi atas materi yang disampaikan.	✓	

Dan dibawah ini adalah observasi yang telah peneliti lakukan dikepada anak dalam kemampuan kognitif yang anak miliki. Peneliti menggunakan teori Piaget dan Robert Stanberg :

1. Anak mampu menyelesaikan permainan tanpa bantuan guru
2. Anak mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru

3. Anak mampu membedakan kepingan dan menyusun puzzle sesuai bentuk dan ukuran
4. Anak mampu membedakan warna-warna pada puzzle
5. Anak mampu menyebutkan dan menunjuk lambang bilangan 1-20
6. Anak mampu menyebutkan dan menunjuk huruf a-z
7. Anak mampu bekerjasama dengan temannya

**Tabel**  
**Data Akhir Penilaian Penerapan Alat Permainan Puzzle untuk**  
**Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak usia 5-6 Tahun di Kelas**  
**B1 di PAUD Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung**

NO	NAMA	INDIKATOR TINGKAT PENCAPAIAN							KETERANGAN
		1	2	3	4	5	6	7	
1.	Anisa	BB	MB	MB	BB	BB	MB	MB	MB
2.	Aqilla	BSH	BSH	BSB	BSH	BSH	MB	MB	BSH
3.	Dwina	BSH	BSH	BSB	BSB	BSB	BSH	BSH	BSB
4.	Fatih	MB	MB	MB	MB	BB	BB	MB	MB
5.	Gendis	MB	MB	BSB	MB	MB	MB	BSH	BSH
6.	Junivan	MB	BB	MB	MB	BB	MB	MB	MB
7.	Lusi	MB	BSH	BSH	MB	BSH	MB	MB	BSH
8.	Malik	MB	MB	BSH	MB	BSH	MB	MB	MB
9.	Misyel	MB	BSH	BSH	MB	BSH	MB	BSH	BSH
10.	M.Fahri	BB	MB						
11.	M. Deka	MB	MB	BSB	BSH	MB	BSH	MB	BSB
12.	Rani	BSH	BSB	BSB	MB	BSH	MB	BSH	BSB
13.	Siti Audia	BB	MB	BSH	MB	MB	BB	MB	MB
14.	Soni	MB	MB	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	BSH

15.	Saputra	BB	MB	MB	BB	MB	MB	MB	MB
-----	---------	----	----	----	----	----	----	----	----

Sumber : Dokumentasi di PAUD Sinar Harapan 2019/2020

Tingkat Pencapaian Indikator:

1. Anak mau menyelesaikan permainan tanpa bantuan guru
2. Anak mampu mempu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru
3. Anak dapat membedakan warna pada gambar
4. Anak mampu membedakan dan menyusun puzzle sesuai bentuk dan ukuran
5. Anak mampu menyebutkan dan mengurutkan 1-20
6. Anak mampu menyebutkan menyebutkan dan mengurutkn A-Z
7. Anak mampu bekerja sama dengan teman

Keterangan dalam penilaian perkembangan anak :

1. Belum Berkembang : BB
2. Mulai Berkembang : MB
3. Berkembang Sesuai Harapan : BSH
4. Berkembang sangat Baik BSB

**Tabel**

**Hasil Presentase Penelitian Penerapan Alat Edukatif Puzzle di Paud  
Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung**

No	KRITERIA	JUMLAH	PRESENTASE
1	BB	0	0
2	MB	7	46%
3	BSH	5	33%
4	BSB	3	20%
	Jumlah		100%

Dari hasil Pra Observasi diatas tentang kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun dapat peneliti simpulkan bahwa peserta didik di PAUD Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung Kelas B1 berjumlah 15 anak, dengan kriteria BB (belum berkembang) sebanyak 0 anak, MB (mulai berkembang) sebanyak 7 anak dengan presentase 46% , BSH (berkembang sesuai harapan) sebanyak 5 orang dengan presentase 33% dan BSB (berkembang sangat baik) ada 3 orang dengan presentasi 20%. Paud Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung dalam tahap mulai berkembang.

Hal ini dikarenakan para guru di Paud Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung masih belum seluruhnya menerapkan langkah-langkah permainan puzzle yaitu : guru dia membebaskan anak untuk menentukan puzzle apa yang akan dimainkan.

1. Perkembangan awal kognitif **anisa**, Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan melalui pengamatan, bahwa penerapan alat permainan edukatif puzzle untuk mengembangkan kemampuan kogniti anak diketahui bahwa anisa pada tahap mulai berkembang. Hal tersebut dapat dilihat dari tingkat indikator kemampuan kognitif anak.
2. Perkembangan awal kognitif **aqila**,Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan melalui pengamatan, bahwa penerapan alat permainan edukatif puzzle untuk mengembangkan kemampuan kogniti anak diketahui bahwa aqila pada tahap berkembang sesuai harapan. Hal tersebut dapat dilihat dari tingkat indikator kemampuan kognitif anak

3. Perkembangan awal kognitif **Dwina**, Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan melalui pengamatan, bahwa penerapan alat permainan edukatif puzzle untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak diketahui bahwa dwina pada tahap berkembang sangat baik. Hal tersebut dapat dilihat dari tingkat indikator kemampuan kognitif anak
4. Perkembangan awal kognitif **Fatih**, Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan melalui pengamatan, bahwa penerapan alat permainan edukatif puzzle untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak diketahui bahwa fatih pada tahap mulai berkembang. Hal tersebut dapat dilihat dari tingkat indikator kemampuan kognitif anak
5. Perkembangan awal kognitif **Gendis**, Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan melalui pengamatan, bahwa penerapan alat permainan edukatif puzzle untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak diketahui bahwa gendis pada tahap berkembang sesuai harapan. Hal tersebut dapat dilihat dari tingkat indikator kemampuan kognitif anak
6. Perkembangan awal kognitif **Ivan**, Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan melalui pengamatan, bahwa penerapan alat permainan edukatif puzzle untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak diketahui bahwa ivan pada tahap mulai berkembang. Hal tersebut dapat dilihat dari tingkat indikator kemampuan kognitif anak
7. Perkembangan awal kognitif **Lusi** , Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan melalui pengamatan, bahwa penerapan alat permainan edukatif puzzle untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak

diketahui bahwa lusi pada tahap berkembang sesuai harapan. Hal tersebut dapat dilihat dari tingkat indikator kemampuan kognitif anak

8. Perkembangan awal kognitif **Malik**, Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan melalui pengamatan, bahwa penerapan alat permainan edukatif puzzle untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak diketahui bahwa malik pada tahap mulai berkembang. Hal tersebut dapat dilihat dari tingkat indikator kemampuan kognitif anak
9. Perkembangan awal kognitif **Misyel**, Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan melalui pengamatan, bahwa penerapan alat permainan edukatif puzzle untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak diketahui bahwa misyel pada tahap berkembang sesuai harapan. Hal tersebut dapat dilihat dari tingkat indikator kemampuan kognitif anak  
Belum Berkembang
10. Perkembangan awal kognitif **fahri**, Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan melalui pengamatan, bahwa penerapan alat permainan edukatif puzzle untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak diketahui bahwa Fahri pada tahap mulai berkembang. Hal tersebut dapat dilihat dari tingkat indikator kemampuan kognitif anak
11. Perkembangan awal kognitif **Deka**, Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan melalui pengamatan, bahwa penerapan alat permainan edukatif puzzle untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak diketahui bahwa deka pada tahap berkembang sangat baik. Hal tersebut dapat dilihat dari tingkat indikator kemampuan kognitif anak

12. Perkembangan awal kognitif **Rani**, Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan melalui pengamatan, bahwa penerapan alat permainan edukatif puzzle untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak diketahui bahwa rani pada tahap berkembang sangat baik. Hal tersebut dapat dilihat dari tingkat indikator kemampuan kognitif anak
13. Perkembangan awal kognitif **Siti** Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan melalui pengamatan, bahwa penerapan alat permainan edukatif puzzle untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak diketahui bahwa siti pada tahap mulai berkembang. Hal tersebut dapat dilihat dari tingkat indikator kemampuan kognitif anak
14. Perkembangan awal kognitif **Soni** Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan melalui pengamatan, bahwa penerapan alat permainan edukatif puzzle untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak diketahui bahwa ivan pada tahap berkembang sangat baik. Hal tersebut dapat dilihat dari tingkat indikator kemampuan kognitif anak
15. perkembangan kognitif **saputra** Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan melalui pengamatan, bahwa penerapan alat permainan edukatif puzzle untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak diketahui bahwa saputra pada tahap mulai berkembang. Hal tersebut dapat dilihat dari tingkat indikator kemampuan kognitif anak.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Paud Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung bahwa penerapan alat permainan edukatif puzzle telah dilaksanakan, Dalam langkah-langkah bermain puzzle belum sesuai dengan gabungan teori Subagio dan Situmorang, masih ada satu langkah yang belum diterapkan yaitu Guru mengumpulkan berbagai jenis puzzle dan membebaskan anak untuk memilih berbagai jenis puzzle yang mereka sukai. Tetapi di Paud ini guru yang langsung membagi puzzle kepada anak didik. Dan puzzle yang di bagi semua disamakan oleh guru. Dari hasil perkembangan Kognitif anak dalam kategori belum berkembang ada 0 anak (0%), mulai berkembang ada 7 anak (46%), berkembang sesuai harapan ada 5 anak (33%) dan berkembang sangat baik ada 3 anak (20%).

#### **B. Rekomendasi**

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian dan pembahasan , maka peneliti mengemukakan saran sebagai berikut :

##### 1. Pihak Sekolah

Guru sangat berperan dari kualitas peserta didiknya, tentu guru sendiri masih harus banyak belajar agar menjadi guru yang aktif dan menyenangkan.

## 2. Bagi guru

Dalam mengoptimalkan kemampuan kognitif anak terhadap permainan puzzle guru melakukan kegiatan bermain hendaknya melakukan tahapan langkah-langkah bermain yang sesuai dengan teori. Mengingat betapa pentingnya perkembangan anak sebagai bekal anak dalam bersaing di masyarakat kecil yang luas kehidupan selanjunya .



## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta :Kencana Prenada Media Group, 2011.
- Ansori, *Psikologi pembelajaran*, Bandung: Wacana Prima, 2017.
- Anayanti Rahmawati, *Metode Bermain Peran dan Alat Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak, Vol. III, Edisi 1, 2014.
- Chairul Anwar, *Hakikat Manusia dalam Pendidikan Sebuah Tinjauan Filosofis*, Yogyakarta : Suka Pres, 2014.
- Depatemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemah*, Toha : Semarang, 2005.
- Departemen Pendidika Nasional, *Kurikulum TK dan RA*, Jakarta :Departemen Pendidikan Nasional, 2004
- Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, *Pembuatan Dan Penggunaan APE Anak Usia 3 – 6 Tahun*, Jakarta: Depdiknas, 2003.
- Dewi Wahyuni , *Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Rancang Bangun Balok*, Universitas Lampung, 2016 .
- Ellan, dkk, *Penggunaan Media Puzzle untuk meningkatkan kemampuan Mengenal Bentuk Geometri*, PGPAUD : Tasikmalaya, 2017
- Farah dhiba Amaral Zianeda. “*Pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan Kognitif*”, 2017.
- Hamid Bahari, *Perangsang karakter Positif anak*, Diva Pres, Jogjakarta, 2013
- Heriansyah Syamsuddin, *Brain Game Untuk Balita*. Yogyakarta : Media Persindo. 2014.
- Herman Trimantara, Neni Mulya, *Mengembangkan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun melalui Alat Permainan Edukatif Puzzle*, *Junal Al-Athfaal Vol.2 No 1*, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019.
- Mulyasa, *Manajemen PAUD*, Bandung: PT. RemajaRosdakarya, 2012
- Inggried Claudia Muloke, Amatus Yudi Ismanto, Yolanda Bataha, “*Pengaruh Alat Permainan Edukatif (Puzzle) Terhadap Perkembangan Kognitif*”, 2017.
- Jhon Santrock, *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga, 2007.

- Komang Srianis, Ni Ketut Suarni, Putu Rahayu Ujianti, "*Penerapan Meode Bermain Puzzle Geometri untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak salam Mengenal Bentuk*, E-Joernal PG-PAUD, 2014.
- Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini* Cetakan Pertama , (medan : perdana mulyana, 2016.
- Nilawati Tadjudin, *Meneropong Perkembangan Anak Usia Dini Persepektif Al-Qur'an*, Depok : Herya Medika, 2014.
- M. Fadlillah, *Bermain dan Permainan*, Jakarta : Kencana, 2017.
- Mulkam Andika Situmorang, *Meningkatkan Kemampuan Memahami Wacana Melalui Media Pembelajaran Puzzle*, 2012.
- Mohammad Fauziddin, *Pembelajaran PAUD*, Bandung : Remaja Rosdakarya, 2017.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 137 Tahun 2014, *Tentang Standar Isi Pendidikan Anak Usia Dini*. 2014
- Romlah, *Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Melalui Kartu Angka di Taman Kanak-kanak Sekar Wangi Kedaton Bandar Lampung*, *Jurnal al-Athfaal*, Universitas Islam Negeri Lampung.
- Rosma, *Penanganan Anak Hiperaktif melalui Terapi Permainan Puzzle (Stady Kasus) di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung*", (Lampung: Institut Agama Islam Negeri Lampung , 2014)
- Rosiana Khomsoh, *Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar*, (on-line).
- Sukardi, *Metode Penelitian Pendidikan komptensi dan praktiknya*, (Jakarta: PT. BumiAksara, 2016
- Suginono, *Metode Penelitian Pendidkan. Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta, 2013
- Syamsidah, *Permainan Kooperatif untuk PAUD & TK*. Yogyakarta : Diva Kids, 2015.
- Sumanto. *Psikologi Perkembangan Fungsi dan Teori*. Yogyakarta :Caps. 2014.

Tapan Kumar Basatriadkk. MAI (Multi- Dimensional Activity Based Integrated Approach) Strategi For Cognitive Of TheLearnesEt The Elementary Stage.2012.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 137 Tahun 2014, *Tentang Standar Isi Pendidikan Anak Usia Dini*. 2014

Welli Rusani, *Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Menggunakan Strategi Mind Map pada kelompok B2 di TK Kasih ibu Way dadi Bandar Lampung*, Universitas Islam Negri Lampung. 2017

Yuliani Nuraini Sujiono Dkk. *Metode Pengembangan Kognitif*.Jakarta :Universitas Terbuka. 2013.

Yuliani Nuraini Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta :PT Indeks, 2013

Yesi Ratnasari, *Pengaruh media puzzle terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK RPM Laman Endra*, Universitas Lampung, h. 20

