

**UPAYA PEMBINAAN KEMAMPUAN KOGNITIF
MELALUI MEDIA PUZZLE PADA ANAK USIA DINI DI KELOMPOK A
RAUDHATUL ATHFAL SALSABILA SUCO MUMBULSARI KABUPATEN JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

SKRIPSI

Diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh:
Fitriyah
NIM. T201511048

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
MEI 2019**

UPAYA PEMBINAAN KEMAMPUAN KOGNITIF
MELALUI MEDIA PUZZLE PADA ANAK USIA DINI DI KELOMPOK A
RAUDHATUL ATHFAL SALSABILA SUCO MUMBULSARI KABUPATEN JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2018/2019

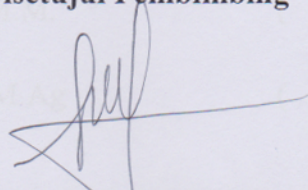
SKRIPSI

Diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh:

Fitriyah
NIM. T201511048

Disetujui Pembimbing


Hj. Fathiyaturrahmah, M.Ag
NIP. 19750808 200312 2 003

**UPAYA PEMBINAAN KEMAMPUAN KOGNITIF
MELALUI MEDIA PUZZLE PADA ANAK USIA DINI DI KELOMPOK A
RAUDHATUL ATHFAL SALSABILA SUCO MUMBULSARI KABUPATEN JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

SKRIPSI

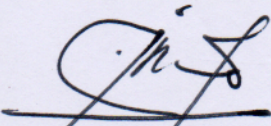
Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Hari : Rabu
Tanggal : 26 Juni 2019

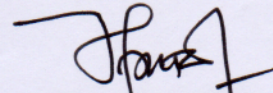
Tim Penguji

Ketua

Sekretaris



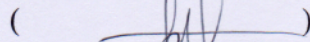
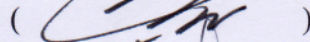
Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I
NIP. 196405111999032001



Hatta, M.Pd.I
NUP. 20160363

Anggota :

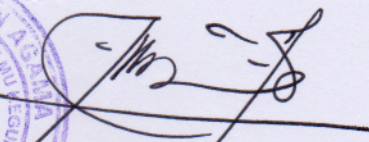
1. Dr. H. Sofyan Tsauri, M.M.
2. Hj. Fathiyaturrahmah, M.Ag



Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan




Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I
NIP. 196405111999032001

MOTTO

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَأَفْسَحُوا يَفْسَحَ اللَّهُ
لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ اُنشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ
دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya: Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan. (Q.S Al Mujadilah 58:11)¹

IAIN JEMBER

¹ Departemen Agama Republik Indonesia, *Al Quran dan Terjemahannya*,(Bandung Syamil Quran,2012)

PERSEMBAHAN

Tugas akhir (Skripsi) untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) ini

saya persembahkan untuk :

Bapak Dahra dan ibu Suwarni yang telah mendo'akan serta selalu memberikan semangat kepada saya untuk menuntut ilmu. Saya selalu bangga menjadi anak kalian.

Bapak Misbahul ulum tercinta yang telah membimbing dan mendoakan serta memberi kesempatan kepada saya untuk menuntut ilmu hingga saat ini. Saya sangat bersyukur telah ditakdirkan menjadi istri anda.

Anakku tercinta ananda Muhammad jefri pratama yang telah menghiasi hari-hari menjadi menyenangkan sehingga dapat menghilangkan lelah saat mengerjakan skripsi ini.

IAIN JEMBER

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segenap puji syukur penulis sampaikan kepada Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya, perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian skripsi sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana, dapat terselesaikan dengan lancar. Sholawat serta Salam untuk Nabi Muhammad SAW atas syafa'atnya semoga penulis termasuk dalam golongannya.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih kurang sempurna, oleh karena itu segala kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan.

Ucapan terimakasih penulis tujukan kepada semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini, sehingga dapat terselesaikan. Pada akhirnya penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Babun Suharto, SE., MM selaku Rektor IAIN Jember yang telah banyak memberikan motivasi melalui prestasinya.
2. Ibu Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah banyak memberikan contoh dalam berperilaku sesuai syariat islam
3. Bapak Drs. H. Mahrus, M.Pd.I. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah memberikan support dan semangat kepada kita sampai ujian skripsi selesai
4. Ibu Hj. Fathiyaturrahmah, M.Ag. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah banyak membantu dalam penulisan skripsi hingga selesai

5. Segenap Jajaran Dosen dan Staff Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini IAIN Jember yang telah memberikan ilmu dan arahan sampai selesai perkuliahan
6. Ibu Faroha Amalia Husna, S.Pd.I. Kepala RA Salsabila, dan guru-guru RA Salsabila suco Kec. Mumbulsari Jember yang telah memberikan data-data yang diperlukan selama penelitian

Akhirnya, semoga segala amal baik yang telah Bapak/Ibu berikan kepada penulis mendapat balasan yang baik dari Allah SWT. Penulis berharap semoga apa yang terkandung dalam skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya.

Jember, 14 Mei 2019

Penulis

Fitriyah

Nim. T201511048

IAIN JEMBER

ABSTRAK

Fitriyah, 2019: *Upaya pembinaan Kemampuan Kognitif melalui media Puzzle pada anak Usia Dini Kelompok A di RA Salsabila Suco Mumbulsari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019.*

Salah satu kemampuan anak usia dini yang sedang berkembang adalah kemampuan kognitif. Ketika anak-anak mulai mampu untuk berfikir logis, kritis, memberi alasan, memecahkan masalah dan menyebutkan angka 1-10 namun kemampuan kognitif yang digunakan sering kali tidak tepat. Bermain adalah karakteristik anak usia dini. Permainan media puzzle merupakan permainan yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif. Pada Kelompok A di RA Salsabila Jember, ditemukan beberapa anak yang kemampuan kognitifnya masih belum sesuai dengan standar tingkat pencapaian perkembangan anak dengan terlihatnya anak didik yang belum paham tentang pengenalan bentuk, warna, dan mengurutkan angka 1-10.

Fokus penelitian yang diteliti dalam skripsi ini adalah : 1) Bagaimana upaya pembinaan kemampuan kognitif melalui media puzzle pada kelompok A di RA Salsabila Suco Mumbulsari Jember Tahun Pelajaran 2018/2019? 2) Apa faktor penghambat dan solusi kegiatan melalui media puzzle dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif pada kelompok A di RA Salsabila Suco Jember Tahun Pelajaran 2018/2019?

Tujuan penelitian ini adalah : 1) Mendeskripsikan Upaya pembinaan kemampuan kognitif melalui media puzzle pada kelompok A di RA Salsabila Suco Mumbulsari Jember Tahun Pelajaran 2018/2019. 2) Mendeskripsikan faktor penghambat dan solusi kegiatan media puzzle pada kelompok A di RA Salsabila Suco Jember Tahun Pelajaran 2018/2019.

Peneliti ini menggunakan pendekatan deskriptif dan Jenis penelitian pendekatan kualitatif serta lokasi penelitian ini di RA Salsabila Suco kabupaten Jember, Penentuan subjek Penelitian menggunakan teknik purposive, teknik pengumpulan data menggunakan observasi non participant, wawancara semi terstruktur dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan interaktif *Miles and Huberman* data ,Keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Penelitian ini memperoleh kesimpulan 1) Upaya pembinaan kemampuan kognitif melalui media puzzle pada kelompok A di RA Salsabila Suco Mumbulsari Jember Tahun Pelajaran 2018/2019 adalah melalui kegiatan bermain puzzle, a) guru mengenalkan perbedaan berdasarkan ukuran lebih dari, dari kurang dari, b) mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pola, c) mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya 2) Faktor penghambat dan solusi bermain media puzzle pada kelompok A di RA Salsabila Suco kabupaten Jember, yaitu: a) penggunaan media puzzle tidak sesuai dengan jumlah anak di dalam kelompok, b) media puzzle tidak bias digunakan untuk kelompok besar c) penggunaan bermain puzzle anak dominan ramai sendiri, d) pembinaan media puzzle membutuhkan waktu panjang dan lama.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK SKRIPSI	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Fokus Penelitian	9
C. Tujuan Penelitian.....	10
D. Manfaat Penelitian.....	10
E. Definisi Istilah	12
F. Sistematika Pembahasan	13
BAB II : KAJIAN KEPUSTAKAAN	
A. Penelitian Terdahulu.....	15
B. Kajian Teori.....	19
1. Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini	19
2. Pengertian Media Pembelajaran	26

3. Media Puzzle	30
-----------------------	----

BAB III : METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	34
B. Lokasi Penelitian	35
C. Subyek Penelitian	35
D. Teknik Pengumpulan Data	36
E. Analisis Data	39
F. Keabsahan Data	40
G. Tahap - Tahap Penelitian	41

BAB IV : PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Obyek Penelitian	43
B. Penyajian dan Analisis Data	50
C. Pembahasan Temuan	66

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	71
B. Saran-saran	73

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN:

1. Pernyataan Keaslian Tulisan
2. Matrik Penelitian
3. Jurnal Penelitian
4. Foto Kegiatan Pembelajaran
5. RPPH

6. Surat Keterangan (Izin Penelitian)
7. Surat Keterangan (Selesai Penelitian)
8. Biodata Penulis



DAFTAR TABEL

No	Uraian	Hal
1.1	Perkembangan Aspek Kognitif Anak Usia Dini Usia 4-5 Tahun..	8
2.1	Persamaan dan Perbedaan	18
4.1	Data Pendidik dan Kependidikan	45
4.2	Data Siswa RA Annuriyyah	45
4.3	Data Bangunan RA Annuriyyah	46
4.4	Sarana dan Prasarana Pendukung Pembelajaran	46
4.5	Sarana Prasarana Pendukung RA Annuriyyah.....	46
4.6	Observasi yang dilakukan efektivitas permainan puzzle terhadap kemampuan kognitif anak yang dilakukan di RA Salsabila Suco ..	48



DAFTAR GAMBAR

No	Uraian	Hal
Gambar 1	Foto dokumentasi anak kelompok A dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran media puzzle.....	57
Gambar 2	Foto dokumentasi pelaksanaan pembelajaran media puzzle di RA Salsabila.....	59
Gambar 3	Dokumentasi tentang proses pembelajaran media puzzle dilaksanakan pada kelompok kecil.....	60



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak adalah pribadi yang unik, dimana masing masing anak memiliki bawaan minat, kapabilitas, dan latar belakang kehidupan yang berbeda satu sama lainnya. Anak Usia dini menurut Yuliani Nurani Sujiono adalah sosok individu yang sedang menjalani sebuah proses pertumbuhan dan perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi perkembangan kehidupan anak lebih lanjut. Anak usia dini sebagai makhluk sosial dan kaya dengan potensi memiliki dunia serta karakteristik sendiri yang jauh berbeda dari orang dewasa. Ia masih sangat aktif, dinamis, antusias dan hampir selaluingin tahu terhadap apa saja yang dilihat dan didengarnya, serta seolah olah tak pernah berhenti belajar.¹

Masa usia dini sering disebut juga sebagai masa usia emas (*Golden Age*) yang merupakan masa peka dan hanya datang satu kali saja sehingga apabila masa periode emas tersebut terlewati maka habislah peluangnya untuk dapat mengoptimalkan seluruh aspek kemampuan yang dimiliki anak. Periode emas ini merupakan periode kritis bagi anak, dimana perkembangan yang diperoleh dapat berpengaruh terhadap perkembangan anak selanjutnya hingga masa dewasa. Pembelajaran pada periode ini merupakan wahana yang

¹ Yuliani Nurani Sujiono, *Perkembangan Dasar Anak* (Jakarta: Cipta Areka, 2009), 6

memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak guna mencapai tahapan sesuai dengan tugas perkembangannya.²

Pelayanan pendidikan sebaiknya diberikan kepada seluruh manusia tanpa memandang anak, baik anak normal maupun anak yang berkebutuhan khusus. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke beberapa arah pertumbuhan dan perkembangan fisik, bahasa, sosial emosional dan kognitif, yang disesuaikan dengan keunikan dan tahap tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.³

Berbeda halnya dengan Subdirektorat Pendidikan Anak Dini Usia (PADU) yang membatasi pengertian istilah anak usia dini pada anak usia 0-6 tahun, yakni hingga anak menyelesaikan masa Raudlotul Athfal..

Sebagaimana pengertian anak usia dini, maka Pendidikan Anak Usia Dini memiliki peran yang sangat menentukan. Pada usia ini berbagai pertumbuhan dan perkembangan mulai dan sedang berlangsung, seperti perkembangan fisiologik, bahasa, motorik, kognitif. Perkembangan ini akan menjadi dasar bagi perkembangan anak selanjutnya.

Lembaga lembaga pendidikan anak usia dini dipercaya orang tua untuk menitipkan anaknya dengan harapan agar aspek perkembangan anaknya dapat berkembang dengan baik. Aspek aspek perkembangan anaknya dapat berkembang dengan baik. Aspek aspek perkembangan anak usia dini terdiri dari enam aspek yang meliputi aspek nilai moral agama, fisik

²² Badru Zaman, *Media dan Sumber Belajar PAUD*, (Tangerang selatan, Universitas terbuka 2014)2,34

³ Maimunah Hasan, *Perkembangan Aspek Aspek Anak* (Jakarta, Bumi Aksara ,2009)16

motorik, bahasa, kognitif, sosial emosional dan seni. Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia No.137 Tahun 2014 salah satu aspek yang harus dikembangkan yaitu aspek perkembangan kognitif dalam belajar dan pemecahan masalah. Sederhana sebagaimana telah diatur dalam peraturan Menteri Pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia No.137 Tahun 2014 Tentang Standart Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.⁴

Perkembangan pada satu tahap perkembangan akan menentukan bagi tahap perkembangan selanjutnya. Keberhasilan dalam menjalankan tugas perkembangan pada satu masa akan menentukan keberhasilannya pada masa perkembangan berikutnya.

Dalam konteks pendidikan Anak Usia dini, RA memiliki peranan yang cukup besar dalam proses optimalisasi kemampuan anak berikut juga dengan hal hal penanaman nilai nilai agama pada anak. Maka dari itu keberadaan guru profesional pada bidang pendidikan anak usia dini menjadi suatu keharusan . Para pendidik di lembaga ini harus dapat memberikan layanan secara profesional kepada anak didiknya dalam rangka peletakan dasar kearah pengembangan sikap,pengetahuan dan ketrampilan agar anak didiknya mampu menyesuaikan diri mereka untuk memasuki pendidikan dasar , maka dari pada itu kunci sukses yang menentukan keberhasilan implementasi kurikulum adalah kreatifitas guru, karena guru merupakan

⁴ Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan , *Standart Nasional PAUD*,No,137 Tahun 2014

faktor penting yang besar pengembangannya bahkan sangat menentukan berhasil tidaknya anak dalam belajar.

Pendidikan anak usia dini memberikan upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasah, dan pemberian kegiatan yang akan menghasilkan kemampuan, serta keterampilan anak. pendidikan anak usia merpuakan pendidikan yang diberikan kepada anak yang baru lahir sampai dengan berumur enam tahun. Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan anak usia dini disesuaikan dengan thapan- tahapan perkembangan yang melalui oleh anak usia dini tersebut. Berdasarkan ayat Al-Quran yang tersebut di bawah ini: surat Al-Mujadilah ayat 11

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْا فِى الْمَجٰلِسِ فَاَفْسَحُوْا يَفْسَحِ
 اللّٰهُ لَكُمْ ۗ وَاِذَا قِيْلَ اَنْشُرُوْا فَاَنْشُرُوْا يَرْفَعِ اللّٰهُ الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا مِنْكُمْ وَالَّذِيْنَ اٰتَوْا
 الْعِلْمَ دَرَجٰتٍ ۗ وَاللّٰهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌ

Artinya: Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Mahateliti apa yang kamu kerjakan”⁵

Karenanya seorang guru yang diberikan amanah untuk mendidik generasi bangsa hendaknya bersungguh sungguh dalam mengemban tugasnya dalam pembelajaran , salah satunya dengan mengupayakan dan mempersiapkan alat peraga yang bernilai pendidikan dalam proses

⁵ Departemen Agama Republik Indonesia, *Al Quran dan Terjemahannya*,(Bandung Syamil Quran,2012)

pembelajaran, Mengingat anak diharapkan dapat tercapai seluruh aspek perkembangannya, baik perkembangan motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, serta pemahaman agama moralnya.

Perkembangan kognitif adalah berkembangnya berfikir individu dalam bertindak atau dalam segala hal yang berkaitan dengan proses berfikir.⁶ Dalam kurikulum pembelajaran anak usia dini terdapat perkembangan berfikir pada anak, ditandai dengan 2 tahapan, yaitu berfikir secara konkrit (dengan objek yang realistik) sehingga proses berfikir anak harus dirangsang atau dituntut dengan benda atau dengan alat peraga, atau dengan kata lain yaitu dengan menunjukkan sebuah benda yang dapat dilihat atau diraba oleh anak.

Menurut Surat Keputusan Pedoman Kurikulum, Nomor :3489 Tahun 2016 Kementerian Agama Republik Indonesia tentang Kurikulum Raudhatul Athfal, perkembangan kognitif anak usia dini diantaranya mampu berpikir simbolik yaitu mampu mengenal, menyebutkan, dan menggunakan lambang bilangan 1-10, mengenal abjad serta mampu mempresentasikan berbagai benda dalam bentuk gambaran. Kemampuan yang diharap pada anak usia 4-5 tahun dalam aspek perkembangan kognitif, yaitu mampu untuk berfikir logis, kritis, memberi alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sesuai gambarnya.⁷

Kenyataan menunjukkan bahwa pembelajaran di RA.Salsabila Suco kelompok A mengalami permasalahan dalam perkembangan kognitif. Hali ini

⁶Bambang Sujiono, *Kurikulum Taman Kanak Kanak* 2010.4

⁷⁷ Kementerian Agama Kabupaten Jember, *Pedoman Kurikulum 13 SK DIRJEN No. 3489 Tahun 2016*

terlihat dalam proses pembelajaran yang peneliti amati pada proses prapenelitian, anak belum mampu membuat sebuah karya yang guru intruksikan, anak masih bingung dengan bentuk, belum bisa memecahkan masalah sederhana seperti anak belum mengerti akan warna dan mencampurkan warna, belum mengetahui sebab akibat seperti apa yang akan terjadi ketika air ditumpahkan dan anak terlihat sangat pasif.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di RA Salsabila menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan guru monoton, tidak adanya kegiatan yang bersifat eksploratif dan membangun yang mengakibatkan kreativitas anak belum mampu membuat sebuah karya yang diperintahkan oleh guru. Guru setiap harinya melakukan pembelajaran dengan metode ceramah, sehingga pada saat proses pembelajaran anak tidak menunjukkan sikap aktif seperti bertanya dan menyampaikan pendapatnya dan anak hanya duduk di kursi saja mendengarkan guru bercerita dan mengerjakan tugas. Hal ini menyebabkan anak kurang aktif didalam kelas perkembangannya yang lain.⁸

Proses pembelajaran tidak dilakukan dengan menggunakan media yang bervariasi, aktivitas pembelajaran yang dilakukan hanya berfokus pada buku majalah saja yang mengakibatkan anak tidak kreatif dalam pemecahan masalah,. Strategi yang dilakukan berpusat pada guru, anak hanya diam ditempat duduk dan tidak adanya kegiatan dimana anak menyampaikan

⁸ *Observasi*, RA Salsabila Suco Kabupaten Jember tanggal 29 Maret 2019

pendapat dan idenya, sehingga menjadikan anak dan seringkali kurang menarik bagi anak.

Raudlotul Athfal Salsabila Suco setiap harinya kegiatan anak selalu menggunakan buku majalah, kegiatan anak selalu membaca dan menulis maka anak tidak belajar, sehingga pada waktu observasi peneliti terlihat anak bosan jika belajar yang mengakibatkan anak selalu ribut dikelas.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti merasa perlu melakukan upaya dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak dengan memberikan aktivitas belajar dengan metode bermain menggunakan media puzzle, Aktivitas dengan media puzzle dapat mempengaruhi kecerdasan kognitif pada anak. Media puzzle merupakan media gambar yang termasuk ke dalam media visual karena dapat dicerna melalui indra penglihatan. Puzzle adalah permainan yang menyusun suatu gambar menjadi bentuk utuh dari kepingan kepingan. Pembelajaran dengan menggunakan media puzzle anak dapat melatih intelegensi dalam memecahkan masalah, anak akan dilatih untuk berfikir dan aktif dalam aktivitas di kelas.

Aktivitas penggunaan media puzzle juga melibatkan koordinasi mata dan tangan dan anak dapat bereksplorasi menurut kemampuan dan minatnya. Penggunaan media puzzle akan melatih anak untuk melatih daya ingat, belajar dengan bermain, mengenal bentuk dan dapat melatih daya pikir anak dalam memecahkan kepingan puzzle. Penggunaan media puzzle tersebut diharapkan dapat memberikan pembinaan anak untuk masuk jenjang pendidikan selanjutnya.

Tabel 1.1
Perkembangan Aspek kognitif anak usia dini usia 4-5 tahun

Indikator	
1	2
Mengenal perbedaan ukuran berdasarkan lebih dari, kurang dari dan paling	a. Dapat membedakan berat benda dengan timbangan b. Dapat membedakan banyak sedikit
Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna bentuk dan ukuran dan pola	a. Dapat membedakan benda berdasarkan warna b. Dapat membedakan benda berdasarkan bentuk dan alat c. Dapat memperkirakan urutan pola yang digunakan.
Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya	a. Menyusun benda dari besar ke kecil b. Menyusun benda dari kecil ke besar c. Dapat membilang angka 1-10
Dapat bertanggung jawab	a. Melakukan tugs yang diberikan guru b. Bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan c. Bekerjasama dalam menyampaikan tugas

Media puzzle merupakan alat yang sangat membantu dalam proses merangsang meningkatkan kemampuan kognitif dan semua aspek perkembangan terutama di Raudlotul athfal, dengan media puzzle dapat mempermudah guru dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap , memproses,dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.⁹

Maka dari itu sesuai dengan uraian di atas guru haruslah paham akan dimana titik kejenuhan dalam proses pembelajaran, guru tidak hanya

⁹ Badru zaman, *Media pembelajaran PAUD* (Jakarta : Raja Grafindo Persada,2002), 3

memberikan pembelajaran dengan menggunakan metode bercakap cakap, tanya jawab dan pemberian tugas, diharapkan guru mampu meningkatkan semangat dan inovasi pembelajaran yang menarik dan disukai anak Didik, misalnya dengan proses pembelajaran kemampuan kognitif melalui media puzzle.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul dalam penelitian ini adalah *“Upaya Pembinaan Kemampuan Kognitif Melalui Media Puzzle Pada Anak Usia Dini Kelompok A Di RA Salsabila Suco Mumbulsari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019.*

B. Fokus Penelitian

Perumusan masalah dalam penelitian kualitatif disebut dengan istilah fokus penelitian. Bagian ini mencantumkan semua fokus permasalahan yang akan dicari jawabannya melalui proses penelitian. Fokus penelitian harus disusun secara singkat, jelas, tegas, spesifik, operasional yang dituangkan dalam bentuk kalimat tanya.¹⁰

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian yang akan menjadi kajian peneliti antara lain:

1. Bagaimana Pembinaan kemampuan kognitif melalui media puzzle pada anak usia dini kelompok A di RA Salsabila Suco kabupaten Jember tahun pelajaran 2018/2019?

¹⁰ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, (Jember, IAIN Jember Press, 2017), 44

2. Apa faktor penghambat dan solusi bermain media puzzle pada anak usia dalam pembinaan kemampuan kognitif pada anak usia dini kelompok A di RA Salsabila Suco kabupaten jember tahun pelajaran 2018/2019?.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan gambaran tentang arah yang akan dituju dalam melakukan penelitian. Tujuan penelitian harus mengacu pada masalah-masalah yang telah dirumuskan sebelumnya.¹¹

Dari fokus penelitian di atas, maka tujuan penelitian ini dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan upaya pembinaan meningkatkan kemampuan kognitif melalui media puzzle pada anak usia dini kelompok A di RA Salsabila Suco kabupaten Jember tahun pelajaran 2018/2019?.
2. Mendeskripsikan faktor penghambat dan solusi bermain media puzzle dalam upaya pembinaan kemampuan kognitif anak kelompok A di RA Salsabila Suco Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019?

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian berisi tentang kontribusi apa yang akan diberikan setelah selesai melakukan penelitian.

1. Manfaat Teoritis

Pelitian ini diharapkan dapat menambah referensi ilmiah dalam bidang perkembangan kemampuan kognitif usia dini melalui kegiatan bermain media puzzle.

¹¹ Tim penyusun IAIN, 45.5

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Bagi Peneliti

- 1) Penelitian ini dapat menambah pengetahuan tentang perkembangan kognitif anak usia melalui media puzzle..
- 2) Penelitian ini memberikan wawasan tentang bermain media puzzle yang dapat membina kemampuan kognitif pada anak usia dini.

b. Bagi peserta didik

- 1). Peserta didik mendapatkan pembinaan tentang kegiatan bermain media puzzle.
- 2). Peserta didik dapat meningkatkan perkembangan kognitifnya melalui media puzzle.

c. Bagi Guru

- 1). Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang manfaat kegiatan bermain media puzzle dapat mengembangkan perkembangan kognitif anak usia dini.
- 2). Diharapkan guru termotivasi untuk selalu memberikan kegiatan bermain media puzzle yang menyenangkan bagi anak sehingga perkembangan kognitif anak berkembang dengan optimal.

d. Bagi Lembaga yang diteliti

Manfaat penelitian ini bagi RA ialah dapat memotivasi guru RA untuk selalu berkreasi dalam menyajikan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak usia dini melalui media puzzle

E. Definisi Istilah

1. Pembinaan

Pembinaan adalah proses, cara, perbuatan membina untuk memperoleh hasil yang lebih baik.

2. Kemampuan kognitif

Perkembangan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Sehingga perkembangan kognitif pada dasarnya berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama ditujukan kepada ide-ide belajar.

3. Media puzzle

Media puzzle merupakan alat permainan edukatif untuk anak usia dini yang dapat dibongkar pasang yang bertujuan melatih ketelitian, dapat mengembangkan kognitif anak, kesabaran anak dan konsentrasi anak

4. Kelompok A

Satu kelompok anak didik yang nerada di pendidikan anak usia dini yang berusi antara 4-5 Tahun.

Berdasarkan difinisi diatas yang dimaksud dengan pembinaan kognitif melalui media puzzle pada kelompok A adalah suatu upaya untuk

meningkatkan kemampuan kognitif menggunakan media puzzle pada anak kelompok A di RA Salsabila Suco kabupaten Jember..

F. Sistematika Pembahasan

Pada bagian sistematika pembahasan berisi uraian secara singkat tentang gambaran penulisan skripsi. Secara sistematis, penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab.

Bab Satu adalah bab pendahuluan yang merupakan dasar dari penulisan skripsi. Pada bab ini terdiri dari sub-sub bab yang terdiri dari latar belakang, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah dan sistematika pembahasan. Dari bab ini juga akan diuraikan alasan peneliti dalam melakukan penelitian ini.

Bab Dua adalah bab kajian kepustakaan yang berisi teori-teori yang diambil dari berbagai referensi yang berkaitan dengan judul penelitian. Dalam bab ini terdiri dari dua sub bab, yaitu penelitian terdahulu dan kajian teori.

Bab Tiga adalah bab metodologi penelitian yang menjelaskan tentang berbagai cara metode yang akan dilakukan dalam penelitian untuk mendapatkan data yang sesuai dengan fokus penelitian. Dalam bab ini terdiri dari beberapa sub bab, yaitu pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, keabsahan data, dan tahap-tahap penelitian.

Bab Empat adalah bab penyajian data dan analisis yang merupakan inti dari penulisan skripsi yang menjelaskan mengenai hasil temuan dan analisisnya yang sesuai dengan fokus penelitian. Dalam bab ini terdiri dari

beberapa sub bab, yaitu gambaran objek penelitian, penyajian data dan analisis data, dan pembahasan hasil temuan.

Bab Lima adalah bab terakhir atau bab penutup dalam penulisan skripsi. Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan berbagai data yang telah diperoleh dan dijelaskan oleh peneliti dan syarat untuk beberapa pihak yang memiliki keterkaitan dengan permasalahan yang diambil dalam penulisan skripsi.



BAB II

KAJIAN KEPUSTAKAAN

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini peneliti mencantumkan beberapa hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan. Adapun beberapa hasil penelitian terdahulu yang menurut hemat peneliti memiliki relevansi dengan penelitian yang hendak dilakukan antara lain:

1. Skripsi Yayah Yuhana (2017) Yang Berjudul “Upaya Pengembangan Kemampuan Mengenal Angka melalui permainan dadu Pada Anak Di Taman Kanak-kanak Kesuma Tanjung Kaliwates Jember”¹² Mahasiswa IKIP Jember.

Hasil penelitian Yayah Yohana menyimpulkan bahwa upaya pengembangan pengenalan angka sudah mencapai perkembangan yang cukup baik dengan menggunakan metode yang benar dan media yang benar sehingga pengenalan angka dapat tercapai secara maksimal. upaya yang dilakukan guru dalam pengembangan pengenalan angka yaitu dengan metode bermain dadu dapat menstimulus pengembangan pengenalan angka dengan menggunakan media dan metode yang tepat seperti media kartu dan pohon kartu. metode demonstrasi merupakan salah satu metode yang tepat untuk pengembangan pengenalan angka pada siswa Taman Kanak-Kanak Kesuma Kaliwates Jember.

¹² Yayah Yohana, *Upaya Pengembangan kemampuan Mengenal Angka melalui permainan dadu Pada Anak Di Taman Kanak Kanak Kesuma Tanjung Kaliwates Jember*, 2017

Hasil dari penelitian pengembangan angka adalah sebagai berikut:

- a. Anak mampu menyebutkan urutan bilangan dari satu sampai 10
- b. Anak mampu membilang dengan menunjuk urutan benda (mengenal konsep) bilangan dengan benda- benda sampai 10
- c. Anak dapat menghubungkan dan memasangkan lambing bilangan dengan benda- benda samapai 20 (anak tidak disuruh untuk mnulis).

Persamaan dalam penelitian ini sama- sama menggunakan penelitian kualitatif dan sama meneliti tentang kemampuan kognitif. Perbedaan peneliti lebih fokus pada pengenaln lambang bilangan, berbeda pada tempat penelitian, penelitian dilakukan penelitian dilakukan pada satuan pendidikan Taman kanak- kanak.

2. Skripsi Roro Ismiyasih (2017) Yang Berjudul “Mengembangkan Kemampuan kognitif Pengenalan Angka Melalui Permainan puzzle geometri Pada Anak Kelompok A TK Arrohman Desa Kranjingan Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember”.¹³ Mahasiswa Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas IKIP Jember.

Dalam penelitian ini dilakukan beberapa siklus yaitu siklus i, siklus ii, dan siklus iii. Dari hasil pembelajaran siklus i, ii, iii mendapatkan hasil yang memuaskan yaitu 80% yang sesuai denga hipotesis yang berbunyi “

Mengembangkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Puzzle geometri Pada Kelompok A Tk Arrohman Desa Kranjingan

¹³ Roro Ismiyasih, *Mengembangkan Kemampuan Kognitif pengenalan Angka Melalui Permainan Puzzle Geometri Pada Anak Kelompok A TK Arrohman Desa Kranjingan Kecamatan Sumbersari Kabupaten jember, 2017*

kecamatan Sumpalsari Kabupaten Jember terbukti dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka anak didik sehingga hipotesis diterima.

Persamaan dalam penelitian ini sama- sama meneliti tentang kemampuan kognitif Perbedaannya model penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas, peneliti hanya fokus pada pengenalan bilangan dengan puzzle geometri, penelitian dilakukan pada satuan pendidikan TK dan dilaksanakan di kecamatan Sumpalsari.

3. Skripsi Rita Mindarwati (2018) yang berjudul “Peningkatan Kemampuan kognitif Mengenal Angka 1-10 Melalui media baju majemuk Pada Anak Kelompok A TK Siwi Bhakti Kabupaten Jember.”¹⁴ Mahasiswa IKIP PGRI kabupaten Jember

Dalam penelitian ini dilakukan dengan dua siklus dengan dua kali pertemuan. Setiap siklus dilakukan dengan durasi kurang lebih 60 menit pada kegiatan inti. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenali angka pada kelompok A1 di TK Siwi Bhakti dapat ditingkatkan menggunakan media flipchart. Dalam hasil penelitian ini menunjukkan bahwa rata- rata kemampuan mengenal angka anak memperoleh nilai 86 (dalam skala 100) dan telah mencapai skala keberhasilan yang ditentukan sangat baik.

Persamaan dalam penelitian ini sama-sama meneliti tentang kemampuan kognitif pengenalan angka. Perbedaan yaitu model penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas, peneliti hanya fokus pada

¹⁴ Rita Mindarwati, *Peningkatan kemampuan Kognitif mengenal Angka 1-10 melalui Media Baju Majemuk Pada Anak Kelompok A TK Siwi Bhakti Kabupaten Jember*, 2018

pengenalan bentuk angka dan jumlah benda, penelitian dilakukan pada satuan pendidikan tk dan dilaksanakn di kecamatan kaliwates

Tabel 2.1

Persamaan dan Perbedaan Penelitian

Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
Yayah Yohana(2017)	<i>Upaya Pengembangan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Pada Anak Di Taman Kanak-Kanan Kesuma Tanjung Kaliwates Jember</i>	Sama-sama meneliti tentang kemampuan kognitif anak usia dini	Penelitian ini meneliti tentang mengenal angka dan jenis penelitiannya penelitian tindakan kelas
Roro Ismiyasih (2017)	<i>Mengembangkan Kemampuan kognitif Pengenalan Angka Melalui Permainan Dadu Pada Anak Kelompok A TK Nurul Falah Desa Kranjingan Kecamatan Sumpersari Kabupaten Jember</i>	Sama-sama meneliti tentang kemampuan kognitif anak usia dini	Penelitian ini berfokus pada permainan bermain Dadu dan berbeda pada tempat penelitian
Rita Mindarwati (2018)	<i>Peningkatan Kemampuan kognitif Mengenal Angka 1-10 Melalui media baju majemuk Pada Anak Kelompok A TK Siwi Bhakti kaliwates Jember</i>	Sama-sama meneliti tentang kemampuan kognitif anak usia dini	Penelitian ini berfokus pada Baju Majemuk dan jenis penelitian tindakan kelas

B. Kajian teori

1. Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

a. Pengertian Kognitif

Kognitif sering diartikan sebagai proses berpikir atau sebuah kecerdasan yang dimiliki oleh manusia. Kognitif berarti persoalan yang menyangkut kemampuan untuk mengembangkan kemampuan seseorang dalam berfikir. Susanto mengatakan kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.¹⁵

Kemampuan anak untuk mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Kemampuan anak untuk mengkoordinasikan berbagai cara berfikir untuk menyelesaikan masalah. Jean Piaget dalam Sujiono berpendapat bahwa : “Perkembangan kognitif memberikan batasan kembali tentang kecerdasan, pengetahuan dan hubungan anak didik dengan lingkungannya. Kecerdasan merupakan proses yang berkesinambungan yang membentuk struktur yang diperlukan dalam interaksi terus menerus dengan lingkungannya”.¹⁶

b. Karakteristik Perkembangan Kognitif

Karakteristik perkembangan kognitif yaitu anak dapat memahami konsep makna berlawanan seperti kosong penuh, ringan berat, atas bawah, dapat memadankan bentuk geometri (lingkaran, persegi, segitiga) dengan objek nyata atau melalui visualisasi dalam

¹⁵ Susanto, *Pembelajaran Kemampuan Anak Usia Dini* (Jakarta : Cipta Press,2011), 48

¹⁶ Sujiono, *Dasar Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak* (Jakarta:Alphabeta,2010), 20

bentuk gambar, dapat mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk serta ukuran, mampu memahami sesuatu kejadian sebab akibat, dan dapat menyelesaikan suatu permasalahannya sendiri. Alfred dalam Susanto menyatakan bahwa potensi kognitif seseorang tercermin dalam kemampuannya menyelesaikan tugas tugas yang menyangkut pemahaman dan penalaran.¹⁷ Alfred Binet dalam Susanto dalam intelegensi terdapat tiga aspek kemampuan, yaitu:

- 1) Konsentrasi, kemampuan memusatkan pikiran kepada suatu masalah yang harus dipecahkan.
- 2) Adaptasi, kemampuan mengadakan adaptasi atau penyesuaian terhadap masalah yang dihadapinya atau fleksibel dalam menghadapi masalah.
- 3) Bersikap kritis, kemampuan untuk mengadakan kritik, baik terhadap masalah yang dihadapi, maupun terhadap dirinya sendiri.

Adapun ciri perkembangan kognitif anak usia dini pada anak usia 4-5 tahun menurut Departemen Pendidikan Nasional, meliputi:

- 1) Dapat memahami konsep makna yang berlawanan seperti kosong-penuh, ringan-berat, atas-bawah dan sebagainya.
- 2) Dapat membedakan bentuk geometri (Lingkaran, persegi dan segitiga)

¹⁷ Susanto, *Pembelajaran Pengembangan Anak Usia Dini* (Jakarta :2012), 51

- 3) Dapat menumpuk balok atau gelang gelang sesuai ukurannya secara berurutan.
- 4) Dapat mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk, dan ukuran.
- 5) Dapat menyebutkan pasangan benda, mampu memahami sebab akibat.
- 6) Dapat merangkai kegiatan sehari hari dan menunjukkan kapan setiap kegiatan dilakukan.
- 7) Menceritakan kembali 3 gagasan selama dari suatu cerita.
- 8) Mengenali dan membaca tulisan melalui gambar sering dilihat dirumah atau disekolah.
- 9) Mengenali dan menyebutkan angka 1-10¹⁸

Berdasarkan pendapat diatas maka, kognitif adalah sebuah pikiran dimana melalui pikiran dapat digunakan dengan cepat dan tepat berdasarkan pemahaman yang di dapatkan untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan masalah. Sesuai dengan pendapat ahli tersebut maka peneliti mengambil penelitian mengenai perkembangan anak dalam bidang balajar dan pemecahan masalah.

c. Tahap Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif yang terjadi pada anak yaitu dipengaruhi oleh dua hal yaitu kematangan dan pengalaman. Perkembangan kognitif anak ditandai oleh suatu kemampuan untuk merencanakan,

¹⁸ Departemen Pendidikan Nasional, *Pedoman pengajaran Kognitif di Taman kanak kanak* (Jakarta: Depdiknas,2007), 8

menjalankan suatu strategi untuk mengingat, dan untuk mencari solusi terhadap suatu permasalahan. Jean Piaget dalam Sujiono menjelaskan beberapa tahapan perkembangan anak usia dini.

Tahapan tahapan perkembangan tersebut merupakan suatu komponen paling penting dalam perkembangan kognitif anak, karena semua manusia melalui setiap tingkat perkembangan tersebut tetapi dengan kecepatan yang berbeda. Tingkat perkembangan intelektual seseorang berbeda antara satu dengan yang lainnya.

d. Faktor Pendukung dan penghambat Perkembangan Kognitif

Faktor Pendukung perkembangan kognitif anak usia dini dipengaruhi oleh beberapa faktor ,yaitu sebagai berikut:

1) Hereditas/ Keturunan

Teori Hereditas atau nativisme yang dipelopori oleh Schopenhauer berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. selain itu berdasarkan teorinya, taraf intelegensi sudah ditentukan sejak anak dilahirkan.

Ahli psikologi Loehli, Lindzey dan Spuhler berpendapat bahwa taraf intelegensi 75-80%, merupakan warisan atau factor keturunan.pembawaan ditentukan oleh ciri- ciri yang dibawa sejak lahir (batasan kesanggupan).¹⁹

¹⁹ Yuliani Nurani Sujiono. *Metode Pengembangan Kognitif*, Modul 1-12. (Tangerang Selatan: Penerbitan Universitas Terbuka, 2013), 1.29

2) Lingkungan

Teori Lingkungan atau empirisme dipelopori oleh John Locke. dia berpendapat bahwa manusia sebenarnya dilahirkan suci atau tabularasa. menurut pendapatnya manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungan, maka berdasarkan pendapat tersebut perkembangan taraf intelegensi sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan.

3) Kematangan yaitu tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan matang jika ia telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing- masing. kematangan tersebut erat kaitannya dengan usia kronologis (usia kalender).

4) Pembentukan, yaitu segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. pembentukan dapat dibedakan menjadi dua yaitu, pembentukan sengaja (sekolah. formal), dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar/ non formal).

5) Minat dan Bakat

Minat adalah suatu keinginan yang dapat mendorong keada suatu tujuan, dengan minat seseorang dapat mendorong untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi. sedangkan bakat adalah kemampuan bawaan sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih. bakat seseorang mempengaruhi tingkat kecerdasannya.

- 6) Kebebasan yaitu, kebebasan manusia yang berikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa manusia itu dapat memilih metode-metode tertentu dalam memecahkan masalah- masalah dan juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhan

Adapun faktor penghambat perkembangan kognitif anak usia dini sebagai berikut ;

1) Faktor pranatal

Perkembangan pranatal pada umumnya dibagi ke dalam tiga periode utama yaitu germinal, embrionis dan fetal. Periode awal atau germinal ialah periode perkembangan prakelahiran yang berlangsung pada dua minggu pertama setelah pembuahan. Ini meliputi penciptaan zigot, dilanjutkan dengan pemecahan sel telah dimulai ketika lapisan dalam dan lapisan luar organisme terbentuk.

Periode embriosis ialah periode perkembangan prakelahiran yang terjadi dari 2 minggu sampai 8 minggu setelah pembuahan. Pada periode ini janin juga sudah dapat diidentifikasi jenis kelaminnya

2) Faktor Perinatal

Proses kelahiran dapat terjadi tiga tahap, bagi seorang perempuan yang baru memiliki anak pertama, tahap pertama berlangsung kira kira 12 hingga 24 jam.

3) Faktor Postnatal

Faktor ini menjadi penyebab gangguan perkembangan yang juga menjadi suatu hambatan perkembangannya, yaitu: infeksi posnatal seperti meningitis, dehidrasi, penyakit vaskuler, kontusio dan status eplieptikus.

e. Perkembangan Kognitif anak pada Usia 4-5 Tahun

Perkembangan kognitif anak pada usia 4-5 tahun, seringkali disebut dengan usia prasekolah, ditandai dengan sikap dan perilaku yang kreatif, bebas dan penuh imajinasi. Imajinasi anak prasekolah terus meningkat seiring dengan pengetahuan mereka yang bertambah. Hal ini tentu saja sangat mempengaruhi perkembangan mental mereka.

Masa usia 4-5 tahun ini juga disebut dengan masa berkelompok. Pada masa inilah anak tumbuh dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mempelajari dasar-dasar berperilaku sosial sebagai persiapan bagi kehidupan sosial yang lebih tinggi dan diperlukan untuk penyesuaian diri pada waktu mereka masuk kelas satu sekolah dasar. Selain itu, masa ini merupakan masa peka untuk menjadi sama dengan orang lain di sekitarnya, seperti meniru pembicaraan atau tindakan orang yang dilihatnya, baik yang sesuai norma maupun terkadang yang tidak sesuai misalnya suatu tingkah laku buruk yang tidak pantas dia lakukan. Oleh karena itu periode ini dikenal sebagai usia meniru.

Dapat dikatakan usia 4-5 tahun adalah usia keemasan bagi anak, selain ditandai dengan munculnya masa peka terhadap sejumlah aspek perkembangannya, masa ini ditandai dengan berabagi bentuk kreatifitas dalam bermain yang muncul dari daya imajinasi anak. Pemberian stimulasi yang sesuai dengan perkembangan anak akan menjadikan mereka lebih matang baik secara fisik maupun psikis.

2. Pengertian Media Pembelajaran

Kemajuan teknologi yang terjadi pada saat ini sangat berpengaruh di dunia pendidikan, khususnya pada penciptaan media pendidikan. Hal ini dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menggunakan media pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan proses belajar mengajar. Adanya media pembelajaran ini dapat mempermudah guru dalam menyampaikan informasi pada muridnya dan dapat mengaktifkan proses belajar mengajar.

Media adalah alat saluran komunikasi. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Media pembelajaran sendiri terdiri dari guru, buku, teks, dan lingkungan sekolah. Secara khusus, media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat alat grafis, media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.²⁰

²⁰ Badru Zaman, *Media Dan Strategi pembelajaran* (Tangerang. Universitas Terbuka:2007), 67

Media pembelajaran dapat mewakili apa yang kurang mampu guru jelaskan melalui kalimat tertentu. Kehadiran media pembelajaran membantu mengkonkritkan bahan pembelajaran yang bersifat abstrak. Dengan demikian peserta didik akan lebih mudah mencerna materi pembelajaran dengan bantuan media.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang membantu menyalurkan pesan pembelajaran kepada peserta didik, menstimulasi pikiran peserta didik, serta menarik minat belajar peserta didik dalam kegiatan belajarnya agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

a. Fungsi dan manfaat media Pembelajaran

Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang dapat mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar, bahkan dapat membawa pengaruh psikologis terhadap siswa sehingga membantu keektifan penyampaian materi pembelajaran di kelas.

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa menurut Sudjana dan Ahmad antara lain :

- 1) Pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak hanya dengan komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, siswa juga diajak untuk berperan aktif dalam pembelajaran sehingga meminimalisir kejenuhan saat mengikuti pembelajaran.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.²¹

b. Pemilihan media Pembelajaran

Baik buruknya media diukur sampai sejauh mana media itu dapat menyalurkan informasi sehingga informasi tersebut dapat diserap semaksimal mungkin oleh si penerima informasi. Menurut Sudjana dan Ahmad dalam memilih media pembelajaran, banyak pertimbangan yang harus dilakukan, antara lain:

- 1) Kompetensi pembelajaran.
- 2) Karakteristik peserta didik.
- 3) Karakteristik media yang bersangkutan.
- 4) Waktu yang tersedia.
- 5) Biaya yang diperlukan
- 6) Ketersediaan fasilitas atau peralatan

²¹ Sudjana dan Ahmad, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (Jakarta: Presindo, 2010), 26

- 7) Konteks penguasaan
- 8) Mutu teknis media.²²

3. Media puzzle

a. Pengertian Media Puzzle

Menurut Reny Yulianty permainan puzzle yaitu dapat mengasah otak, melatih koordinasi mata dan tangan, melatih membaca, melatih nalar, melatih kesabaran dan pengetahuan anak. Suatu gambar hewan, manusia, buah buahan, dan sebagainya, yang terbentuk kepingan kepingan dan permainan yang tidak asing lagi bagi anak-anak, biasanya anak-anak merasa senang menyusun dan mencocokkan bentuk dan tempatnya atau permainan bongkar pasang.²³

Menurut Andi Yudha permainan puzzle dapat meningkatkan cara berpikir anak, selain itu dapat dibeli puzzle juga bisa dibuat sendiri.²⁴

Menurut pendapat di atas bahwa dapat disimpulkan bahwa permainan puzzle dapat meningkatkan kecerdasan anak.

b. Langkah langkah bermain puzzle, Yaitu:

- 1) Lepaskan kepingan kepingan puzzle
- 2) Acak kepingan puzzle tersebut.
- 3) Mintalah anak untuk memasang kembali.
- 4) Berilah tantangan kepada anak untuk melakukan dengan cepat

bisa dengan hitungan angka 1-10

²² Ibid,29-32

²³ Reny Yulianty, *Pembelajaran Kreativitas Anak Usia Dini*, Jakarta 2012.54

²⁴ Andhi Yudha, *Media Pembelajaran Taman Kanak Kanak*, Jakarta 2008.23

c. Manfaat dan fungsi bermain puzzle

Adapun manfaat dan fungsi bermain puzzle adalah sebagai berikut :

- 1) Mengasah otak dengan bermain puzzle kecerdasan otak anak akan terlatih karena permainan ini melatih sel-sel otak untuk memecahkan masalah.
- 2) Melatih Koordinasi mata dan tangan, permainan puzzle melatih koordinasi tangan dan mata anak didik, hal ini dikarenakan anak harus mencocokkan kepingan kepingan puzzle dan menyusunnya menjadi gambar utuh.
- 3) Melatih membaca, membantu mengenal bentuk dan langkah langkah penting menuju pengembangan ketrampilan membaca.
- 4) Melatih nalar, bermain puzzle dalam bentuk manusia akan melatih nalar anak karena anak akan menyimpulkan dimana letak kepala, tangan, kaki dan lain lain sebagainya.
- 5) Melatih kesabaran, dengan bermain puzzle, kesabaran akan terlatih karena saat bermain puzzle. Dibutuhkan kesabaran dalam menyelesaikan permasalahan.
- 6) Pengetahuan, dengan bermain puzzle anak akan mengenal warna dan berbagai bentuk, anak juga akan belajar konsep dasar binatang, alam sekitar, jenis jenis benda, anatomi tubuh manusia dan lain lain.

- a) Mengenal bentuk bentuk yang tak beraturan.
- b) Melatih daya pengamatan dan daya konsentrasi.
- c) Melatih menguraikan dan menyatukan kembali pada bentuk semula.
- d) Melatih ketrampilan jari jari anak/motorik halus.

d. Perencanaan bermain puzzle

Langkah langkah perencanaan

- 1) Guru menyusun perangkat pembelajaran berupa program tahunan, program bulanan, program sementara, dan rencana pembelajaran Harian yang disesuaikan dengan ketentuan dinas pendidikan nasional dan lembaga pendidikan di RA Salsabila.
- 2) Guru mengajarkan langkah langkah bermain puzzle sendiri,
- 3) Guru mengajak anak untuk memasang puzzle sendiri.
- 4) Guru mengajak anak untuk menghitung puzzle dan menyebutkan gambar yang terdapat pada puzzle.
- 5) Guru memberikan pertanyaan dan dukungan kepada anak berupa pertanyaan positif/ pujian tentang permainan yang dilakukan.
- 6) Guru mengamati peerta didik.

e. Pelaksanaan bermain Puzzle

- 1) Guru menyampaikan materi tentang tema yang terkait dalam bermain puzzle dan memaparkan yang telah didesain dalam RPPH.
- 2) Guru membagikan puzzle kepada anak didik.

- 3) Guru memberikan pertanyaan kepada anak didik tentang puzzle, sebelumnya diberikan aturan pada saat bermain.

f. Penilaian bermain puzzle

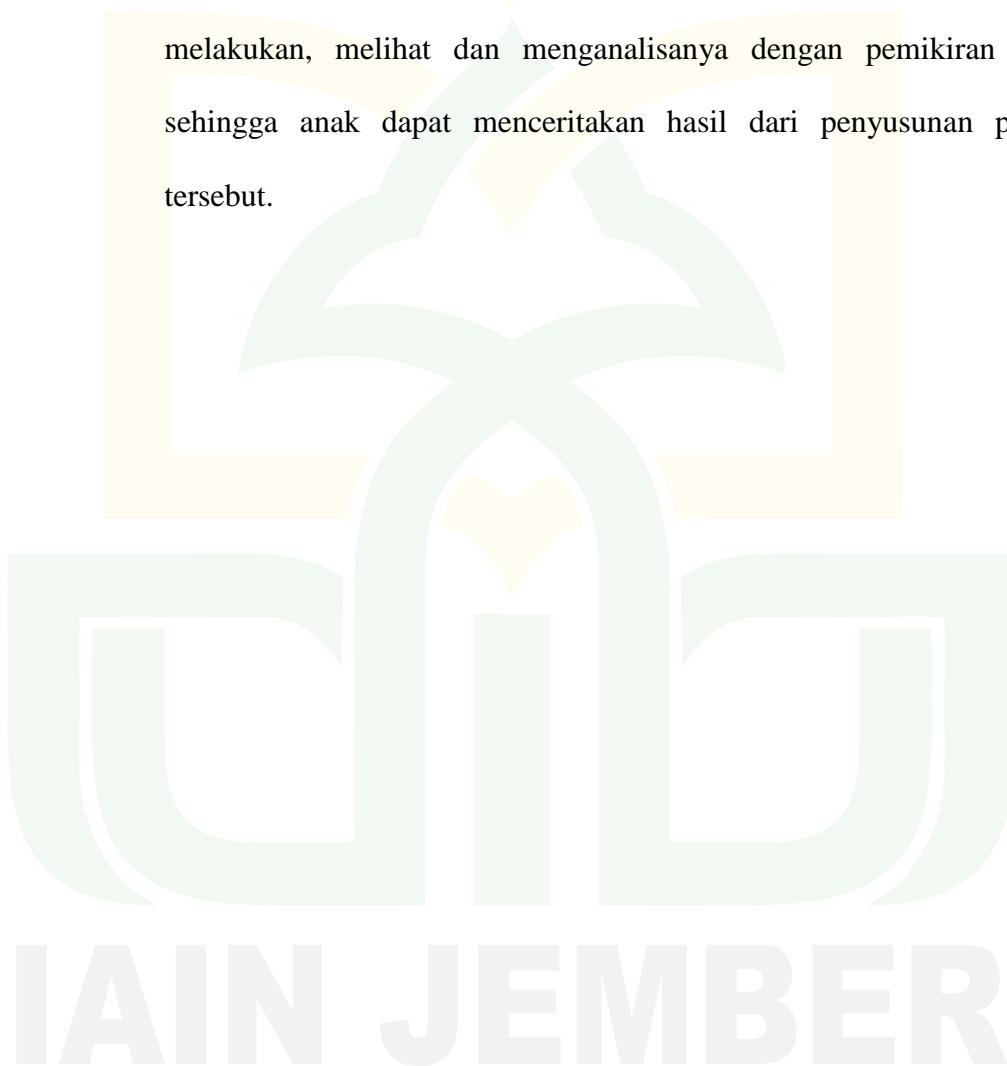
- 1) Selama pembelajaran berlangsung, guru meneliti kinerja anak didik melalui pengamatan dalam kelas dan diskusi dengan guru.
- 2) Pencapaian nilai diperoleh dari anak didik menjawab pertanyaan dari guru paling banyak dan memainkan puzzle secara aktif, mandiri dan cepat.
- 3) Dengan melihat apakah ada peningkatan dari permainan awal.

g. Kaitan Kemampuan kognitif melalui media puzzle

Anak belajar melalui bermain, mereka belajar dengan mengamati, mendengar dan melakukan suatu pengetahuan atau hal yang baru bagi anak. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Yudiasmini penggunaan media puzzle maka dapat membantu anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif khususnya dalam belajar dan pemecahan masalah, anak dapat melakukan aktivitas secara langsung dan dapat mengaitkan pengalaman yang dimilikinya dengan penggunaan media puzzle. Penggunaan media puzzle akan membantu anak untuk belajar atau melatih dirinya dalam menghadapi masalah serta memecahkan masalah yang dihadapi terutama masalah yang dihadapi saat mencari beberapa kepingan dan menyusunnya menjadi suatu gambar yang utuh.²⁵

²⁵ Yudhiasmini, *Perkembangan Kognitif Dasar Anak Usia Dini* (Jakarta, 2008), 79

Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Muloke bahwa penggunaan media puzzle tersebut sangat baik karena dengan penggunaan media puzzle disitu anak akan dituntut aktif dalam kegiatan menyusun kepingan dan mencari kepingan, dan anak juga terlibat secara aktif dalam kegiatan tersebut. Anak belajar dengan melakukan, melihat dan menganalisisnya dengan pemikiran anak sehingga anak dapat menceritakan hasil dari penyusunan puzzle tersebut.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan jenis Penelitian

Metode penelitian dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.²⁶ Pendekatan dan Jenis Penelitian Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat post positivisme, digunakan meneliti pada kondisi objek yang alamiah, (sebagai lawannya eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara *purposive dansnowball*, teknik pengumpulan dengan triangulasi(gabungan), analisis data bersifat induktif /kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.²⁷

Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian adalah pendekatan kualitatif deskriptif yaitu sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis, lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.²⁸

Jenis penelitian adalah penelitian lapangan (*fieldresearch*) karena peneliti harus terjun langsung kelapangan, terlibat dengan masyarakat setempat. Terlibat dengan partisipan atau masyarakat berarti turut merasakan

²⁶ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung, Alfabeta,2010),3

²⁷ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung, ALPABETA,2010),15

²⁸ Lexy J Meolong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*(Bandung: PT Remaja Rosdakarya,2007), 6

apa yang mereka rasakan dan sekaligus mendapatkan gambaran yang lebih *komprehensif* tentang situasi setempat.²⁹

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian menunjukkan dimana penelitian tersebut hendak di lakukan. Adapun lokasi yang dijadikan tempat penelitian adalah RA Salsabila Suco kabupaten Jember. Alasan lembaga ini dijadikan sebagai lokasi penelitian karena lembaga tersebut merupakan lembaga yang memiliki kegiatan pembelajaran menggunakan sentra dan memiliki permasalahan yang menarik untuk diteliti dalam perkembangan kemampuan kognitif anak kelompok A belum maksimal.

C. Subyek Penelitian

Subjek penelitian peneliti menggunakan *purposive* yaitu peneliti memilih subjek penelitian dengan sengaja atas pertimbangan- pertimbangan tertentu sesuai dengan tujuan yang hendak diperoleh. Hal ini berdasarkan dengan pendapat Sugiono yang mengatakan bahwa *purposive* adalah penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.³⁰

Subjek penelitian yang di teliti adalah anak kelompok A dengan rentang usia 4-5 tahun. Pemilihan kelompok subjek di dasarkan atas pertimbangan bahwa subjek penelitian yang dipandang memiliki sangkut paut dan dianggap paling tahu tentang kajian yang akan diteliti. Sehingga peneliti akan lebih mudah mendapat data yang sesuai dengan apa yang mejadi harapan peneliti.

Adapun informan yang akan menjadi subjek dalam penelitian antar lain:

²⁹ J R Raco, Metode *Penelitian Kualitatif* jenis, Karakteristik dan keunggulannya (Jakarta, GRASINDO, 2010), 9

³⁰ Sugiono,..... Metode.....85

1. Kepala RA
2. Guru kelompok A
3. Wali murid

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dalam penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standart data yang ditetapkan.³¹ Karena dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, maka teknik pengumpulan data yang biasa digunakan adalah sebagai berikut:

1. Observasi (Pengamatan)

Menurut Sutrisno dalam bukunya Sugiyono observasi merupakan suatu proses biologis dan psikologis.³² Observasi merupakan tehnik yang digunakan untuk mengetahui atau menyelidiki tingkah laku nonverbal. Apabila kita mengacu pada fungsi pengamat dalam kelompok kegiatan, maka observasi dapat dibedakan lagi dalam dua bentuk *Participant observer, Non- Participant Observer*³³

- a. Participant Observer, Yaitu suatu bentuk observasi dimana pengamat secara teratur berpartisipasi dan terlibat dalam kegiatan yang diamati.

³¹ Ibid, hal 224

³² Sugiyono, *Metode penelitian Pendidikan pendekatan Kualitatif Kuantitatif R & D* (Bandung , ALPABETA, 2010), 137

³³ Ibid 138

- b. Non- Participant Observer, suatu bentuk observasi dimana pengamat tidak terlibat langsung dalam kegiatan kelompok, atau dapat juga dikatakan pengamat tidak ikut serta dalam kegiatan yang diamatinya.

Dalam penelitian ini menggunakan *Participant Observer* karena peneliti terlibat langsung dalam pembelajaran pendidikan anak usia dini. Adapun data yang diperoleh peneliti dari teknik observasi ini adalah sebagai berikut:

- a. Mendeskripsikan upaya pembinaan kemampuan kognitif melalui media puzzle pada anak kelompok A di RA Salsabila Suco Kabupaten Jember.
- b. Mendeskripsikan Faktor penghambat dan solusi dalam bermain puzzle dalam pembinaan kemampuan kognitif pada anak usia dini kelompok A di RA Salsabila Suco kabupaten Jember

2. Wawancara (Interview)

Wawancara adalah merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.³⁴ Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis wawancara terstruktur. dalam melakukan wawancara, pengumpul data harus menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternatif jawabannya pun telah disiapkan.

Terdapat beberapa macam wawancara yaitu wawancara terstruktur, semi terstruktur dan tidak terstruktur.³⁵ Dalam penelitian ini menggunakan wawancara semi terstruktur karena dalam pelaksanaannya lebih bebas bila

³⁴ Sugiono, *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R & D* (Bandung: Alfabeta,2016), 231

³⁵ Ibid, 329

dibandingkan dengan wawancara terstruktur. Tujuan dari wawancara semi terstruktur ini adalah untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, di mana pihak yang diajak wawancara diminta pendapat dan ide idenya. Dalam melakukan wawancara, peneliti perlu mendengarkan secara teliti dan mencatat apa yang dikemukakan oleh informan.

Pemilihan wawancara jenis ini dimaksudkan agar peneliti dapat memperoleh data atau informasi yang lebih lengkap dan mendalam yang sesuai dengan permasalahan yang diinginkan. Adapun data yang diperoleh dalam teknik wawancara ini sebagai berikut:

- a. Mendeskripsikan upaya pembinaan kemampuan kognitif melalui media puzzle pada kelompok A di RA Salsabila Suco kabupaten Jember?
- b. Mendeskripsikan faktor penghambat dan solusi bermain puzzle dalam pembinaan kemampuan kognitif anak usia dini kelompok A di RA Salsabila Suco kabupaten Jember?

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan atau cara suatu mencari data yang dibutuhkan melalui data variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat, majalah, agenda dan lain sebagainya.³⁶ Sukmadinata menjelaskan bahwa dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen secara

³⁶ Suharsini Arikunto, *Prosedur penelitian Suatu pendekatan Praktek* (Jakarta, Rineka Cipta, 2002), 206

tertulis, gambar, ataupun elektronik.³⁷ Data yang akan diperoleh dalam teknik dokumentasi ini adalah :

- a. Sejarah singkat berdirinya RA Salsabila kabupaten jember
- b. Data guru dan siswi RA Salsabila kabupaten Jember
- c. RPPM, RPPH dan penilaian atau evaluasi yang berhubungan dengan kemampuan kognitif anak didik

E. Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model analisis interaktif *Miles and Huberman*. Karena dalam penelitian ini peneliti menganalisis data secara terus menerus mulai dari awal hingga akhir penelitian secara tuntas dan mendalam yang dilakukan secara berulang-ulang hingga ditemukan data yang valid. sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Miles and Huberman, aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh.³⁸ Aktivitas dalam analisis data yaitu *data collection, condensation, data display, conclusion drawing/verification*.

1. Data Collection (Pengumpulan Data)

Pengumpulan data (Data Collection) merupakan tahap pertama dari aktivitas analisis data. dalam tahap ini, dilakukan pengumpulan data dari data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi.

³⁷ Sukmadinata, *Metode penelitian pendidikan* (Bandung, Remaja Rosda karya, 2007), 221

³⁸ Miles & Huberman, 2016

2. Data Kondensasi (Condantation Data)

Kondensasi data yaitu merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari pola dan tema. Sehingga data yang telah direduksi memberikan gambaran yang jelas bagi peneliti dalam melakukan pengumpulan data selanjutnya.

3. Penyajian Data (Data Display)

Dalam penelitian kualitatif, pada tahap ini penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat. sebagaimana Miles And Huberman menyatakan “ Yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif”. Dengan mendisplaykan data, maka akan memudahkan peneliti untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya.

4. Penarikan Kesimpulan (*conclusion drawing/verification*)

Penarikan kesimpulan atau verifikasi data merupakan tahap terakhir dalam analisis data. Pada tahap ini, peneliti akan menyimpulkan data yang telah diperoleh selama melakukan penelitian. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada.

F. Keabsahan Data

Dalam rangka mempermudah memahami data yang diperoleh agar data terstruktur dengan baik, rapi dan sistematis, maka pengolahan data dalam beberapa tahap menjadi sangat penting dan signifikan. Metode pengujian data untuk mengukur kredibilitas data dalam penelitian ini menggunakan metode

triangulasi data. Metode triangulasi data dapat diartikan cara, dan berbagai waktu.

Teknik pengujian keabsahan data yang digunakan peneliti adalah triangulasi sumber dan triangulasi teknik.³⁹

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber yaitu untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber.

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda.

G. Tahap tahap Penelitian

Tahap-tahap penelitian yang dimaksud adalah menguraikan rencana pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, mulai dari penelitian pendahuluan, pengembangan desain, penelitian sebenarnya dan sampai pada penulisan laporan, yaitu:

1. Tahap persiapan

- a. Menemukan masalah di lokasi penelitian
- b. Menyusun rencana penelitian
- c. Mengurus perizinan
- d. Memilih informan
- e. Menyiapkan perlengkapan penelitian

³⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* (Bandung : ALPABETA 2010), 373

2. Tahap pelaksanaan

- a. Memahami latar penelitian
- b. Memasuki lapangan penelitian
- c. Mengumpulkan data
- d. Menyempurnakan data yang belum lengkap

3. Tahap analisis data

- a. Menganalisis data yang diperoleh
- b. Mengurus perizinan selesai penelitian
- c. Menyajikan data dalam bentuk laporan
- d. Merevisi laporan yang telah disempurnakan



BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Objek Penelitian

Objek penelitian dalam penyusunan skripsi ini adalah Raudhatul Athfal Salsabila Suco Kecamatan Mumbulsari Kabupaten Jember, untuk mendapatkan gambaran secara lengkap objek penelitian ini dapat disajikan secara rinci sebagai berikut:

1. Sejarah Singkat Berdirinya Raudlotul Athfal Salsabila Suco Jember²⁶

Raudhatul Athfal Salsabila Suco memiliki luas tanah 8.670 m² dengan memiliki halaman yang luas dan memiliki 2 lokal kelas, 1 kantor, 1 ruang guru, 1 ruang uks dan 3 toilet. RA. Salsabila Suco kabupaten Jember yang berdiri tahun 2008 dengan surat Kementerian Agama Kabupaten Jember Nomor 0260/2008 pada tanggal 5 Oktober 2008 dan merupakan satu satunya RA yang ada di kecamatan Mumbulsari. Dipimpin oleh Farohah Analisa Husna, S.Pd.I, dari tahun 2008-2014 dengan jumlah guru 4 guru yaitu Indah ayu Lesteri, Luluk Ilmanunah, S.Pd, dan Luthfiana inayati, S.Pd.

Pada tahun 2014/2015 RA Salsabila Suco mengalami perubahan untuk izin operasional lembaga RA yang harus mempunyai izin operasional dengan surat ijin operasional dari kantor kementerian Agama dengan Nomor :421/3123/III.01/2015 tanggal 03 November 2015 dan

²⁶ Dokumentasi, Jember tanggal 29 Maret 2019

tahun 2017 RA Salsabila Suco mendapatkan peserta didik yang lebih banyak dari tahun tahun sebelumnya, yaitu 46 peserta didik.

RA salsabila Suco Mumbulsari merupakan lembaga pendidikan yang bernaung dalam yayasan pendidikan Islam RA Salsabila yang meliputi Taman pendidikan Al-Quran. Raudhlotul Athfal , Taman Pendidikan Al-Quran

Dari awal lembaga ini memang bertujuan untuk membantu masyarakat sekitarnya. Pada awalnya lembaga ini tidak membebankan iuran kepada wali murid, jadi kebutuhan sekolah anak murni ditanggung oleh lembaga, yang dalam ini terdapat campur tangan dengan yayasan. Namun dengan keadaan yang semakin maju, dan sekolah memang membutuhkan biaya untuk lebih dapat mengembangkan program-program yang ada di lembaga, sehingga lembaga pada tahun pelajaran 2016/2017 memberanikan diri untuk mengadakan iuran bulanan kepada wali murid. Sebelumnya memang tidak ada namun, terdapat infaq yang sifatnya fleksibel, jadi yang mampu bisa membayar dan yang tidak mampu tidak dipaksakan untuk membayar, apalagi untuk anak dengan status yatim, maka seuruh keperluan sekolah akan digeratiskan. Keberadaan iuran bulanan juga atas saran wali murid dan dewan komite yang senantiasa diajak duduk bersama dalam memutuskan sebuah program yang akan dijalankan di lembaga tersebut.

Pada tahun 2016, Kantor Wilayah Kementerian Agama Jawa Timur menerbitkan NPSN (Nomor Pokok Sekolah Nasional) berdasarkan Surat

Keputusan Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 3574/ G4/ KL/ 2009 Tahun 2009 tentang Nomor kepada RA Salsabila Suco dengan nomor 69745104.

Raudotul Athfal Salsabila Suco yang berada di Dusun Krajan RT 05 RW 09 Kelurahan Suco Kecamatan Mumbulsari Kabupaten Jember. Rumah hasil wakaf yang dijadikan lembaga pendidikan anak usia dini ini telah berkembang sangat pesat hingga sekarang..

2. Profil RA Salsabila Suco

Profil RA Salsabila Suco diambil dari dokemntasi RA.²⁷

Nama RA	: RA Salsabila
No. Statistik RA	: 101235090290287
Akreditasi RA	: Belum Terakreditasi
Alamat lengkap	: Dusun Krajan RT 05 RW 09 Jember Kelurahan Suco Kecamatan Mumbulsari Kabupaten Jember
NPWP RA	: 70.514.640.5-626.000
Nama Kepala RA	: Faroha Amalia Husna, S.Pd.I
No. Telp/ HP	: 085 249 678 369
Nama Yayasan	: YPI Salsabila
Alamat Yayasan	: Jln Dusun Krajan RT 05 RW 09 Kabupaten Jember

²⁷Dokumentasi, Jember, 29 Maret 2019

No. Akte Pendirian Yayasan : Kd. 13.09/4/PP.07/0026/2012

Luas tanah : 288 m²

Luas bangunan : 12 x 20 m²

Status bangunan : Milik sendiri

3. Visi, Misi dan Tujuan RA Salsabila Suco

Visi, misi, dan tujuan dari RA Salsabila diambil dari dokumentasi RA.²⁸

a. Visi

Untuk Meningkatkan potensi belajar mengajar yang berlandaskan iman dan taqwa.

b. Misi

- 1) Menanamkan kesadaran yang tinggi terhadap peserta didik dan budi pekerti yang luhur.
- 2) Mengembangkan kecerdasan anak usia dini.
- 3) Melatih kemandirian dan sikap sosial anak.
- 4) Membangun kepercayaan diri pada setiap anak didik
- 5) Menciptakan budaya sekolah dengan salam, sapa, senyum, dan santun pada diri siswa dan semua komponen sekolah.
- 6) Mengembangkan sikap perilaku dan amaliyah yang berdasarkan agama islam sehingga terbiasa melakukan nilai-nilai agama islam dalam kehidupannya.

²⁸ Dokumentasi, Jember, 29 Maret 2019

- 7) Melaksanakan pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

c. Tujuan

- 1) Membentuk siswa akan berkembang secara optimal sesuai dengan potensi yang dimiliki.
- 2) Tercapainya program-program raudhatul athfal.
- 3) Terlaksananya kehidupan sekolah yang islami dan menyenangkan.
- 4) Menghasilkan lulusan yang berkualitas, berpengetahuan, rajin beribadah, cerdas, produktif, serta berakhlakul karimah dan bertaqwa kepada Allah SWT.

4. Letak Geografis

Letak geografis RA Salsabila Suco berada di daerah pedesaan kecamatan Mumbulsari . RA Salsabila Suco memiliki batas wilayah sebagai berikut :

- a. Sebelah selatan rumah penduduk
- b. Sebelah barat berbatasan dengan pemukiman warga
- c. Sebelah utara rumah ketua dan pengurus yayasan RA Salsabila
- d. Sebelah timur sekolah Gang Pemuda

5. Keadaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Data pendidik dan kependidikan diambil dari dokumentasi RA.²⁹

Tabel 4.1

Data Pendidik dan Kependidikan

No	Nama	Tempat Tgl Lahir	Jabatan	Ijazah Terakhir	TMT	Alamat
1	Farohah Amalia Husna, Spd.I	Jember, 30-10-1984	Kepala RA	S1	01-05-2011	Suco Mumbulsari
2	Indah Ayu Lestari	Jember, 06-03-1990	Guru	D3	10-11-2010	Suco Mumbulsari
3	Luluk ilma nunah	Lumajang, 27-02-1989	Guru	SMK	01-05-2011	Suco Mumbulsari
4	Lutfiyana inayati	Madura, 21-05-78	Guru	S1	10-11-2010	Suco Mumbulsari

Sumber data: Dokumentasi RA Salsabila Suco Jember³⁰

6. Keadaan Siswa RA Salsabila Suco

Data siswa pada tahun pelajaran 2018/2019 diambil dari dokumentasi RA.³¹

Tabel 4.2
Data Siswa RA Salsabila

Tahun 2018/2019				
	Kelompok A		Kelompok B	
	Laki-laki	Perempuan	Laki-laki	Perempuan
	9	7	18	12
	16		30	
Jumlah	46			

Sumber data : Dokumentasi RA Salsabila Tanggal 15 maret 2019³²

²⁹ Dokumentasi, Jember, 05 April 2019

³⁰ Dokumentasi RA Salsabila, 05 April 2019

³¹ Dokumentasi, Jember, 05 April 2019

³² Dokumentasi, RA Salsabila pada tanggal 05 April 2019

7. Keadaan Sarana dan Prasarana

Data sarana dan prasarana diambil dari dokumentasi RA.³³

Tabel 4.3
Data Bangunan RA Salsabila

No	Sarana	Jumlah
1	Ruang Kelas	4 ruang
2	Ruang Kepala RA	1 ruang
3	Ruang Guru	1 ruang
4	Ruang Tata Usaha	1 ruang
5	Arena Bermain	1 ruang
6	Toilet Guru	1 ruang
7	Toilet siswa	1 ruang

Sumber data: Dokumentasi RA Salsabila 15 Maret 2019³⁴

Tabel 4.4
Sarana dan Prasarana Pendukung Pembelajaran

No	Jenis Sarpras	Jumlah
1	Meja siswa	76 buah
2	Loker siswa	4buah
3	Meja guru dalam kelas	1 buah
4	Papan tulis	5buah
5	Alat peraga PAI	3 unit
6	Ayunan	1 buah
7	Seluncuran	1 buah

Sumber data : Dokumentasi RA Salsabila Suco Jember 29 Maret 2019³⁵

Tabel 4.5
Sarana Prasarana Pendukung RA Salsabila

No	Jenis Sarpras	Jumlah
1	Laptop	1 buah
2	Komputer	1 buah
3	Printer	1 buah
4	Meja guru dan pegawai	3 buah

³³ Dokumentasi, Jember, 05 April 2019

³⁴ Dokumentasi RA Salsabila tanggal 05 April 2019

³⁵ Dokumentasi RA Salsabila pada tanggal 05 April 2019

5	Kursi guru dan pegawai	5 buah
6	Lemari arsip	3 buah
7	Kotak obat (P3K)	1 buah
8	Brankas	1 buah
9	Pengeras suara	2 buah
10	Tempat cuci tangan	2 buah
11	Pendingin ruangan (kipas angin)	3 buah

Sumber data : Dokumentasi RA Salsabila jember 29 Maret 2019³⁶

B. Penyajian dan Analisis Data

Pada bab ini penelitian ini penulis akan membahas mengenai pengolahan dan analisis data. Data yang diolah dan dianalisis dalam bab ini merupakan data kualitatif yang diperoleh melalui observasi dan interview pada guru mengenai upaya pembinaan kemampuan kognitif dan apa faktor penghambat serta solusi bermain media puzzle anak kelompok A di RA Salsabila Suco kabupaten Jember.

1. Upaya pembinaan kemampuan kognitif melalui media puzzle pada anak kelompok A di RA Salsabila Suco Kabupaten Jember.

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

³⁶ Dokumentasi RA Salsabila tanggal 05 April 2019

Tabel 4.6
Observasi yang dilakukan efektivitas permainan puzzle terhadap kemampuan kognitif anak yang dilakukan di RA Salsabila Suco

Nomor	Aspek yang diobservasi
1	Mengklasifikasi benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pola a. Guru memperkenalkan APE yang digunakan dan aturan dalam bermain. b. Guru menyiapkan dan menjelaskan cara bermain pola. c. Guru menyampaikan bentuk APE berupa bentuk segitiga, segiempat dan lingkaran.
2	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya. a. Guru mengajak anak melihat APE yang akan menjadi pembelajaran b. Mengenalkan macam macam warna. c. Mengenalkan lambang bilangan 1-10 d. Anak memasukan angka kemenara gelang dari yang terbesar ke yang terkecil.

Berdasarkan Observasi tanggal 29 Maret 2019 di RA Salsabila Suco Mumbulsari pada kelompok A³⁷

a. Mengenal perbedaan ukuran berdasarkan lebih dari, kurang dari, dan paling

1) Dapat Membedakan berat benda dengan timbangan (bentuk atau sebenarnya)

2) Dapat membedakan banyak sedikit

3) Persiapan guru sebelum belajar dimulai :

³⁷ Hasil Observasi peneliti di RA Salsabila Suco Kabupaten Jember pada tanggal 29 Maret 2019

- a) Guru menyiapkan APE berupa timbangan dan benda yang akan ditimbang
- b) Masing masing anak menimbang dengan warna yang berbeda beda

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

Adapun hasil yang ingin dicapai adalah :

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

Dari hasil Observasi penulis bahwa dengan menggunakan permainan puzzle di RA Salsabila Suco dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak .Ini terlihat dari data observasi diketahui bahwa kemampuan kognitif anak sebelum menggunakan permainan puzzle sebagai berikut : anak yang berkembang baik sebanyak 5 anak, anak yang berkembang

sesuai sebanyak 5 anak, sedangkan anak yang mulai berkembang sebanyak 6 anak. Kemudian setelah menggunakan APE terdapat peningkatan³⁸.

Dari hasil Observasi pada tanggal 29 Maret 2019 bahwa dengan menggunakan permainan Puzzle di RA Salsabila dapat membina kemampuan kognitif anak. Ini terlihat dari data sebelum observasi diketahui bahwa kemampuan kognitif anak sebelum menggunakan APE sebagai berikut : anak yang berkembang baik sebanyak 5 anak, anak yang berkembang sesuai harapan sebanyak 5 anak , sedangkan anak yang mulai berkembang sebanyak 6 anak.

Kemudian setelah menggunakan media puzzle menjadi : anak yang berkembang baik sebanyak 7 anak, anak yang berkembang sesuai harapan sebanyak 4 anak sedangkan anak yang mulai berkembang sebanyak 5 anak.

Berdasarkan Observasi pada tanggal 01 April 2019 pada kelompok A di RA Salsabila Suco Mumbulsari³⁹

- a. Mengklasifikasi benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran pola
 - 1) Dapat membedakan benda berdasarkan warna
 - 2) Dapat membedakan benda berdasarkan bentuk dan ukuran.
 - 3) Dapat memperkirakan urutan pola yang digunakan.
- b. Bermain pola berdasarkan bentuk dan ukuran.
- c. Persiapan guru sebelum permainan dimulai :

³⁸ Hasil Observasi penulis di RA Salsabila Suco Kabupaten Jember pada tanggal 29 Maret 2019

³⁹ Hasil observasi peneliti di RA Salsabial Kelompok A. pada tanggal 01 April 2019

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

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

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

Dari hasil Observasi pada tanggal 1 April 2019 bahwa dengan menggunakan alat edukatif permainan puzzle di RA Salsabila dapat membina kemampuan kognitif anak. Ini terlihat dari data observasi diketahui bahwa pengembangan kognitif anak sebelum menggunakan permainan puzzle sebagai berikut : anak yang berkembang baik sebanyak 7 anak, anak yang

berkembang sesuai harapan sebanyak 5 anak sedangkan anak yang mulai berkembang sebanyak 2 anak, Setelah dilakukan pengembangan kemampuan kognitif pada observasi kedua ini menjadi : anak yang berkembang baik sebanyak 4 anak, anak yang berkembang sesuai harapan sebanyak 8 anak, dan anak yang mulai berkembang 3 anak.⁴⁰

Berdasarkan Observasi tanggal 05 April 2019 pada kelompok A di RA Salsabila Suco Mumbulsari kabupaten jember.⁴¹

- a. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.
 - 1) Menyusun benda dari besar ke kecil
 - 2) Menyusun benda dari kecil ke besar
 - 3) Dapat membilang angka 1-10
- b. Bermain mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar dengan menggunakan bentuk puzzle geometri.
- c. Persiapan guru sebelum permainan dimulai :
 - 1) Guru mengenalkan angka yang terdapat di permainan bentuk puzzle yaitu angka 1-10
 - 2) Guru mengenalkan warna yaitu merah, kuning, biru yang terdapat di bentuk puzzle.
 - 3) Anak mengurutkan angka diatas puzzle karpet.
 - 4) Anak menyusun berbagai bentuk puzzle dari yang terkecil sampai terbesar.

⁴⁰ Hasil Observasi penulis di RA Salsabila Suco Kabupaten Jember pada tanggal 01 April 2019

⁴¹ Hasil Observasi penulis di RA Salsabila Suco Kabupaten Jember pada tanggal 05 April 2019

- 5) Menghitung angka 1-10
- 6) Guru mengenalkan bentuk geometri dalam puzzle.
- 7) Guru mengenalkan benda besar dan kecil bentuk puzzle

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

- 1) Anak mampu mengenal warna biru merah, kuning, dan biru yang terdapat dalam puzzle.
- 2) Anak dapat menghitung angka dari 1-10
- 3) Anak mampu memperkirakan urutan berikutnya dari pola setelah melihat urutan angka.
- 4) Memasangkan jumlah benda dengan angka.
- 5) Anak mampu memasangkan nya kembali sesuai urutan dan polanya.
- 6) Anak mampu mengumpulkan dan mengelompokkan benda yang sama.

Dari hasil Observasi pada tanggal 09 April 2019 bahwa dengan menggunakan permaianan puzzle dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Ini terlihat dari data sebelum observasi diketahui dalam pengembangan kognitif anak sebelum menggunakan APE sebagai berikut: anak yang berkembang baik 5 anak, anak yang berkembang sesuai harapan sebanyak 5 anak dan anak yang mulai berkembang sebanyak 6 anak. Setelah penulis melakukan penelitian tentang kemampuan kognitif yang

ketiga ini menjadi : anak yang berkembang baik sebanyak 7 anak, anak yang berkembang sesuai harapan sebanyak 4 dan anak yang mulai berkembang 5 anak.⁴²

Adapun hasil data yang diolah dari interview dengan kepala sekolah, Guru sebagai berikut :

- a. Interview dengan guru kelas kelompok A pada tanggal 29 Maret 2019.⁴³

Apakah setelah menggunakan permainan puzzle anak dapat termotivasi untuk belajar ?

“Menurut ibu Lutfiyana, Spd : Ketika guru melaksanakan pembelajaran dengan permainan dengan menggunakan permainan puzzle respon anak terhadap pembelajaran sangat bagus anak termotifasi ini dapat dilihat selama pembelajaran berlangsung. Pada saat pembelajaran anak terlihat antusias, bersemangat,dan tidak merasa bosan,mereka merasa senang karena pembelajaran dilakukan dengan belajar sambil bermain sehingga anak dilibatkan secara langsung dalam proses belajar mengajar.”

Apakah dengan permainan puzzle anak dapat termotivasi dan tumbuh minat belajar ?

“Menurut Ibu Lutfiana Bahwa pembelajaran dengan permainan puzzle dengan alat permainan edukatif dapat meningkatkan hasil belajar kemampuan kognitif, melalui kegiatan bermain anak diajak untuk mengenal dan belajar mengenai benda benda disekitarnya dengan senang, sukarela dan imajinatif serta dengan menggunakan perasaannya, Tangannya atau seluruh tubuhnya. Dengan demikian pada saat pembelajaran anak didik tidak hanya mendengarkan penjelasan guru tetapi juga melakukan kegiatan dengan bermain sehingga memudahkan anak mengerti dan memahami secaralangsung konsep baru

⁴² Hasil Observasi penulis di RA Salsabila Suco Kabupaten Jember pada tanggal 09 April 2019

⁴³ Hasil wawancara peneliti dengan ibu Lutfiana guru kelompok A RA Salsabila Kabupaten Jember

yang dipelajarinya sehingga tumbuh minat belajar anak dengan baik.”

Apakah setelah belajar dengan menggunakan permainan puzzle anak didik dapat menggunakan permainan puzzle anak didik dapat meningkatkan persepsinya dengan apa yang dilihat dan didengar?

“Menurut Ibu Lutfiana bahwa belajar sambil bermain telah memberikan kesempatan bagi anak didik untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan. Selain itu, usia prasekolah adalah usia anak memasuki fase yang sangat penting dan berharga dan merupakan masa pembentukan dalam periode kehidupan manusia”.

- b. Interview atau wawancara dengan guru kelompok A, tanggal 01 April 2019.

Bagaimana cara meningkatkan kemampuan kognitif dengan menggunakan permainan puzzle?

“Menurut Ibu Lutfiana, Acuan pembelajaran yang digunakan guru dalam menyusun perencanaan pembelajaran adalah Peraturan Menteri Nomor 58 tahun 2009, RPPM, RPPH yang dibuat oleh guru dan kepala sekolah yang membahas tentang bagaimana memudahkan penyusunan perencanaan pembelajaran sehingga menunjang ketercapaian program yang optimal terutama menggunakan alat permainan Edukatif.”

Apakah ada kendala dalam peningkatan kemampuan kognitif dengan menggunakan permainan puzzle?

“Menurut Ibu Lutfiana, ada beberapa anak yang masih merasa kesulitan dalam melakukan kegiatan dalam permainan edukatif. Hal ini disebabkan karena karakteristik anak usia RA adalah ingin menang sendiri dan cenderung mengekspresikan emosinya dengan bebas dan terbuka sehingga seringkali mengubah aturan main untuk kepentingan sendiri.”

Apakah setelah menggunakan permainan puzzle anak dapat membedakan perbedaan bentuk?

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

Apakah anak dapat bermain pola dengan menggunakan permainan puzzle ?

“Ya, anak dapat mudah bermain pola karena anak dapat mudah membedakan bentuk bentuk pola dengan menggunakan permainan puzzle angka. Adapun manfaat lainnya dari alat peraga antara lain :

1. Pengenalan bentuk
2. Pengenalan Suara
3. Melatih Kreativitas
4. Melatih Motorik halus
5. Melatih emosi

Apakah anak dapat menyusun benda benda dari yang besar ke yang kecil atau sebaliknya?

“Menurut Ibu Luthfiana Ya, dengan menggunakan permainan puzzle anak dapat menyusun benda benda sesuai urutan sehingga hasil yang tercapai dalam pembelajaran ini adalah :

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

Data tersebut diperkuat dengan foto dokumentasi anak didik dalam proses pembelajaran di RA Salsabila Suco Jember dalam upaya pembinaan kognitif melalui puzzle.



Gambar 1 : Foto dokumentasi anak kelompok A dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran media puzzle.⁴⁴

2. Faktor Penghambat dan solusi bermain media Puzzle pada kelompok A di RA Salsabila Suco kabupaten Jember.

Raudlotul Athfal Salsabila kabupaten jember untuk membina kemampuan kognitif anak peneliti yaitu tentang faktor penghambat dan solusi bermain media puzzl. Data yang akan di olah dan dianalisis sebagai berikut :

- a. Penggunaan media puzzle tidak sesuai dengan jumlah anak di dalam kelompok.

Hasil Observasi yang peneliti lakukan di RA Salsabila bahwasanya sebelum melakukan kesediaan media puzzle dalam pelaksanaan perkembangan kemampuan kognitif anak terbatas tidak

⁴⁴ Dokumentasi, RA Salsabila Suco tanggal 09 April 2019

sesuai dengan jumlah anak didik yang ada di kelompok A. Misalnya saja anak didik kelompok A berjumlah 16 anak, sedangkan media puzzle hanya tersedia 9 buah media puzzle.⁴⁵

Pembelajaran menggunakan media puzzle ini akan berjalan sesuai dengan indikator perkembangan guru haruslah menyediakan media pembelajaran yang tersedia sesuai dengan jumlah pertiap anak didik. Hal ini bisa dilaksanakan dan dicari solusinya untuk keterbatasan media puzzle ini guru harus kreatif dan tanggap, guru harus mencari jalan keluar untuk mengadakan media puzzle sesuai dengan banyaknya jumlah anak didik.

Senada hasil Wawancara bersama ibu guru kelompok A ibu Lutfiana, beliau mengungkapkan :

“Untuk melaksanakan pembelajaran melalui media puzzle ini guru harus menyediakan media puzzle sesuai dengan jumlah peserta didik kelompok A, dengan cara membuat sendiri media puzzle dengan kardus bekas. Hal ini mengantisipasi anak untuk tidak ngomong sendiri dan anak lebih konsentrasi kepada media puzzlenya asing masing”⁴⁶

Diperkuat dengan dokumentasi tentang foto dokumentasi dalam pelaksanaan proses pembelajaran melalui media puzzle pada kelompok A di RA Salsabila Suco Jember media yang disediakan oleh guru tidak sesuai jumlah anak.

⁴⁵ Hasil Observasi pada tanggal 24 Maret 2019

⁴⁶ Hasil Observasi Penelitian tanggal 24 Maret 2019 di RA Salsabila kabupaten jember



Gambar 2: Foto dokumentasi pelaksanaan pembelajaran media puzzle di RA Salsabila.⁴⁷

b. Media puzzle tidak bisa digunakan untuk kelompok besar.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di RA Salsabila tahap ini merupakan tahap penghambat kedua yang menjadi kendala dalam pembelajaran media puzzle. Dikarenakan media puzzle ini hanya terlaksana untuk kelompok kecil dengan tujuan anak mampu teramati dan terevaluasi oleh guru kelas dalam pencapaian indikator perkembangan yang akan dicapai sesuai RPPH. Namun untuk kelompok besar pembelajaran media puzzle ini tidak akan terlaksana dengan sesuai harapan dikarenakan anak tidak terarah dalam menyusun kepingan kepingan gambar, anak akan ngomong sendiri, anak tidak dapat konsentrasi dan lain sebagainya.⁴⁸

⁴⁷ Dokumentasi, RA Salsabila pada tanggal 10 April 2019

⁴⁸ Hasil Observasi peneliti pada *Kelompok A Di RA Salsabila Suco Kabupaten Jember* pada tanggal 20 Maret 2019

Senada yang diungkapkan ibu kepala sekolah Ibu Faroha Amalia Husna, S.Pd.I bahwa:

“Pelaksanaan media puzzle dilaksanakan untuk kapasitas kelompok kecil ini diharapkan bahwa pelaksanaan pembinaan kemampuan kognitif sesuai dengan harapan, Adapun solusinya yaitu karena kelompok A merupakan kelompok besar maka kita menyiapkan guru pendamping untuk membantu kelas kelompok A dalam pelaksanaan pembelajaran media puzzle sehingga proses dan penilaian terhadap anak didik dalam kegiatan pembelajaran media puzzle sesuai dengan harapan yaitu mampu membina kemampuan kognitif anak didik”.⁴⁹

Sesuai paparan diatas maka data diperkuat dengan foto dokumentasi bahwa pelaksanaan pembelajaran media puzzle tidak digunakan dalam kelompok besar.



*Gambar 3 : Dokumentasi tentang proses pembelajaran media puzzle dilaksanakan pada kelompok kecil.*⁵⁰

c. Penggunaan bermain puzzle anak dominan ramai sendiri

Pada faktor kendala tahap ini , anak didik dalam mengerjakan media puzzle ini selalu banyak ngomong dan bicara sendiri,

⁴⁹ Hasil Wawancara bersama Ibu kepala Sekolah Ibu Farohah Amalia, Spd pada tanggal 02 April 2019.

⁵⁰ Dokumentasi, RA Salsabila Suco tanggal 29 April 2019

dikarenakan guru tidak fokus untuk menemani satu persatu anak dalam menyusun bentuk bentuk kepingan puzzle tersebut. Sehingga anak merasa tidak diperhatikan dan bekerja menyelesaikan media puzzle asal asalan bahkan tidak sampai tuntas.

Senada yang diucapkan ibu Lutfiana guru kelompok A bahwa: “anak selalu banyak ngomong dan tidak tuntas dalam menyelesaikan tugasnya dikarenakan guru tidak fokus satu demi satu untuk membimbing anak didiknya posisi guru di depan anak. Disini anak dibuat bebas atau klasikal”.⁵¹

Untuk mengatasi kendala tersebut guru memberikan solusi untuk membagi anak menjadi dua kelompok, misalnya kelompok satu terdiri anak 7 menyelesaikan tugas menyusun puzzle, sedangkan kelompok dua yang terdiri dari 8 anak mewarnai gambar selanjutnya berputar, sehingga guru pembimbing bisa fokus ke anak didik yang mengerjakan dan menyelesaikan tugas dalam media puzzle.

Dari hasil wawancara penulis dengan ibu Lutfiana selaku guru kelompok di RA Salsabila bahwasanya sebelum pembelajaran bermain puzzle dimulai guru sudah berada didepan anak anak kemudian mencontoh kan bermain puzzle tahap demi tahap kepada anak didik yang akan dilakukan sampai dengan selesai.⁵²

⁵¹ Hasil wawancara peneliti dengan guru kelas Ibu Lutfiana pada tanggal 01 April 2019

⁵² Hasil Wawancara peneliti dengan ibu Lutfiana guru kelompok A di RA Salsabila kabupaten jember

- d. Pembinaan media puzzle membutuhkan waktu yang panjang dan lama.

Hasil Observasi yang dilakukan peneliti di RA Salsabila bahwa pembinaan media puzzle butuh waktu yang lama, sehingga pengembangan aspek yang lain kadang tidak bisa terlaksana karena berlangsungnya penyusunan media puzzle yang tidak tuntas dan menjadi satu keutuhan gambar.

Hal ini guru memberikan solusi agar tidak membutuhkan waktu lama guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menyelesaikan kedepan kelas dua atau tiga orang sehingga guru bisa memantau kerja anak didik dan tidak membutuhkan waktu yang lama.⁵³

- e. Penggunaan media puzzle tidak sesuai tema.

Dari hasil observasi guru sebagai evaluasi di RA Salsabila kabupaten jember, bahwa setiap melakukan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan seperti media puzzle , media puzzle yang digunakan gambar tidak sesuai dengan tema yang akan kita ajarkan kepada anak didik, sehingga anak didik merasa bosan dan jenuh untuk menyelesaikan kepingan kepingan puzzle menjadi gambar utuh.

Untuk mengatasi kendala tersebut diatas guru harus kreatif dan inovatif dalam pengadaan pembelajaran media puzzle dan seleksi sesuai tema, guru bisa dengan membeli langsung bentuk puzzle sesuai dengan kebutuhan tema, Ataupun dengan membuatnya sendiri dengan kardus atau bahan bekas.

⁵³ Hasil Observasi peneliti tanggal 29 Maret 2019 .

C. Pembahasan Temuan

Berdasarkan analisis data yang bersifat deskriptif maka bagian ini akan peneliti uraikan semua hasil observasi dan wawancara dari proses guru dalam membina kemampuan kognitif dan faktor apa saja yang menjadi kendala serta solusi dalam pembelajaran media puzzle anak usia dini pada kelompok A di RA Salsabila kabupaten Jember sebagai berikut :

1. Membina Kemampuan Kognitif melalui media Puzzle pada anak kelompok A di RA Salsabila Suco kabupaten Jember tahun pelajaran 2018/2019.

Sesuai dengan analisis deskriptif yang peneliti gunakan dalam penelitian ini terkait dengan hasil pengamatan . Sebagaimana yang telah dipaparkan dalam hasil penelitian ini mempunyai beberapa objektif, yaitu :

- a. Guru mengenalkan perbedaan berdasarkan ukuran lebih dari, kurang dari, paling
- b. Mengklasifikasi benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pola.
- c. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.

Proses guru dalam upaya pembinaan kemampuan kognitif anak melalui bermain puzzle sudah terlaksana dengan baik, hal tersebut dapat dilihat dari pengumpulan data yang peneliti lakukan ketika kegiatan dilapangan atau didalam ruangan kelas sedang berlangsung dan peneliti melihat dokumen yang bisa dianalisis untuk membantu peneliti dalam pengumpulan data.

Menurut Peraturan Menteri No.58 tahun 2009 bahwa perkembangan kognitif adalah perkembangan kemampuan berfikir individu dalam bertindak atau dalam segala hal yang berkaitan dengan proses fikir yang meliputi :pengetahuan umum dan sains, konsep bentuk, warna dan ukuran dan pola, konsep bilangan, lambang bilangan dan persiapan pengembangan kemampuan berfikir teliti.⁵⁴

Pendidikan pada dasarnya mempunyai peranan penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dimana sasarannya adalah untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia, baik sosial, spiritual, dan intelektual serta kemampuan yang profesional sebagaimana yang terdapat dalam Undang undang Republik Indonesia No,20 tahun 2003 yang tercantum pada pasal 3 tentang Sistem pendidikan nasional, dimana fungsi dan tujuann pendidikan nasional adalah sebagai berikut :

“Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan watak serta peradapan bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada tuhan yang maha esa, berahlakul mulia, sehat, beriman, cakap, kreatif , mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis secara bertanggung jawab”.⁵⁵

Banyak cara untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak salah satunya dengan kegiatan pembelajaran bermain puzzle.Guru diharapkan

⁵⁴ Kurikulum 2010, *Departemen Pendidikan Nasional*

⁵⁵ S.Sepriadi “Kontribusi status Gizi Dan kemampuan motorik terhadap kesegaran jasmani siswa Sekolah dasar” *Jurnal keolahragaan*, 5 (2)2017, 195

mampu memberikan pembelajaran yang atraktif dan menarik pada anak sehingga tujuan tujuan pembelajaran pada RA Salsabila kabupaten Jember dapat tercapai tujuan tujuan pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak. Misalnya :

- a. Anak mampu mengenal warna yang terdapat didalam puzzle
- b. Anak mampu memperkirakan urutan berikutnya dan pola setelah melihat urutan warna.
- c. Anak mampu mengenal berbagai bentuk geometri dan memasangkannya kembali sesuai urutan polanya.
- d. Anak mampu menyusun puzzle sesuai dengan pola dan mengelompokkan benda yang sama.

Dari kegiatan yang dilakukan oleh anak khususnya dalam upaya pembinaan kemampuan kognitif melalui media puzzle banyak sekali yang didapatkan oleh anak bukan hanya dapat membina kemampuan kognitif anak saja tetapi dapat membina kemampuan motorik halus anak serta kemampuan motorik kasar dan kemampuan bahasa anak yang telah dimilikinya.

Pembinaan media puzzle dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok A di RA Salsabila sudah memperlihatkan peningkatan yang baik, disini dapat dilihat bahwa anak secara keseluruhan bersemangat dan memperhatikan guru dalam menjelaskan langkah langkah bermain puzzle sehingga anak mampu melaksanakan sendiri tanpa dampingan dan bantuan guru.

2. Faktor kendala dan solusi dalam media puzzle pada kelompok A di RA Salsabila Suco kabupaten jember.

Pembelajaran bermain puzzle juga memiliki faktor kendala dan solusi dalam membina kemampuan kognitif anak didik. Sebagaimana yang telah dipaparkan dalam hasil penelitian ini mempunyai beberapa objektif ,
Yaitu :

- a. Penggunaan media puzzle tidak sesuai dengan jumlah anak di dalam kelompok.
- b. Media puzzle tidak bisa digunakan untuk kelompok besar.
- c. Penggunaan bermain puzzle anak dominan ramai sendiri.
- d. Penggunaan media puzzle membutuhkan waktu yang panjang dan lama.
- e. Penggunaan media puzzle tidak sesuai tema .

Diharapkan guru RA lebih kreatif dalam memberikan pembelajaran kemampuan kognitif baik dalam pemberian metode yang tepat yaitu dengan cara memperhatikan prinsip dan aspek aspek perkembangan kognitif pada anak usia RA, serta harus dapat menyajikan kegiatan daya pikir yang menyenangkan terhadap anak didik.

Berdasarkan hasil Observasi dan wawancara tersebut peneliti menyimpulkan bahwa guru di RA Salsabila Suco kabupaten Jember telah menerapkan metode pembelajaran melalui bermain puzzle untuk pembinaan kemampuan kognitif anak usia dini kelompok A dengan semaksimal mungkin sesuai dengan pandangan para pakar.

Menurut M. Fadlillah mengatakan bahwa bermain bagi anak usia dini sangatlah penting, sebab melalui bermainlah anak mengalami proses pembelajaran. Selain itu, salah satu karakteristik anak usia dini ialah suka bermain artinya bermain sudah menjadi kebutuhan alamiah setiap anak yang harus dipenuhi.⁵⁶

Menurut Badru Zaman mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan utamanya pada anak usia dini. Alat permainan dirancang dan ditujukan untuk membantu perkembangan anak sehingga mengandung nilai nilai pendidikan bagi pertumbuhan anak usia dini.⁵⁷

Sesuai paparan teoti diatas bahwa pembelajaran bermain puzzle bukan pembelajaran baru di RA, namun pembelajaran ini dapat merangsang anak lebih cepat meningkatkan kemampuan kognitif serta merangsang kecerdasan perkembangan aspek aspek yang lain yang dimiliki anak.

⁵⁶ Fadlillah, dkk, *Buku Ajar Bermain dan Permainan* (Jakarta : Kencana, 2015) 34

⁵⁷ Badru Zaman , *Media dan Alat Permainan Edukatif Anak*, (Tangerang Selatan : Universitas Terbuka, 2016), 123

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang dilakukan peneliti bahwa upaya pembinaan kemampuan kognitif pada kelompok A di RA Salsabila kabupaten jember dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pembinaan kemampuan kognitif melalui media puzzle pada anak kelompok A di RA Salsabila Suco Kabupaten Jember.

Setelah peneliti menyajikan laporan penelitian dan menganalisa, maka penulis akan menyimpulkan efektifitas . permainan edukatif bongkar pasang puzzle dalam membina kemampuan kognitif anak adalah :

- a. Penggunaan alat permainan edukatif puzzle ternyata efektif untuk anak usia dini dalam membina kemampuan kognitif anak didik dan memudahkan guru dalam menstimulus kognitif anak, anak dapat tertarik untuk melakukan kegiatan karena permainan puzzle yang bervariasi dan menarik, anak lebih mampu mengembangkan kognitif sehingga anak lebih termotivasi untuk belajar.
- b. Dari hasil penelitian yang dilakukan dapat terlihat bahwa dengan penggunaan media permainan puzzle maka hasil yang didapat adalah anak mampu terbina kemampuan kognitif anak berdasarkan apa yang dilihat, didengar, dan dirasakan, sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif.

2. Faktor kendala dan solusi media puzzle dalam membina kemampuan kognitif anak kelompok A Di RA Salsabila Suco kabupaten jember.

Bahwa berdasarkan pengamatan dari hasil peneliti bahwa pelaksanaan pembelajaran media puzzle dapat disimpulkan bahwa faktor kendala dan solusinya dalam media puzzle ini adalah sebagai berikut :

- a. Penggunaan media puzzle tidak sesuai dengan jumlah anak didalam kelompok, sehingga guru perlu membeli atau membuatnya sendiri sebanyak jumlah anak didik kelompok A.
- b. Media puzzle tidak bisa digunakan untuk kelompok besar, maka solusinya guru menambah guru pendamping dalam pembelajaran media puzzle pada kelompok A
- c. Penggunaan bermain puzzle anak dominanramai sendiri, adapun solusinya guru membagi anak menjadi dua kelompok sehingga anak betul betul melaksanakan media puzzle dan anak tidak ramai sendiri.
- d. Pembinaan media puzzle membutuhkan waktu yang panjang dan lama, solusinya yaitu guru memberikan anak didik dengan maju ke depan dua atau tiga orang sehingga anak anak dengan cepat menyusun bentuk kepingan puzzle tersebut dan guru mudah mengevaluasinya.
- e. Pembinaan media puzzle tidak sesuai dengan tema yang akan dicapai, adapun solusinya yaitu Guru diharapkan aktif dan kreatif untuk menyediakan media puzzle ini dengan cara membeli dan membuat sendiri sesuai dengan tema yang akan dicapai.

B. Saran

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

1. Kepada pihak sekolah khususnya para guru yang terlibat langsung dengan anak agar lebih serius memperhatikan berbagai potensi yang dimiliki anak didik , sehingga potensi yang dimiliki anak didik dapat dikembangkan sejak dini.
2. Kepada guru hendaklah setiap pembelajaran anak usia dini hendaklah selalu menggunakan media karena dengan media itu kita dapat menyampaikan materi dengan mudah dan anak dapat belajar berdasarkan pengalaman langsung untuk membangun daya ingat anak. Guru sebagai motivasi pertama dan utama untuk membina kemampuan kognitif anak didik, maka hendaknya guru harus lebih kreatif dalam memberikan materi, agar anak lebih senang dan mereka tidak merasa bosan.

IAIN JEMBER

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, dan Sudjana. 2010. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: Presindo.
- Arikunto, Suharsini. 2002. *Prosedur penelitian Suatu pendekatan Praktek*. Jakarta, Rineka Cipta.
- Departemen Agama Republik Indonesia, 2012. *Al Quran dan Terjemahannya. Bandung Syamil Quran*.
- Departemen Pendidikan Nasional, 2007. *Pedoman pengajaran Kognitif di Taman kanak kanak (Jakarta: Depdiknas*.
- Hasan, Maimunah. 2009. *Perkembangan Aspek Aspek Anak*. Jakarta, Bumi Aksara.
- Ismiyasih, Roro. 2017. *Mengembangkan Kemampuan Kognitif pengenalan Angka Melalui Permainan Puzzle Geometri Pada Anak Kelompok A TK Arrohman Desa Kranjingan Kecamatan Summersari Kabupaten jember*.
- Kementrian Agama Kabupaten Jember, 2016. *Pedoman Kurikulum 13 SK DIRJEN No. 3489*
- Kurikulum 2010, *Departemen Pendidikan Nasional*
- Meolong, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mindarwati, Rita. 2018. *Peningkatan kemampuan Kognitif mengenal Angka 1-10 melalui Media Baju Majemuk Paada Anak Kelompok A TK Siwi Bhakti Kabupaten Jember*.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan, 2014. *Standart Nasional PAUD, No, 137*
- Raco, J R. 2010 *Metode Penelitian Kualitatifjenis, Karakteristik dan keunggulannya*. Jakarta, Grasindo.
- S.Sepriadi. 2017. "Kontribusi status Gizi Dan kemampuan motorik terhadap kesegaran jasmani siswa Sekolah dasar" *Jurnal keolahragaan*, 5

- Sugiono, 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung, Alfabeta
- Sugiono, 2016. *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono, 2010. *Metode penelitian Pendidikan pendekatan Kualitatif Kuantitatif R & D*. Bandung , Alfabeta.
- Sujiono, 2010. *Dasar Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak*. Jakarta:Alfabeta.
- Sujiono, Bambang. 2010. *Kurikulum Taman Kanak Kanak*.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Perkembangan Dasar Anak* (Jakarta: Cipta Areka,
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2013. *Metode Pengembangan Kognitif*, Modul 1-12. (Tangerang Selatan: Penerbitan Universitas Terbuka).
- Sukmadinata, 2007. *Metode penelitian pendidikan* (Bandung, Remaja Rosda karya.
- Susanto, 2011. *Pembelajaran Kemampuan Anak Usia Dini*. Jakarta : Cipta Press.
- Susanto, 2012. *Pembelajaran Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Tim penyusun IAIN hal. 45.5
- Tim Penyusun, 2017. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember, IAIN Jember Press.
- Yohana, Yayah. 2017. *Upaya Pengembangan kemampuan Mengenal Angka melalui permainan dadu Pada Anak Di Taman Kanak Kanak Kesuma Tanjung Kaliwtes Jember*.
- Yudha, Andhi. 2008. *Media Pembelajaran Taman Kanak Kanak*. Jakarta
- Yudhiasmini, 2008. *Perkembangan Kognitif Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta.
- Yulianty, Reny. 2012. *Pembelajaran Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta.
- Zaman, Badru. 2002. *Media pembelajaran PAUD*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.

Zaman, Badru. 2007. *Media Dan Strategi pembelajaran*. Tangerang. Universitas Terbuka.

Zaman, Badru. 2014. *Media dan Sumber Belajar PAUD*. Tangerang selatan, Universitas terbuka.



PERNYATAAN SURAT KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Fitriyah
NIM : T 201511048
Fakultas : Fakultas Tarbiah dan Ilmu Keguruan
Prodi : Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Tempat, tanggal lahir : Jember, 01 Juni 1992
Alamat : Dusun Curah Pinang- Taman sari- Mumbulsari
Kabupaten Jember

Menyatakan dengan sebenar benarnya bahwa skripsi yang berjudul “Upaya Pembinaan Kemampuan Kognitif Melalui Media Puzzle Pada Anak Usia Dini Kelompok A Di Ra Salsabila Suco Mumbulsari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019.

Jember, 10 Juni 2019




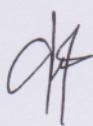
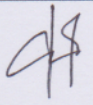




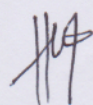
Fitriyah
NIM.T201511048

MATRIK PENELITIAN

Judul	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Fokus Penelitian
Upaya pembinaan Kemampuan Kognitif Melalui Media puzzle Pada Anak Usia Dini Kelompok A Di RA Salsabila Suco Kecamatan Mumbulsari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019”.	Meningkatkan Kemampuan kognitif Media puzzle	Kemampuan kognitif Media puzzle	a. Hakikat Kemampuan kognitif b. Karakteristik kemampuan kognitif a. Definisi mdia puzzle b. Kegunaan media puxxle c. Cara pelaksanaan media puzzle	Data Primer 1.Kepala RA 2.Guru 3.Orang Tua Data Sekunder 1.Kepustakaan 2.Dokumentasi	1. Pendekatan Dan Jenis Penelitian Menggunakan Pendekatan Kualitatif Dan Jenis Diskriptif Kualitatif 2. Lokasi: RA Salsabila Suco Jember 3. Penentuan Subyek Menggunakan Tehnik Praktek Langsung 4. Tehnik Pengumpulan Data Observasi Wawancara Dokumentasi 5. Keabsahan Data Triangulasi Sumber Dan Triangulasi Teknik	Bagaimana upaya pembinaan kemampuan kognitif melalui media puzzle pada kelompok A di RA Salsabila Suco Kabupaten Jember tahun pelajaran 2018 /2019? Bagaimana faktor penghambat dan solusi bermain media puzzle dalam upaya peningkatan kemampuan kognitif pada kelompok A di RA Salsabila Suco tahun Pelajaran 2018/2019

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

RA SALSABILA SUCO MUMBULSARI KABUPATEN JEMBER

No	Tanggal	Kegiatan	Informan	Ttd
1.	28 Maret 2019	Menyerahkan surat ijin penelitian dan wawancara	Ibu Faroha Amalia Husna, S.Pd.I	
2.	29 Maret 2019	Wawancara dengan guru kelas dan observasi	Ibu Lutfiyana	
3.	01 April 2019	Wawancara dengan guru kelompok A	Ibu Lutfiyana	
4.	02 April 2019	Wawancara dengan kepala sekolah	Ibu Faroha Amalia Husna, S.Pd.I	
5.	05 April 2019	Wawancara dengan guru kelompok A	Ibu Lutfiyana	
6.	09 April 2019	Wawancara dan Observasi	Ibu Lutfiyana	
7.	10 April 2019	Wawancara dengan guru kelompok A	Ibu Lutfiyana	
8.	17 April 2019	Pengambilan surat keterangan selesai penelitian	Ibu Faroha Amalia Husna, S.Pd.I	

Jember, 17 April 2019
Mengetahui,
Kepala RA Salsabila Suco



Faroha Amalia Husna, S.Pd.I

KUMPULAN FOTO KEGIATAN PEMBELAJARAN MEDIA PUZZLE

Kelompok A di RA. Salsabila kabupaten Jember



Penyediaan bahan ajar media puzzle angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif

Kelompok A RA Salsabila Suco



Proses hasil pembelajaran media puzzle guru mengkondisikan anak didik Membentuk lingkaran.



Proses pembelajaran media puzzle guru menerangkan bagaimana pelaksanaan bermain media puzzle.



Wawancara bersama ibu kepala sekolah RA Salsabila Suco dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak didik.

IAIN JEMBER

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
RA AL SALSABILA SUCO MUMBULSARI

Semester/Minggu ke/Hari ke : II / IV / II
Hari /tgl : Selasa.....
Kelompok usia : A
Tema/sub tema : Alat komunikasi / Tehnologi
KD : 1.1 – 1.2 – 2.1 – 2.5 – 3.1 – 4.1 – 3.4 – 4.4 – 3.8- 4.8 – 3.10 – 4.10
3.11 – 4.11.
Materi : - Mensyukuri ciptaan Tuhan
- Mewarnai gambar Handpone
- Bermain media puzzle
- Menyebutkan angka yang ada pada gambar Handpone
Alat dan bahan : - Crayon
- Puzzle
- Pensil
- Gambar

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

Penerapan SOP pembukaan
Menyanyi
Berdiskusi tentang Alat komunikasi
Berdiskusi tentang manfaat Teknologi
Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

Mewarnai gambar Handpone
Bermain media puzzle
Menyebutkan angka yang ada pada gambar Handpone

C. RECALLING:

Merapikan alat-alat yang telah digunakan
Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. PENUTUP

Menanyakan perasaannya selama hari ini
Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
Ber cerita pendek
Menginformasikan kegiatan untuk besok
Penerapan SOP penutupan

Mengetahui
Kepala Sekolah



Faroha Amalia Husna, S.Pd.I

Guru Kelompok

A handwritten signature in black ink, likely belonging to the group teacher.

Lutfiyana



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No.1 Mangli, Telp. (0331) 487550 Fax. (0331) 472005, Kode Pos : 68136
Website : [www.http://ftik.iain-jember.ac.id](http://ftik.iain-jember.ac.id) e-mail : tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B.2375/ln.20/3.a/PP.00.9/03/2019
Sifat : Biasa
Lampiran :
Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

27 Maret 2019

Yth. Kepala RA Salsabila
Jl. Dr Subandi No.40 Suco Mumbulsari Jember

Assalamualaikum Wr Wb.

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

Nama : Fitriyah
NIM : T201511048
Semester : VIII (Delapan)
Jurusan : Pendidikan Islam
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Untuk mengadakan Penelitian/Riset Mengenai Upaya Pembinaan Kemampuan Kognitif Melalui Media Pazzle Angka Pada Kelompok A di RA Salsabila Suco Mumbulsari Jember Tahun Ajaran 2018/2019 Selama 30 Hari di Lingkungan Lembaga Wewenang Ibu.

Adapun pihak-pihak yang dituju adalah sebagai berikut:

1. Kepala RA Salsabila
2. Guru Kelompok A
3. Peserta Didik
4. Wali Murid Kelompok A

Demikian, atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr Wb.

a.n. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik,





RAUDLATUL ATHFAL "SALSABILA"

Jln. Dr. Soebandi No. 40 Suco Kec. Mumbulsari Kab. Jember

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala sekolah RA Salsabila Suco Mumbulsari Kabupaten Jember menyatakan bahwa

Nama : Fitriyah

NIM : T201511048

Jurusan : PIAUD

Fakultas : FTIK

Telah selesai mengadakan penelitian di RA Salsabila Suco Mumbulsari Jember untuk menyusun skripsi yang berjudul "Upaya Pembinaan Kemampuan Kognitif Melalui Media Puzzle Pada Anak Usia Dini Kelompok A Di Ra Salsabila Suco Mumbulsari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019".

Demikian surat keterangan ini kami buat sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 17 April 2019

Kepala RA Salsabila



Faroha Amalia Husna, S.Pd.I

BIODATA PENULIS

Nama : Fitriyah
NIM : T201511048
Fakultas : Tarbiyah dan ilmu keguruan
Jurusan : Pendidikan Islam
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Tempat tanggal lahir : Jember, 01 Juni 1992
Alamat : Dusun curahpinang-Tamansari- Mumbulsari

Riwayat Pendidikan:

1.SDN Tamansari 02.Lulus tahun	2005
2.MTs. Darul Hikmah tahun	2008
3.MA Darul Hikmah tahun	2011
4.IAIN Jember lulus tahun	2019

Pengalaman Organisasi: 1. Anggota pramuka kecamatan Mumbulsari



IAIN JEMBER