

**PENGUNAAN PUZZLE ANGKA BERGAMBAR UNTUK
MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
(Studi Terhadap Anak Kelompok B1 RA Al-Ashriyah Kota Langsa)**



**Oleh: FARAZIA REZKI PUTRI
NIM : 19204032005**

TESIS

Diajukan Kepada Program Magister (S2)
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh
Gelar Magister Pendidikan (M. Pd)
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

YOGYAKARTA

2022

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Farazia Rezki Putri
NIM : 19204032005
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali bagian-bagian yang dirujuk sumber nya.

Yogyakarta, 24 Agustus 2022

Saya yang menyatakan,



Farazia Rezki Putri

NIM. 19204032005

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Farazia Rezki Putri
NIM : 19204032005
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika di kemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap di tindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 24 Agustus 2022

Saya yang menyatakan,



Farazia Rezki Putri
NTM. 19204032005

SURAT PERNYATAAN MEMAKAI JILBAB

SURAT PERNYATAAN MEMAKAI JILBAB

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Farazia Rezki Putri
NIM : 19204032005
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya tidak menuntut kepada Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (atas pemakaian jilbab dalam ijazah strata dua) seandainya suatu hari ini terdapat instansi yang menolak tersebut karena penggunaan jilbab.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 24 Agustus 2022

Saya yang menyatakan,



Farazia Rezki Putri
NIM. 19204032005

PENGESAHAN TUGAS AKHIR



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-2751/Un.02/DT/PP.00.9/10/2022

Tugas Akhir dengan judul : PENGGUNAAN PUZZLE ANGKA BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI (STUDI TERHADAP ANAK KELOMPOK B1 RA AL-ASHRIYAH KOTA LANGSA)

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : FARAZIA REZKI PUTRI, S.Pd
Nomor Induk Mahasiswa : 19204032005
Telah diujikan pada : Senin, 26 September 2022
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Dr. Eva Latipah, S.Ag., S.Psi., M.Si.

SIGNED

Valid ID: 63526cabba1c6



Penguji I

Dr. Hj. Na'imah, M.Hum

SIGNED

Valid ID: 634fcd64bc58



Penguji II

Dr. Hibana, S.Ag., M.Pd.

SIGNED

Valid ID: 63560862e03c7



Yogyakarta, 26 September 2022

UTN Sunan Kalijaga

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.

SIGNED

Valid ID: 635608641724

PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS

UJIAN TESIS

PERSETUJUAN TIM PENGUJI

Tesis berjudul : PENGGUNAAN PUZZLE ANGKA BERGAMBAR
UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN
KOGNITIF ANAK USIA DINI (STUDI TERHADAP
ANAK KELOMPOK B1 RA AL-ASHRIYAH KOTA
LANGSA)
Nama : Farazia Ruzki Putri
NIM : 19204032005
Prodi : PIAUD
Konsentrasi : PIAUD

telah disetujui tim penguji ujian munaqasyah

Ketua/ Pembimbing : Dr. Eva Latipah, S.Ag., S.Psi., M.Si

Penguji I : Dr. Hj. Na'imah, M.Hum.

Penguji II : Dr. Hj. Hibana, M.Pd.

Diuji di Yogyakarta pada tanggal 26 September 2022

Waktu : 10.00-11.00 WIB.

Hasil/ Nilai : 93/A-

IPK : 3,87

Predikat : Memuaskan /Sangat Memuaskan/Dengan Pujian

NOTA DINAS PEMBIMBING

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah
dan Keguruan UIN Sunan
Kalijaga Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr Wb

Setelah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi terhadap penulisan tesis berjudul:

**"PENGARUH PUZZLE ANGKA BERGAMBAR TERHADAP
PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI (Studi Terhadap Anak
Kelompok B1 RA Al-Ashriyah Kota Langsa Provinsi Aceh)"**

Yang ditulis oleh:

Nama : Farazia Rezki Putri

NIM : 19204032005

Jenjang : Magister (S2)

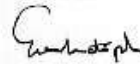
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah diajukan kepada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk diajukan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan.

Wassalamu'alaikum Wr Wb.

Yogyakarta, 24 Agustus 2022

Pembimbing



Dr. Eva Latipah, S.Ag., S.Psi., M.Si

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۝

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”

(Q.S. Al- Insyirah [94]: 5)

KATA PERSEMBAHAN

TESIS INI PENULIS PERSEMBAHKAN UNTUK

**Almamater Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Program Magister Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
Yogyakarta**

ABSTRAK

Farazia Rezki Putri, 19204032005, Penggunaan Puzzle Angka Bergambar Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Studi Terhadap Anak Kelompok B1 RA Al-Ashriyah Kota Langsa). Tesis, Program Magister (S2), Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. 2022.

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab tiga pertanyaan yaitu: (1) Bagaimana puzzle angka bergambar dapat meningkatkan perkembangan kognitif AUD di RA Al-Ashriyah Kota Langsa. (2) Mengapa perkembangan kognitif AUD penting untuk ditingkatkan di RA Al-Ashriyah Kota Langsa. (3) Apa dampak media puzzle angka bergambar terhadap perkembangan kognitif AUD di RA Al-Ashriyah Langsa.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Pengumpulan data didapat dengan cara teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dalam menganalisis data, penelitian menggunakan model interaktif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman yang dimulai dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Dan teknik keabsahan data dilakukan dengan triangulasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Permainan puzzle angka bergambar ini dapat meningkatkan perkembangan kognitif di RA Al-Ashriyah kelompok B1 Langsa. Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis, peningkatan perkembangan anak terlihat jelas dalam tabel penilaian pretest dan posttest (sebelum dan sesudah diberikan permainan). Selanjutnya berdasarkan wawancara bahwa anak dapat mengeksplorasi, merekayasa, berimajinasi, memecahkan masalah, bersosialisasi, bekerjasama dengan kelompok, serta memperoleh pengalaman yang menyenangkan. Permainan puzzle angka bergambar ini juga melibatkan koordinasi mata, tangan dan kaki dengan baik, ini menjadi latihan yang bagus untuk anak karna banyak aktifitas dalam kehidupan anak menggunakan mata, tangan dan kaki. (2) Permainan puzzle angka bergambar mampu meningkatkan berbagai aspek perkembangan kognitif seperti melatih berpikir simbolik anak, hal ini dapat dilihat dalam permainan ini anak akan dilatih untuk menyebutkan macam-macam angka bilangan, permainan ini juga melatih daya ingat anak terhadap macam-macam angka bilangan melalui kegiatan permainan, sehingga anak akan lebih mudah menghafal angka bilangan melalui permainan. Selain meningkatkan perkembangan kognitif, permainan puzzle angka bergambar juga meningkatkan perkembangan fisik motorik dan sosial emosional. (3) Dampak permainan puzzle angka bergambar terhadap perkembangan kognitif anak di kelompok B1 RA Al-Ashriyah yaitu dapat merangsang perkembangan kognitif anak khususnya dalam hal mengenal lambang bilangan, selain itu dapat melatih berpikir simbolik anak, melatih motorik halus, menghargai yang lebih tua, melatih kesabaran anak, bertanggung jawab, sosialisasi

Kata Kunci: Perkembangan Anak, Media Puzzle Angka Bergambar.

ABSTRACT

Farazia Rezki Putri, 19204032005, The Effect of Picture Number Puzzles on Early Childhood Development (Study on Children in Group B1 RA Al-Ashriyah Langsa City, Aceh Province. Thesis, Masters Program (S2), Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Sunan Kalijaga State Islamic University Yogyakarta, 2022.

This research aims to answer three questions, namely: (1) How picture number puzzles can improve AUD cognitive development in RA Al-Ashriyah Langsa City. (2) Why is it important to improve AUD cognitive development in RA Al-Ashriyah Langsa City. (3) What is the impact of pictorial number puzzle media on AUD cognitive development at RA Al-Ashriyah Langsa.

This is a type of descriptive qualitative research. Data collection was obtained by means of observation, interview, and documentation techniques. In analyzing the data, the research uses an interactive model developed by Miles and Huberman which starts from data collection, data reduction, data presentation and drawing conclusions. And the data validity technique is done by triangulation.

The results showed that: (1) This picture number puzzle game can improve cognitive development in RA Al-Ashriyah group B1 Langsa. Based on the observations made by the author, the improvement in children's development is clearly visible in the pretest and posttest scoring tables (before and after being given the game). Furthermore, based on interviews that children can explore, manipulate, imagine, solve problems, socialize, cooperate with groups, and have fun experiences. This illustrated number puzzle game also involves good eye, hand and foot coordination, this is a good exercise for children because many activities in a child's life use the eyes, hands and feet. (2) Picture number puzzle games can improve various aspects of cognitive development such as training children's symbolic thinking, this can be seen in this game children will be trained to mention various numbers, this game also trains children's memory of various numbers through game activities, so that children will more easily memorize numbers through games. In addition to enhancing cognitive development, picture number puzzle games also enhance physical, motor and social emotional development. (3) The impact of pictorial number puzzle games on children's cognitive development in group B1 RA Al-Ashriyah is that it can stimulate children's cognitive development, especially in terms of recognizing number symbols, besides that it can train children's symbolic thinking, train fine motor skills, respect older people, train child patience, responsibility, socialization.

Keywords: Child Development, Picture Number Puzzle Media.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

السَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

Segala puji dan syukur panjatkan kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya peneliti telah menyelesaikan Tesis yang berjudul “Pengaruh Puzzle Angka Bergambar Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini (Studi Terhadap Anak Kelompok B1 RA Al-Ashriyah Kota Langsa Provinsi Aceh)”. Sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga dan para sahabatnya.

Tesis ini dapat terselesaikan berkat bantuan serta bimbingan dan motivasi dari berbagai pihak. Untuk itu dengan segala kerendahan hati, peneliti mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Phil. Al Makin, S. Ag, M.A, selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah memberikan akses serta memudahkan mahasiswanya dalam berbagai hal yang dikeluarkan melalui kebijakan kampus.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, dimana telah menerima serta mengesahkan Tesis ini sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan (M. Pd).

3. Bapak Dr. H. Suyadi, MA, selaku Ketua Prodi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah memberikan masukan-masukan, saran dan dukungan sehingga tesis ini dapat terselesaikan
4. Ibu Dr. Hj. Nai'mah, M. Hum, selaku Sekretaris Prodi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sekaligus penguji I tesis, yang telah memberikan masukan-masukan, saran dan dukungan sehingga tesis ini dapat terselesaikan
5. Ibu Dr. Maemonah, M. Ag selaku pembimbing akademik yang senantiasa memberikan motivasi dan dukungannya dalam keberhasilan selama studi di Prodi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
6. Ibu Dr. Eva Latipah, S.Ag., S. Psi., M. Si selaku pembimbing dalam penelitian ini yang senantiasa memperhatikan, memotivasi dalam penyusunan tesis ini.
7. Ibu Dr. Hj. Hibana, M. Pd selaku penguji II tesis yang telah memberikan masukan-masukan, saran dan dukungan sehingga tesis ini dapat terselesaikan.
8. Segenap Guru dan Karyawan RA Al-Ashriyah Kota Langsa yang telah mencurahkan ilmu serta memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
9. Teristimewa untuk keluarga tercinta, Ayahanda Dr. Zainuddin, M.A dan Ibunda Aswinar Z, S. Pd yang telah membesarkan dengan cinta dan kasih sayang yang sangat luar biasa serta mendidik anaknya tanpa pamrih hingga detik ini, tak sanggup saya ucapkan ketika mengenang jerih payah mereka,

dengan dorongan serta do'a yang tulus agar Ananda berhasil mengapai cita-cita. Dan tidak lupa juga kepada adik-adik terkasih Jihan Zia 'Ufairah, Syifa Zia Muharni, Nabila Zia Almira yang terus memberikan semangat dalam penyelesaian tesis ini.

10. Terima Kasih kepada Iqbal Muammar, S.H yang selalu setia menemani, mendengar keluh kesah, memberi support dan dukungan positif dalam melakukan kegiatan perkuliahan S2 dari awal kuliah hingga sampai tahapan penyelesaian
11. Seluruh mahasiswa/mahasiswi program Magister (S2) Magister PIAUD fakultas ilmu tarbiyah dan keguruan UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta yang telah menemani selama masa studi

Semoga Amal baik Bapak/Ibu/Saudara tersebut diatas diterima sebagai amal ibadah dan mendapat balasan dari Allah SWT secara berlipat ganda, amin.

Yogyakarta, 24 Agustus 2022

Peneliti,



Farazia Rezki Putri

NIM. 19204032005

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	ii
SURAT PERNYATAAN MEMAKAI JILBAB	iii
PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iv
PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS	v
NOTA DINAS PEMBIMBING	vi
MOTTO	vii
KATA PERSEMBAHAN.....	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT.....	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	8
E. Tinjauan Pustaka	9
F. Kerangka Teoretis	15
G. Metode penelitian.....	18
1. Jenis Penelitian	18
2. Subjek dan Objek Penelitian	19
3. Lokasi Penelitian	19
4. Teknik Pengumpulan Data	19
5. Instrumen Penelitian.....	21
6. Teknik Analisis Data	24
7. Pengecekan Keabsahan Data.....	29

H. Sistematika Pembahasan	31
BAB II LANDASAN TEORI	33
A. Permainan Puzzle Angka Bergambar.....	33
1. Bermain Puzzle.....	33
a. Definisi Bermain Puzzle.....	33
b. Manfaat Bermain Puzzle	35
c. Jenis Permainan Puzzle	39
d. Kelebihan dan Kekurangan Puzzle.....	43
e. Puzzle Sebagai Terapi Bermain	44
2. Puzzle Angka Bergambar	47
a. Definisi Permainan Puzzle Angka Bergambar	47
b. Manfaat Penggunaan Puzzle Angka Bergambar	51
c. Pembelajaran Menggunakan Puzzle Angka Bergambar	52
B. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	54
1. Definisi Perkembangan Kognitif.....	54
2. Tahapan Perkembangan Kognitif	55
3. Faktor yang mempengaruhi Perkembangan Kognitif	58
4. Macam-macam Metode Pengembangan Kognitif AUD	60
5. Dampak dan Gangguan dalam Perkembangan Kognitif	62
6. Karakteristik Anak Usia Dini	63
BAB III GAMBARAN UMUM RA AL-ASHRIYAH	66
A. Sejarah Berdirinya RA Al-Ashriyah	66
B. Identitas Sekolah	67
C. Visi, Misi dan Tujuan RA Al-Ashriyah Kota Langsa.....	68
D. Status Lembaga	69
E. Struktural Kepengurusan RA Al-Ashriyah Kota Langsa.....	69
F. Data Pendidik	71
G. Jumlah Peserta Didik.....	71
H. Capaian Pembelajaran RA Al-Ashriyah	72
I. Kurikulum RA Al-Ashriyah Kota Langsa	73

BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN.....	77
A. Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Puzzle Angka Puzzle Angka Bergambar.....	77
B. Analisis Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Puzzle Angka Bergambar	88
C. Dampak Media Puzzle Angka Bergambar Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	94
 BAB V SIMPULAN DAN SARAN	102
A. Simpulan	102
B. Saran.....	103
C. Kata Penutup	104
 Daftar Pustaka	105
Daftar Riwayat Hidup	109
LAMPIRAN.....	111

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Kajian Terdahulu Penelitian.....	13
Tabel 1.2	Bulir Ceklis Perkembangan AUD	24
Tabel 1.3	Kisi-kisi Instrumen Perkembangan AUD.....	27
Tabel 3.1	Data Pendidik RA Al-Ashriyah	71
Tabel 3.2	Data Siswa RA Al-Ashriyah	71
Tabel 3.3	Administrasi Pengajaran RA Al-Ashriyah.....	73
Tabel 3.4	Standar Tingkat Pencapaian dan Perkembangan	74
Tabel 4.1	Data Perkembangan Kognitif Anak Sebelum Menggunakan Puzzle Angka Bergambar.....	78
Tabel 4.2	Data Perkembangan Kognitif Anak Menggunakan Puzzle Angka Bergambar.....	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Kerangka Teoritis	18
Gambar 2	Komponen dalam Analisis Data.....	28
Gambar 3	Manfaat Bermain Puzzle	38
Gambar 4	Jenis-Jenis Permainan Puzzle.....	40
Gambar 5	Struktural RA Al-Ashriyah	70
Gambar 6	Dampak Bermain Puzzle bagi Anak	101

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Taman kanak-kanak atau Raudhatul Athfal adalah lembaga pendidikan bagi anak usia 4 sampai dengan 6 tahun, yang di dalamnya proses pembelajaran dilakukan untuk mengembangkan potensi anak, sehingga perkembangan anak berkembang secara wajar sesuai dengan tahapan perkembangannya. Pembelajaran di taman kanak-kanak tidak hanya mempersiapkan anak untuk sekolah dasar, tetapi di atas segalanya, mempersiapkan mereka untuk perkembangan fisik motorik, bahasa, nilai agama dan moral, sosial emosional, seni dan kognitif yang sesuai dengan usia, dalam kegiatan pembelajaran tentunya tujuan harus dicapai.¹

Pendidikan anak usia dini merupakan waktu yang tepat untuk mendampingi anak dalam tumbuh kembangnya. Anak usia dini mengalami masa pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, yang disebut dengan masa keemasan (*golden age*). Menurut Yuliani Nurani Sujiono, perkembangan kecerdasan anak usia dini meningkat dari 50% menjadi 80% terutama pada usia 4-6 tahun. 50% kemampuan belajar manusia terbentuk dalam empat tahun pertama, dan 30% kemampuan lainnya dicapai pada usia

¹ Program Studi et al., "PENGARUH PERMAINAN PUZZLE TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN PADA ANAK USIA DINI PENDAHULUAN Taman Kanak-Kanak Merupakan Lembaga Pendidikan Yang Ditujukan Bagi Anak- Anak Usia 4-6 Tahun Untuk Melaksanakan Suatu Proses Pembelajaran Agar Anak Dapa" 1, no. 1 (2020): 29–40.

delapan tahun.² Pada titik ini, otak anak sangat reseptif terhadap pengalaman sensorik. Anak-anak dengan mudah belajar banyak dari lingkungannya. Penting untuk menggunakan waktu ini dengan sebaik mungkin agar semua potensi anak berkembang secara optimal.

Anak tumbuh dan berkembang secara optimal bila stimulasi yang didapat tepat dan terus menerus dilakukan. Pemberian stimulasi yang tepat adalah pemberian stimulasi bagi perkembangan dan pertumbuhan otak anak. Perkembangan anak akan optimal bila interaksi diusahakan sesuai dengan kebutuhan anak pada berbagai tahap perkembangannya, sejak bayi bahkan masih dalam kandungan.³ Stimulasi dilakukan secara terus menerus sampai anak benar-benar memahami konsep yang diajarkan. Salah satu stimulasi/rangsangan yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media belajar. Media belajar yang dirancang tentunya media yang asik serta menyenangkan bagi anak.

Media belajar adalah salah satu faktor yang harus di persiapkan dalam merencanakan proses pembelajaran, salah satu contoh dari media pembelajaran adalah puzzle.⁴ Puzzle adalah media bermain dengan cara bermainnya seperti menyusun dan mencocokkan potongan-potongan gambar, huruf, bangun-bangun, atau angka sehingga disusun menjadi sebuah puzzle yang utuh. Proses penyusunan puzzle dapat melatih kesabaran, ketangkasan

² Yuliani Nuraini Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak* (Samarinda: Indeks, 2010). Hal.

³ Nia Kania, "UNTUK Oleh : Dr . Nia Kania , SpA ., MKes" (2006): 1–10.

⁴ Ripa Natari and Dadan Suryana, "Penerapan Permainan Edukatif Puzzle Untuk Mengembangkan Aspek Kognitif Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19," *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education* 4, no. 2 (2021): 245–252.

mata, dan tangan dalam menyusun puzzle. Kegiatan bermain puzzle ini dapat membuat pembelajaran yang dilakukan tidak mudah merasa bosan dan membuat anak aktif, sehingga meningkatkan hasil belajar anak menjadi lebih baik.⁵

Penelitian ini menggunakan kegiatan puzzle angka bergambar yang diharapkan dapat memberikan pengaruh terhadap potensi yang dimiliki anak usia dini. Setiap individu memiliki potensi yang dibawa sejak lahir, seluruh potensi ini harus dikembangkan sejak usia dini. Dalam penelitian ini hanya mencakup 3 perkembangan saja, yaitu perkembangan kognitif, fisik motorik, dan sosial emosional. Kemampuan kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu, kemampuan individu untuk menghubungkan, mengevaluasi, dan mempertimbangkan satu pengalaman atau lebih pengalaman. Perkembangan kognitif berkaitan dengan tingkat kecerdasan (*intelligence*) yang menjadi ciri seseorang dengan beragam minat, terutama yang diwujudkan dalam ide dan pembelajaran.⁶ Perkembangan fisik adalah perkembangan pengendalian gerak tubuh melalui koordinasi aktivitas pusat syaraf, syaraf dan otot.⁷ Perkembangan fisik sangat mudah dilihat karena adanya perubahan bertahap dalam pengendalian dan kemampuan melakukan gerakan (*motoric*). Selanjutnya, perkembangan sosial emosional merupakan perolehan

⁵ Rizkia Dwi Oktaviyani and Oryza Intan Suri, "Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah," *Jurnal Kesehatan* 10, no. 2 (2019): 112.

⁶ Studi et al., "PENGARUH PERMAINAN PUZZLE TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN PADA ANAK USIA DINI PENDAHULUAN Taman Kanak-Kanak Merupakan Lembaga Pendidikan Yang Ditujukan Bagi Anak- Anak Usia 4-6 Tahun Untuk Melaksanakan Suatu Proses Pembelajaran Agar Anak Dapa."

⁷ Rohyana Fitriani and Rabihatun Adawiyah, "Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini," *Jurnal Golden Age* 2, no. 01 (2018): 25.

kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial.⁸ Perkembangan emosi dan sosial pada tiap individu sangat penting dalam keberadaan manusia karena berkaitan dengan kemampuan individu tersebut untuk menjalin interaksi dengan orang lain.⁹ Diharapkan dengan media pembelajaran yang digunakan, proses belajar bermain ini berhasil. Suatu proses belajar akan dikatakan berhasil jika mencapai tujuan belajar.

Elliot dalam Eva menjelaskan bahwa ada tiga istilah yang perlu dibedakan kaitannya dengan tujuan belajar yakni tujuan (goals), objektif (objective), dan hasil belajar (learning outcome). Tujuan (goals) berhubungan dengan tujuan umum yang dirincikan menjadi prioritas bagi pendidikan, dalam hal ini seperti belajar membaca, menghitung dan menulis. Objektif (objective) berkaitan dengan hasil instruksional yang menggambarkan tingkatan belajar anak usia dini, dalam hal ini seperti kegiatan puzzle angka bergambar, dan hasil belajar (learning outcome) merupakan hasil akhir yang dinyatakan dalam bentuk perilaku spesifik siswa, dalam hal ini belanjaar mengenal lambing bilangan.¹⁰

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti yaitu menemukan kendala pada anak kelompok B1 di RA Al-Ashriyah Kota Langsa Provinsi Aceh terkait dengan kemampuan mengenal lambang

⁸ Yeni Rachmawati Ali Nugraha, *Metode Pengembangan Sosial Emosional* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008).

⁹ Nurhasanah Nurhasanah, Suci Lia Sari, and Nova Adi Kurniawan, "Perkembangan Sosial Dan Emosional Anak Usia Dini," *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4, no. 02 (2021): 91–102.

¹⁰ Eva Latipah, "Peran Penting Belajar Berdasar Regulasi Diri Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar," *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 2, no. 1 (2010): 17–43, https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=2tmaDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR3&ots=WaSYgM6Lhp&sig=VapOyavHCA39acnX6hd8wz7b4go&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false.

bilangan. Kemampuan fisik motorik pada anak juga belum mampu dan belum berkembang dengan baik. Hal tersebut dapat dilihat melalui kegiatan menulis angka bilangan, anak tidak bersemangat dan tidak dapat menulis dengan baik, anak juga belum fokus terhadap apa yang dijelaskan guru. Proses pengenalan angka pada anak juga belum tepat yaitu terdapat ketidaksesuaian antara pengucapan dengan jumlah benda. Anak juga masih kesulitan dalam membedakan lambang bilangan antara 6 dan 9. Hal ini dikarenakan pembelajaran yang berlangsung tidak sesuai dengan teori pembelajaran yang dikemukakan oleh Piaget. Piaget mengemukakan bahwa tahapan belajar anak dimulai dari konkrit, semi konkrit, semi abstrak dan abstrak.

Pembelajaran mengenalkan lambang bilangan pada kelompok B1 RA Al-Ashriyah yang dilakukan belum matang dalam penguasaan konsep bilangan, karena mengenalkan lambang bilangan sesaat sebelum melalui tahap pengenalan konsep bilangan untuk pertama kalinya, yaitu langsung mengenalkan lambang bilangan, sebelum melalui tahap mengenal konsep bilangan terlebih dahulu, sehingga penguasaan konsep bilangan anak belum matang. Pembelajaran yang dilakukan juga masih bersifat abstrak. Pembelajaran yang dilakukan belum menggunakan media pembelajaran untuk menjadikan sebuah materi yang konkret untuk disampaikan. Sehingga, anak sering merasa kesulitan dalam menerima materi yang masih bersifat abstrak tersebut.

Konsep pembelajaran abstrak pada dasarnya tidak dapat diterapkan dalam konsep pembelajaran anak usia dini. Sehingga pembelajaran abstrak

menjadikan anak tidak semangat dan tidak antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini dikarenakan anak kurang tertarik terhadap pembelajaran yang berlangsung sehingga anak cenderung mudah bosan untuk belajar. Pembelajaran yang bersifat *Teacher Centered Learning* ini membuat anak kurang berinteraksi dengan teman sebayanya, hal ini akan membuat kemampuan sosial emosional anak kurang berkembang. Maka dari itu untuk mengatasi permasalahan di atas, peneliti mengajukan solusi untuk meningkatkan perkembangan yang difokuskan dalam tiga aspek, yaitu perkembangan fisik motoric, perkembangan kognitif, dan perkembangan sosial emosional melalui pembaharuan pada metode dan media pembelajaran yang digunakan adalah dengan bermain puzzle angka bergambar. Anak akan lebih mudah menyerap segala sesuatu yang dipelajari dengan konsep belajar dilakukan dalam suasana yang menyenangkan.

Tentunya pada penelitian ini, perkembangan anak harus sesuai dengan tingkatan pencapaian perkembangan yang terdapat dalam KMA No 792 Tahun 2018 yaitu pada aspek perkembangan fisik motorik, aspek perkembangan kognitif dan aspek perkembangan sosial emosional. Oleh karena itu, salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan perkembangan tersebut dengan melakukan pembelajaran puzzle angka bergambar, dimana pembelajaran ini dapat merangsang perkembangan anak kelompok B1 RA Al-Ashriyah. Berdasarkan hal yang telah dipaparkan diatas, peneliti tertarik mengangkat topik ini dengan judul Pengaruh Puzzle Angka

Bergambar Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini (Studi Terhadap Anak Kelompok B1 RA Al-Ashriyah Kota Langsa).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana puzzle angka bergambar dapat meningkatkan perkembangan kognitif AUD di RA Al-Ashriyah Kota Langsa?
2. Mengapa perkembangan kognitif AUD penting untuk ditingkatkan melalui permainan puzzle bergambar di RA Al-Ashriyah Kota Langsa?
3. Apa dampak permainan puzzle angka bergambar terhadap perkembangan kognitif AUD di RA Al-Ashriyah Kota Langsa?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mengidentifikasi peningkatan perkembangan fisik motorik anak melalui media puzzle angka bergambar di RA Al-Ashriyah Langsa
2. Untuk menganalisis perkembangan kognitif anak melalui permainan puzzle angka bergambar di RA Al-Ashriyah Langsa
3. Untuk menemukan dampak permainan puzzle angka bergambar terhadap perkembangan kognitif AUD di RA Al-Ashriyah Kota Langsa

D. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan permasalahan, pertanyaan, dan tujuan di atas maka dirumuskan kegunaan penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi mengenai peningkatan kemampuan fisik motoric melalui kegiatan puzzle angka bergambar. Selain itu, penelitian ini dapat juga digunakan sebagai pijakan bagi penelitian-penelitian lain mengenai peningkatan fisik motoric anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan puzzle angka bergambar.

2. Manfaat Praktis

1. Manfaat bagi Anak

Penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan fisik motoric, kognitif, sosial emosional anak melalui kegiatan pembelajaran puzzle angka bergambar sehingga dapat menumbuhkan antusiasme dan menarik perhatian dalam kegiatan pembelajaran.

2. Manfaat bagi Guru

Kajian ini dapat dijadikan sebagai bahan informasi untuk perbaikan dan penyempurnaan proses dan hasil belajar yang telah dilakukan selama ini khususnya pengenalan lambang bilangan. Kelebihan lainnya adalah dapat memberikan gambaran kepada guru tentang bagaimana merancang pembelajaran menggunakan kartu angka bergambar untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam mengenal lambang bilangan.

3. Orang tua

Penelitian ini diharapkan untuk menjadi referensi bagi orang tua untuk melatih anak dengan belajar mengenal lambing bilangan dengan lebih mudah dan menyenangkan. Karena keragaman dalam belajar, anak-anak akan dapat mengenali lambing bilangan yang baik dengan bermain puzzle angka.

4. Lembaga

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan di sekolah agar pembelajaran menjadi lebih baik.

E. Tinjauan Pustaka

Kajian Pustaka berisikan tentang hasil-hasil penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan. Hal ini dimaksudkan untuk menghindari duplikasi dan sebagai bukti bahwa penelitian yang akan dilakukan ini belum pernah diteliti orang lain dalam konteks yang sama. Berikut beberapa hasil penelitian yang relevan dengan pembahasan Thesis ini, diantaranya:

Jurnal yang ditulis oleh Ratnasari Dwi Ade Chandra yang berjudul “Pengaruh Media Puzzle terhadap kemampuan anak mengenal angka (1-10) pada anak usia 4-5 tahun di TK Nusa Indah Desa Gumuksari Kecamatan Kalisat Kabupaten Jember tahun pelajaran 2018/2019” pada jurnal Incrementapedia tahun 2019, penelitian ini membahas bahwa terdapat pengaruh media puzzle terhadap kemampuan anak mengenal angka (1-10)

pada Anak Usia 4-5 tahun di Perwanida 15 Sempolan Kecamatan Silo Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019, dan hasil penelitian ini mendukung teori yang menyatakan bahwa aktifitas permainan pada anak yaitu menggunakan media puzzle akan memberikan proses belajar anak melalui media puzzle menambah pengetahuan anak tentang mengenal angka, dari proses tersebut media puzzle berpengaruh pada pengenalan angka pada anak.¹¹

Selanjutnya jurnal yang ditulis oleh Junita Andriani yang berjudul “Pengaruh Penggunaan APE Puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak usia dini: Studi Literatur” pada jurnal RECEP tahun 2021, penelitian ini membahas bahwa melalui penggunaan alat permainan edukatif anak dapat mengeksplor kemampuan dan imajinasinya dalam bermain, dengan menggunakan APE puzzle saat bermain dapat meningkatkan perkembangan motorik halus anak, anak menggunakan dan menggerakkan jari-jemari tangan dan pergelangan tangan saat menyusun potongan gambar puzzle. Selain itu, penggunaan APE puzzle juga dapat meningkatkan koordinasi mata dan tangan saat anak mencocok-cocokkan gambar, meningkatkan keterampilan dan daya ingat anak, melatih ketelitian dan konsentrasi anak, serta meningkatkan keterampilan memecahkan masalah dan kemampuan mengelola emosi.¹²

¹¹ Ratnasari Dwi Ade Chandra, “Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Angka (1-10) Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Nusa Indah Desa Gumuksari Kecamatan Kalisat Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019,” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 01, no. 01 (2019): 32–45.

¹² Junita Andriani and Melia Eka Daryati, “Pengaruh Penggunaan Ape Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini: Studi Literatur,” *Research in Early Childhood Education and Parenting* 1, no. 2 (2021): 100–107, <https://ejournal.upi.edu/index.php/RECEP/article/view/30670>.

Selanjutnya jurnal yang ditulis Muhammad Busyro Karim yang berjudul “Meningkatkan Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif” dalam jurnal PG-PAUD Trunojoyo tahun 2014. Jurnal ini membahas bahwa bermain peran akan membuat anak berkemampuan sosial. Sambil bermain peran ikut belajar berbagi, belajar mengantri atau bergiliran, dan berkomunikasi dengan teman-temannya. Kemampuan mengelola emosi, termasuk untuk memahami perasaan takut, kecewa, sedih, marah dan cemburu. Anak akan belajar mengelola dan memahami perasaan-perasaan tersebut. mengasah kreativitas dan disiplin, biasanya anak akan mengambil peraturan dan pola hidupnya sehari-hari dan kebiasaan si anak atau orang tua bahkan orang dewasa di lingkungan terdekat anak. Serta mengasah kecerdasan linguistik yaitu kemampuan berbahasa; hal itu terlatih secara tidak langsung akan bertemu dengan lawan mainnya pada saat bermain peran.¹³

Selanjutnya jurnal yang ditulis oleh Yunmalizar dan Rahma dalam jurnal yang berjudul “Upaya Peningkatan Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Menggunting di Tk Al Musdar” dalam jurnal JUPEGU-AUD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan fisik motorik pada pra tindakan pada kriteria kurang baik dari segi ketepatan 49.1%, dan kerapian 45.6%, setelah adanya tindakan pada Siklus I presentase segi ketepatan 54,3%, dan kerapian 52,6% dan Siklus II keterampilan fisik motorik anak semakin meningkat terlihat segi ketepatan

¹³ Muhammad Busyro Karim, “Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif,” *Jurnal PG- PAUD Trunojoyo* 1, no. 2 (2014): 103–113.

85.9% dan kerapian 82.4%. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa kemampuann fisik motorik anak usia dini pada kelompok kelompok B TK Al Musdar Meuraksa dapat meningkat melalui media pembelajaran menggunting. Peningkatan kemampuan fisik motorik anak dapat terlihat dari ketepatan anak dalam menggunting sesuai pola dengan berbagai media.¹⁴

Selanjutnya penelitian Thesis yang ditulis oleh Dinda Rosita yang berjudul “Meningkatkan Perkembangan Fisik Motorik Halus Anak melalui Alat Permainan Edukatif Di TK Ihyaussalafiyah Kelompok B Kecamatan Semampir Kota Surabaya”. Hasil Penelitian menyimpulkan bahwa Alat Permainan Edukatif dengan menggunakan Media Papan Lowercase pada anak usia 5-6 tahun di TK Ihyausslafiyah Kecamatan Semampir Kota Surabaya mencapai perkembangan sangat baik. Hal ini dapat ditunjukkan dari hasil analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini, pada siklus pertama pencapaian 52% dan masuk kriteria (Berkembang Sesuai Harapan). Pada siklus kedua pencapaian yang didapatkan 79% dan masuk kriteria BSB (Berkembang Sangat Baik). Saran penelitian ini adalah lebih meningkatkan cara pembelajaran dengan menggunakan APE untuk lebih mengembangkan Fisik Motorik halus.¹⁵

¹⁴ I Pendahuluan et al., “UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN FISIK MOTORIK ANAK USIA” 01, no. 01 (2020): 1–6.

¹⁵ KNBS, “Meningkatkan Perkembangan Fisik Motorik Halus Anak Melalui Alat Permainan Edukatif Di TK Ihyaussalafiyah Kelompok B Kecamatan Semampir Kota Surabaya” (2021): 6.

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Pendekatan Penelitian	Fokus Penelitian	Temuan penelitian	Posisi Peneliti
1	Ratna sari Dwi Ade Chandra	Pengaruh Media Puzzle terhadap kemampuan anak mengenal angka (1-10) pada anak usia 4-5 tahun di TK Nusa Indah desa gumuksari kecamatan kalisat kabupaten jember tahun pelajaran 2018/2019	Kuantitatif	Pengaruh media puzzle terhadap kemampuan kognitif anak.	Terdapat pengaruh media puzzle terhadap kemampuan anak mengenal angka (1-10) pada Anak Usia 4-5 tahun di Perwanida 15 Sempolan Kecamatan Silo Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019	Penelitian ini sama sama dengan menggunakan media puzzle akan tetapi penelitian ini hanya melihat pengaruh terhadap kemampuan kognitif anak.
2	Junita Andriani	Pengaruh Penggunaan APE Puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak usia dini: Studi Literatur	Library Research	Pengaruh Puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak	Terdapat pengaruh yang sangat besar puzzle terhadap peningkatan koordinasi mata dan tangan saat anak mencocokkan gambar, meningkatkan keterampilan, daya ingat anak, melatih ketelitian dan konsentrasi anak.	Penelitian ini sama sama dengan menggunakan media puzzle akan tetapi penelitian ini hanya melihat pengaruh terhadap kemampuan motorik halus anak.
3	Muha	“Meningkatkan	Kualitatif	Untuk	APE yang	Penelitian

	mmad Busyro Karim	an Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif	atif Deskriptif	melihat peningkatan perkembangan kognitif anak melalui alat permainan edukatif	digunakan adalah bermain peran, Dengan bermain peran akan membuat anak berkemampuan sosial, belajar berbagi, belajar mengantri atau bergiliran, dan berkomunikasi dengan teman-temannya	ini sama sama meneliti kognitif anak usia dini, akan tetapi peneliti menggunakan puzzle sebagai alat permainan edukatif.
4	Yunm alizar dan Rahma	Upaya Peningkatan Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Menggunting di Tk Al Musdar	Penelitian Tindakan Kelas	Untuk melihat peningkatan perkembangan fisik motorik anak melalui media pembelajaran menggunting.	Disimpulkan bahwa kemampuann fisik motorik anak usia dini pada kelompok kelompok B TK Al Musdar Meuraksa dapat meningkat melalui media pembelajaran menggunting, hal ini sesuai dengan ketepatan anak dalam menggunting sesuai pola	Penelitian ini sama sama untuk melihat perkembangan fisik motorik anak akan tetapi peneliti menggunakan media puzzle angka bergambar.

					dengan berbagai media	
5	Dinda Rosita	Meningkatkan Perkembangan Fisik Motorik Halus Anak melalui Alat Permainan Edukatif Di TK Ihyassalafiyah Kelompok B Kecamatan Semampir Kota Surabaya	Kualitatif	Untuk melihat peningkatan perkembangan fisik motorik anak melalui alat permainan edukatif	Kemampuan anak setelah menggunakan Media Papan Lowercase menjadi sangat baik dan ini dapat dilihat dalam hasil penelitian yang menunjukkan pencapaian 52% dan masuk kriteria (Berkembang Sesuai Harapan).	Penelitian ini sama sama untuk melihat perkembangan fisik motorik halus anak akan tetapi peneliti menggunakan media puzzle angka bergambar.

Tabel 1.1: Kajian Terdahulu Penelitian

F. Kerangka Teoretis

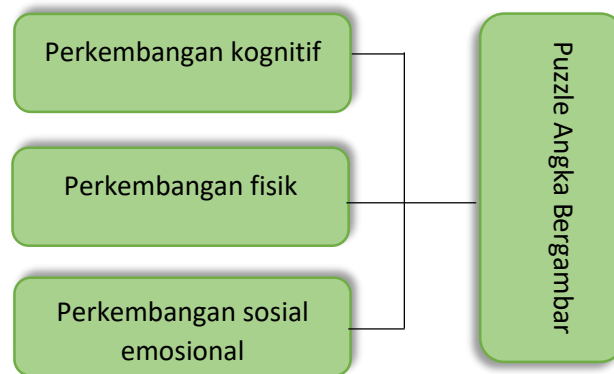
Usia anak dimasa dini bisanya selalu akrab dengan bermain, karena cara mereka mengenal atau belajar sesuatu tentunya melalui cara bermain juga. Maka untuk itu pembelajaran bermain untuk anak usia dini harus diwujudkan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga dapat membuat anak menjadi aktif, senang dan bebas memilih. Anak-anak usia dini ini belajar melalui interaksi dengan alat-alat permainan dan perlengkapan melalui seluruh alat inderanya. Mereka dapat belajar dengan bermain dalam suasana yang menyenangkan. Apalagi jika kegiatan belajar dilakukan dengan teman sebayanya, hasil belajar anak akan menjadi lebih baik.

Bermain adalah sebuah sarana untuk mengembangkan kreativitas dan daya cipta melalui pengalaman-pengalaman yang diperolehnya ketika bermain. Bermain juga dapat merangsang perkembangan aspek kognitif, sosial emosional serta fisik yang dimiliki anak. Tentunya bermain sangat membutuhkan permainan yang dapat mendidik dan yang menyenangkan serta tidak membosankan bagi anak usia dini, salah satunya adalah dengan menggunakan puzzle angka bergambar. Puzzle angka bergambar adalah permainan yang bertujuan untuk memecahkan masalah, atau mainan yang menguji kecerdikan atau pengetahuan seseorang. Dalam permainan puzzle ini, anak diharapkan untuk dapat menyatukan potongan-potongan dengan cara yang logis, untuk sampai pada solusi yang benar atau menyenangkan. Puzzle merupakan salah satu alat permainan edukatif dan terdapat banyak sekali manfaat dari permainan tersebut. Diantara manfaatnya yaitu meningkatkan perkembangan aspek kognitif, fisik motoric dan sosial emosional yang dimiliki anak dalam membantu anak belajar menyelesaikan masalah.

Berikut rangkaian aktivitas puzzle angka bergambar: 1) guru terlebih dahulu mengkondisikan anak pada pada kelas supaya bisa mengikuti pembelajaran yaitu sosialisasi lambang bilangan, 2) guru mengajak anak-anak membilang 1-10 memakai benda, menggunakan potongan gambar bintang, buah, dan lain sebagainya, 3) kemudian benda tersebut dibagi menjadi 10 kumpulan. Pertama berisi 1 buah, kedua berisi 2 buah, ketiga berisi 3 buah dan selanjutnya sampai bilangan sepuluh, 4) anak diminta untuk menghitung setiap kumpulan benda yang telah disiapkan oleh guru, 5) setelah anak

menghitung benda tersebut guru mengenalkan anak dengan lambang bilangan menggunakan kartu angka, guru juga meminta anak untuk menebak angka yang diperintah guru atau dengan menunjuk lambang bilangan yang diminta guru. Kemudian kartu angka tersebut diletakkan pada kumpulan benda yang sesuai dengan jumlahnya, 6) setelah anak memahami lambang bilangan tersebut guru membagikan kartu angka pada anak dan meminta anak untuk mengulangi kegiatan tersebut secara mandiri, 7) langkah berikutnya anak dibagikan kartu bergambar (10 kartu) dan diminta untuk mengurutkan kartu tersebut mulai dari 1-10, kemudian anak menuliskan lambang bilangan dibawah gambar pada kartu bergambar dengan diberikan contoh dari guru, 8) langkah terakhir anak di bagikan kartu angka dan kartu bergambar kemudian anak diminta memasang gambar dengan lambang bilangannya dengan cara menempelkan kartu angka di bawah gambar pada kartu bergambar.

Kegiatan puzzle angka bergambar ini mengacu pada tiga perkembangan anak yaitu: emosional. Perkembangan kognitif anak dapat dilihat dari pengenalan bilangan pada anak. Perkembangan fisik dapat dilihat dari kegiatan yang dilaksanakan. Perkembangan sosial emosional dapat dilihat dari interaksi yang dilakukan selama kegiatan puzzle angka bergambar ini dilakukan. Peneliti dapat merumuskan kerangka teoretis sebagaimana dibawah ini:



Gambar 1
Kerangka Teoritis

G. Metode penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggambarkan dan menjelaskan peningkatan perkembangan yang terjadi pada anak usia dini kelompok B di RA Al-Ashriyah Kota Langsa melalui kegiatan puzzle angka bergambar. Penelitian ini dirancang melalui pendekatan kualitatif deskriptif. Data yang diperoleh dalam penelitian kualitatif deskriptif ini berupa kata-kata yang disusun dalam kalimat. Penelitian deskriptif ditujukan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena yang alamiah maupun rekayasa manusia.¹⁶

Metode deskriptif adalah metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas.¹⁷ Dapat disimpulkan bahwa penelitian kualitatif deskriptif yaitu menggambarkan

¹⁶ Gunarti, *Metode Pengembangan Perilaku Dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008).

¹⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015). Hal.29

suatu keadaan yang alami apa adanya tanpa memberikan perlakuan, manipulasi atau pengubahan pada variabel- variabel yang diteliti.

2. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek yang sudah diteliti adalah 17 anak kelompok B1 di RA Al-Ashriyah Langsa. Sedangkan objek adalah permasalahan yang diinvestigasi dalam penelitian.¹⁸ Obyek penelitian ini adalah masalah yang diteliti yaitu: pengaruh puzzle angka bergambar terhadap perkembangan anak usia dini yang meliputi perkembangan fisik motoric, kognitif dan sosial emosional di RA Al-ashriyah Langsa.

3. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini bertempat di RA Al-Ashriyah Kota Langsa berlatar belakang di Jl. Cut Nyak Dhien No.25, Gampong Jawa, Langsa Kota, Kota Langsa, Aceh.

4. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono, teknik pengumpulan data adalah tahapan yang paling utama dalam melakukan penelitian, sedangkan tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data-data penelitian.¹⁹

Adapun teknik pengmpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

¹⁸ Amir Hamzah, *Metode Penelitian: Studi Kasus (Single Case, Instrumental Case, Multi Case & Multisite)* (Malang: CV. Literasi Nusantara, 2020).

¹⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, Cet. 7. (Bandung: Alfabeta, 2009). Hal.308

a) Observasi

Tika menjelaskan bahwa observasi adalah cara dan teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala atau fenomena yang ada pada suatu objek penelitian.²⁰ Penggunaan observasi ini bertujuan untuk mengukur nilai output dan guna mengetahui bagaimana peningkatan perkembangan anak usia dini melalui tiga aspek.

Teknik observasi yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan cara peneliti terlibat langsung dalam mengamati proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan permainan puzzle angka bergambar. Untuk mendukung data observasi, peneliti menggunakan observasi dengan mencatat secara terstruktur.

b) Wawancara

Menurut Denzin dalam Goetz dan LeCompte wawancara merupakan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara verbal kepada orang-orang yang dianggap dapat memberikan informasi atau penjelasan hal-hal yang dipandang perlu.²¹

Wawancara dalam penelitian ini dilakukan untuk menggali informasi yang lengkap antara subjek yang ditanyai terhadap fokus penelitian yaitu pengaruh puzzle angka bergambar terhadap perkembangan anak usia dini. Dari wawancara tersebut diperoleh data

²⁰ Moh Pabundu Tika, *Metode Penelitian Geografi* (Jakarta: Bumi Aksara, 2005). Hal.44

²¹ Abdurrahmat Fathoni, *Metodologi Penelitian Dan Teknik Penyusunan Skripsi* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006). Hal.104

yang dapat mendukung kelancaran penelitian. Peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas sebagai informan atau nara sumber. Sumber data yang didapat berupa tulisan atau catatan tentang hasil yang diamati. Teknik wawancara ini juga dibutuhkan untuk mengajukan pertanyaan kepada seseorang yang dianggap penting di dalam penelitian ini secara mendalam (*in depth interview*)

c) Dokumentasi

Secara umum, tehnik dokumentasi adalah pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mencari data atau informasi yang sudah dicatat/dipublikasikan dalam bentuk dokumen (arsip) yang ada, seperti buku pribadi dan surat-surat keterangan lainnya. Menurut Arikunto teknik dokumentasi adalah teknik untuk pencarian data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip buku, surat kabar, majalah, prasasti, cepat, legenda dan lain sebagainya.²² Teknik ini digunakan peneliti untuk mengamati serta mendokumentasikan data-data yang diperlukan dalam penelitian ini.

5. Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan alat yang digunakan dalam penelitian untuk mengumpulkan data dari suatu subjek yang diteliti dan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang diperoleh melalui penelitian. Sebagai alat

²² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010). Hal.231

pengumpul data, maka instrumen harus dibuat sedemikian rupa sehingga mendapatkan data yang valid dan empiris.

a) Instrumen observasi

Instrumen observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah penilaian tentang perkembangan fisik motoric, kognitif dan sosial emosional anak melalui ceklis. Saat anak melakukan kegiatan, guru mengamati segala hal yang dilakukan anak. Penilaian perkembangan ini berdasarkan kemampuan perkembangan anak melalui tiga aspek yaitu fisik motoric, kognitif dan sosial emosional. Dari kegiatan permainan puzzle angka bergambar, dilakukan observasi terhadap anak dengan teknik ceklis. Penyusunan butir-butir ceklis ini mengacu pada kriteria Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (5-6 tahun) berdasarkan KMA No. 792 Tahun 2018. Sebelumnya peneliti mengkonsultasikan terlebih dahulu ke dosen pembimbing, dosen lain dan guru kelas di tempat penelitian yang dilaksanakan. Adapun indikator capaian perkembangannya sebagai berikut:

Varia bel	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (5-6 tahun)	Indikator	Bulir Ceklist
Perke mban gan Fisik Moto rik	Menggerakan tangan kanan dan kiri dalam melakukan suatu	a. Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu menggunakan anggota badan untuk	1. Anak dapat memegang puzzle angka bergambar dengan tangannya. 2. Anak mampu

	kegiatan.	melakukan gerakan halus yang terkontrol,	berlari dari titik pengambilan puzzle bilangan ke titik menempatkannya di gambar. 3. Anak mampu berhenti berjalan dan berlari dengan mudah. 4. Anak mampu menggerakkan seluruh tubuhnya melakukan kegiatan puzzle angka bergambar dengan lincah.
Perkembangan Kognitif	Menggunakan hubungan satu ke satu sebagai cara untuk membandingkan dua set benda. Misalnya: memasang jumlah kursi dengan jumlah anak.	b. Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan memasang benda dengan pasangannya	1. Anak dapat menyebutkan angka yang telah diambil. 2. Anak dapat menyebut macam-macam angka bilangan. 3. Anak dapat meletakkan angka ke atas gambar yang sesuai 4. Anak dapat menjawab soal penambahan dengan benar
Perkembangan Sosial Emosional (Kesadaran Diri)	Memahami peraturan di sekolah, di rumah, dan lingkungan bermain.	c. Mengantri sesuai aturan dan menunggu giliran.	1. Anak dapat mendengarkan aturan aturan permainan yang dijelaskan guru. 2. Anak dapat mengatri menunggu giliran 3. Anak dapat merapikan kembali mainan ke tempat semula

		d. Senang berbagi (gagasan, mainan, makanan, dan lain-lain dengan teman).	1. Anak dapat bekerjasama dengan temannya pada saat bermain 2. Anak dapat membantu teman yang kesulitan pada saat melakukan permainan
--	--	---	--

Tabel 1.2

Bulir Ceklis Perkembangan Anak Usia Dini

- b) Instrumen Wawancara merupakan pedoman peneliti dalam mewawancarai guru kelas terhadap penelitian yang dilakukan. Pedoman ini merupakan garis besar pertanyaan- pertanyaan yang akan diberikan peneliti kepada guru (Umi Nilawati dan Umi Ira) sebagaimana terlampir.
- c) Instrumen Dokumentasi adalah alat bantu yang digunakan untuk mengumpulkan data-data yang berupa dokumen seperti foto-foto kegiatan puzzle angka bergambar dan dokumentasi data RA Al-Ashriyah Kota Langsa

6. Teknik Analisis Data

Bogdan dan Biklen berpendapat bahwa penelitian kualitatif menggunakan analisis data dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan

apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain.²³

Analisis data merupakan sebuah metode hasil yang harus diolah guna mendapatkan sebuah data berbentuk informasi atau keterangan yang bisa dijadikan sebagai pedoman dengan metode analisis kualitatif. Dalam analisis data di gunakan teknik analisis deskriptif kualitatif Milles dan Hubberman. Analisis data tersebut dilakukan melalui tiga kegiatan yang terjadi secara bersamaan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi:²⁴

a) Data Reduction (Reduksi data)

Data Reduction (Reduksi data) adalah proses analisis data yang dilakukan untuk mereduksi dan merangkum hasil-hasil penelitian dengan menitikberatkan pada hal-hal yang dianggap penting oleh peneliti. Reduksi data bertujuan untuk mempermudah pemahaman terhadap data yang telah terkumpul sehingga data yang direduksi memberikan gambaran lebih rinci. Adapun yang dilakukan peneliti dengan mengumpulkan data berupa hasil observasi yang dilakukan terhadap anak kelompok B1 RA Al-Ashriyah Kota Langsa. Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas terhadap bagaimana peningkatan perkembangan anak kelompok B1 setelah dilakukan kegiatan permainan puzzle angka bergambar.

²³ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif. Edisi Revisi* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007). Hal.248

²⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Hal.247

b) Data Display (Penyajian data)

Display data merupakan data utuh yang diperoleh dari hasil penelitian yang sudah tersusun. Data yang terkumpul secara terperinci dan menyeluruh selanjutnya dicari pola hubungannya untuk mengambil kesimpulan yang tepat. Dalam penelitian kualitatif penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, tabel, grafik, pictogram, dan sejenisnya. Melalui penyajian data tersebut, maka peneliti dapat dengan mudah mengorganisasikan data sehingga akan lebih mudah memahami peningkatan perkembangan anak B1 RA Al-Ashriyah Kota Langsa melalui kegiatan permainan puzzle angka bergambar. Bentuk penyajian data dalam penelitian ini yaitu:

1) Penyajian data observasi

Hasil dari observasi ini dianalisis untuk mengetahui perkembangan anak B1 RA Al-Ashriyah saat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan puzzle angka bergambar. Hasil observasi melalui angket/ceklis ini dianalisis berdasarkan pedoman penilaian yang telah dibuat oleh peneliti. Pedoman penilaian hasil tes dibuat berdasarkan aspek-aspek untuk mengungkap kemampuan perkembangan anak yang ada pada indikator perkembangan anak. Pedoman penilaian hasil tes tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

No.	Indikator Tingkat Pencapaian	Aspek Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak dapat melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu menggunakan seluruh anggota tubuh dalam melakukan kegiatan motorik halus dan kasar dengan gerakan yang terkontrol				
2	Anak dapat melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan memasangkan benda dengan pasangannya				
3	Anak dapat mengantri sesuai aturan dan menunggu giliran				
4	Anak senang berbagi (gagasan, mainan, makanan, dan lain-lain dengan teman)				

Tabel 1.3

Kisi-Kisi Instrumen Perkembangan Anak Usia Dini

Keterangan:

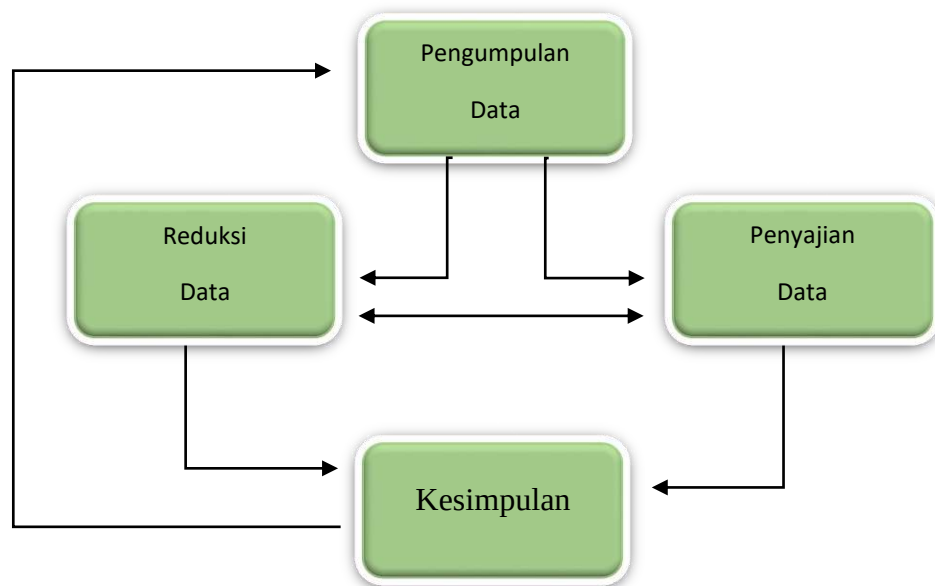
- **BB** : Belum Berkembang (anak belum mampu melakukan sesuatu dengan indikator skor 50-59, mendapatkan bintang 1)
- **MB** : Mulai Berkembang (anak sudah mampu melakukan kegiatannya dengan bantuan orang lain indikator penilaian skor 60-69, serta mendapatkan bintang 2)
- **BSH** : Berkembang Sesuai Harapan (anak mampu melakukan kegiatannya sendiri tetapi belum konsisten, dengan skornya 70-79, serta mendapatkan bintang.

- **BSB** : Berkembang Sangat Baik (anak mampu melakukan kegiatan nya secara sendiri konsisten, skornya 80-100, serta mendapatkan bintang 4).²⁵

c) Conclusion Drawing atau Verification (Simpulan atau verifikasi)

Kesimpulan merupakan tahap akhir dalam proses penelitian kualitatif deskriptif. Peneliti membuat kesimpulan berdasarkan data yang telah diproses melalui reduksi dan display data. Penarikan kesimpulan yang dikemukakan bersifat sementara dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Namun apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data maka kesimpulan yang di kemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel. Proses pengolahan data dimulai dengan penataan data lapangan (data mentah), kemudian direduksi dalam bentuk unifikasi dan kategorisasi data. Demikian prosedur pengolahan data dan yang dilakukan peneliti dalam melakukan penelitian ini, dengan tahap-tahap ini diharapkan peneliti dapat memperoleh data yang memenuhi kriteria keabsahan suatu penelitian. Melalui pengambilan kesimpulan dan verifikasi ini, peneliti mendapat kesimpulan mengenai peningkatan perkembangan anak B1 RA Al-Ashriyah Kota Langsa melalui kegiatan puzzle angka bergambar.

²⁵ *Pedoman Penilaian Pembelajaran AUD* (Jakarta: Direktorat Pembina Pada Anak Usia Dini, 2015). Hal.30



Gambar 2
Komponen dalam Analisis Data.

7. Pengecekan Keabsahan Data

Keabsahan data merupakan hal yang harus diperhatikan dalam penelitian kualitatif. Untuk memperoleh data yang relevan, peneliti memvalidasi data penelitian dengan cara sebagai berikut:

a) Perpanjangan Pengamatan

Peneliti tetap berada di lapangan penelitian sampai pengumpulan data jenuh. Memperluas pengamatan peneliti meningkatkan keandalan data yang dikumpulkan. Perpanjangan dari pengamatan ini adalah bahwa peneliti, setelah memeriksa kembali sumber data asli atau sumber data lain, memeriksa ulang apakah informasi yang diberikan sejauh ini benar, dan mencoba untuk memastikan bahwa data itu benar. dan pengamatan yang lebih dalam. Dalam penelitian ini peneliti melakukan

pengamatan kembali ke lapangan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh penulis sudah benar atau masih terdapat kesalahan.

b) Ketekunan pengamatan

Meningkatkan ketekunan berarti melakukan pengamatan secara lebih cermat dan berkesinambungan. Dengan cara tersebut maka kepastian data dan urutan peristiwa akan dapat direkam secara pasti dan sistematis.²⁶ Meningkatkan ketekunan itu ibarat kita mengecek soal-soal, atau makalah yang telah dikerjakan, apakah ada yang salah atau tidak. Peningkatan ketekunan memungkinkan peneliti untuk memeriksa ulang jika data yang mereka temukan tidak benar. Demikian pula, peningkatan ketekunan memungkinkan peneliti untuk memberikan deskripsi data yang akurat dan sistematis dari apa yang mereka amati. Untuk menambah kesabaran peneliti, Anda dapat membaca berbagai buku referensi dan hasil penelitian atau dokumen yang berkaitan dengan penelitian ini.

c) Triangulasi

Triangulasi dalam pengujian kredibilitas didefinisikan sebagai pemeriksaan data dari sumber yang berbeda dengan cara yang berbeda dan pada waktu yang berbeda. Dengan demikian, ada triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data dan waktu. Penelitian ini menggunakan triangulasi sumber. Triangulasi sumber digunakan untuk memeriksa keabsahan data dan membandingkan hasil wawancara

²⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2008). Hal. 272

dengan isi dokumen dengan mempertimbangkan sumber yang berbeda.

Dalam hal ini, perekam membandingkan data yang diamati dengan data yang dihasilkan.

H. Sistematika Pembahasan

Penelitian ini terdiri dari beberapa bab yang tersusun secara sistematis serta setiap bab memiliki pembahasan yang berbeda-beda, akan tetapi substansi pembahasannya saling berhubungan. Dalam sebuah penelitian ilmiah, secara umum sistematika pembahasan terdiri dari tiga hal pokok, yaitu pendahuluan, isi dan penutup. Berikut rinciannya:

BAB I: Peneliti mendeskripsikan pendahuluan, yang di dalamnya terdapat latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian. kajian pustaka, kerangka teoretis, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

BAB II: Peneliti memperjelas pembahasan melalui teori-teori yang dijadikan sebagai pedoman dalam penelitian ini yaitu teori tentang Pengaruh Puzzle Angka Bergambar Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini (Studi Terhadap Anak Kelompok B1 RA Al-Ashriyah Langsa)

BAB III: Peneliti mendeskripsikan gambaran umum RA Al-Ashriyah Langsa, yang di dalamnya terdapat sejarah berdirinya sekolah, identitas sekolah, visi misi dan tujuan sekolah, status lembaga, struktural kepengurusan sekolah, data pendidik, jurnal peserta didik, kompetensi capaian pembelajaran, kurikulum sekolah.

BAB IV: Hasil yang dikaji pada pembahasan, penelitian ini berbentuk deskriptif setelah data-data di lapangan telah terkumpul, peneliti melakukan analisis data dengan berpedoman terhadap metode analisis data dan kerangka teori yang di gunakan, lalu kemudian akan dideskripsikan secara analitik.

BAB V: Terdiri dari kesimpulan dan saran.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, penelitian ini dapat disimpulkan bahwa permainan puzzle angka bergambar dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak di RA Al-Ashriyah kelompok B1 Langsa. Permainan puzzle angka bergambar mampu meningkatkan berbagai aspek perkembangan kognitif seperti melatih berpikir simbolik anak, hal ini dapat dilihat dalam permainan ini anak akan dilatih untuk menyebutkan macam-macam angka bilangan, permainan ini juga melatih daya ingat anak terhadap macam-macam angka bilangan melalui kegiatan permainan, sehingga anak akan lebih mudah menghafal angka bilangan melalui permainan. Selain meningkatkan perkembangan kognitif, permainan puzzle angka bergambar juga meningkatkan perkembangan fisik motorik dan sosial emosional.

Permainan puzzle angka bergambar ini bukan hanya memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan kognitif anak, tetapi juga memperhatikan aspek perkembangan lain seperti perkembangan fisik motorik, dan sosial emosional karena menambah rasa ingin tahu anak dan menciptakan rasa senang dalam belajar. Namun dampak negatif akan terjadi jika guru tidak membimbing anak

ketika menggunakan permainan puzzle angka bergambar akan terjadi perkelahian antara siswa yang satu dengan lainnya jika tidak dibiasakan untuk sabar menunggu antrian. Hal ini membuktikan bahwa setiap permainan di dalam proses pembelajaran memberikan dampak positif juga negatif, dan guru menjadi fasilitator seharusnya mengoptimalkan dampak positif dan meminimalisir dampak negatif yang timbul terhadap perkembangan anak usia dini.

Secara praktek, implementasi permainan puzzle angka bergambar ini dapat merangsang perkembangan kognitif anak khususnya dalam hal mengenal lambang bilangan, membangun koordinasi dan konsentrasi anak dalam menyelesaikan masalah, melatih kemampuan berpikir, dan belajar menyenangkan. Selain itu, permainan ini juga melatih keseimbangan otak kanan dan kiri anak. Dalam penelitian ini dapat dilihat bahwa permainan puzzle angka bergambar dapat memberikan dampak terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. Hal tersebut dapat dirincikan sebagai berikut:

- 1) Melatih berpikir simbolik anak;
- 2) Melatih motorik halus;
- 3) Menghargai yang lebih tua;
- 4) Melatih kesabaran anak;
- 5) Bertanggung Jawab;
- 6) Sosialisasi

B. Saran

Berdasarkan fakta temuan terkait pengaruh puzzle angka bergambar terhadap perkembangan anak usia dini di kelompok b1 RB

Al-ashriyah Kota Langsa yang peneliti peroleh di lapangan, terdapat beberapa saran yang perlu peneliti sampaikan, yaitu:

1. Sekolah

Sebagai pelaksana program pembelajaran bagi anak usia dini hendaknya pihak sekolah lebih memperhatikan lagi kebutuhan bagi perkembangan anak. Sekolah dapat menambah sarana dan prasarana yang kreatif yaitu berupa alat permainan edukatif yang nantinya dapat merangsang perkembangan anak usia dini. Tentunya guru juga harus menciptakan suasana belajar yang nyaman dan aktif serta dapat memberikan contoh tauladan bagi anak-anak yang diajarnya.

2. Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya hendaknya memperdalam kembali pembahasan mengenai media pembelajaran atau alat permainan edukatif yang dapat meningkatkan perkembangan anak usia dini. Peneliti selanjutnya dapat meneliti terkait media pembelajaran atau alat permainan edukatif lain yang dapat meningkatkan perkembangan anak dari aspek lainnya yang juga sangat penting bagi anak usia dini.

C. Kata Penutup

Puji syukur kepada Allah SWT peneliti telah dapat menyelesaikan laporan penelitian dalam bentuk tesis ini setelah diujikan secara objektif. Namun “Tiada gading yang tak retak” kesempurnaan hanyalah Allah yang memilikinya, oleh karna itu kritik konstruktif dari pembaca sangatlah peneliti harapkan, guna penyempurnaan penelitian yang akan datang.

Daftar Pustaka

- Ahmad Susanto. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana, 2011.
- Ali Nugraha, Yeni Rachmawati. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2008.
- Andini, Zelika Putri. “Enerapan Terapi Bermain Puzzle Terhadap Perekmbangan Kognitif Pada An. M Di PMB Nurhidayah Lampung Selatan.” POLITEKNIK KESEHATAN TANJUNGPINANG, 2021.
- Andriani, Junita, and Melia Eka Daryati. “Pengaruh Penggunaan Ape Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini: Studi Literatur.” *Research in Early Childhood Education and Parenting* 1, no. 2 (2021): 100–107. <https://ejournal.upi.edu/index.php/RECEP/article/view/30670>.
- Arief S Sadiman, dkk. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2003.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Astuti, Muji. “Media Kartu Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Pelajaran MTK Kelas Di SLB A Yaketunis Yogyakarta.” Universitas Negeri Yogyakarta, 2000.
- Astuti, Yuli. *Cara Muda Asah Otak Anak (Kebiasaan-Kebiasaan Sepele Sehari Hari Peningkat Kecerdasan Otak Kanan-Kiri Anak)*. Bandung: FlashBooks, 2016.
- Fadhillah, Muhammad. *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana, 2017.
- Fathoni, Abdurrahmat. *Metodologi Penelitian Dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Fitriani, Rohyana, and Rabihatun Adawiyah. “Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini.” *Jurnal Golden Age* 2, no. 01 (2018): 25.
- Gunarti. *Metode Pengembangan Perilaku Dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2008.
- Hamzah, Amir. *Media Pembelajaran Audio-Visual*. Jakarta: Gramedia, 1981.
- . *Metode Penelitian: Studi Kasus (Single Case, Instrumental Case, Multi Case & Multisite)*. Malang: CV. Literasi Nusantara, 2020.
- Hidayat, AA. *Pengantar Ilmu Keperawatan Anak*. Jakarta: Salemba Medika, 2008.
- John W. Santrock. *Perkembangan Anak. Jilid 1 Edisi Kesebelas*. Jakarta: PT Erlangga, 2007.

- Kania, Nia. "UNTUK Oleh : Dr . Nia Kania , SpA ., MKes" (2006): 1–10.
- Karim, Muhammad Busyro. "Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif." *Jurnal PG- PAUD Trunojoyo* 1, no. 2 (2014): 103–113.
- Khadijah. *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Ikapi, 2016.
- KNBS. "Meningkatkan Perkembangan Fisik Motorik Halus Anak Melalui Alat Permainan Edukatif Di TK Ihyaussalafiyah Kelompok B Kecamatan Semampir Kota Surabaya" (2021): 6.
- Latipah, Eva. "Peran Penting Belajar Berdasar Regulasi Diri Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar." *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 2, no. 1 (2010): 17–43.
https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=2tmaDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR3&ots=WaSYgM6Lhp&sig=VapOyavHCA39acnX6hd8wz7b4go&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false.
- Lexy J. Moleong. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Edisi Revisi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007.
- Maysito. *Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) Outdoor.*, 2014.
- Muh Syukron. *Upaya Penggunaan Media Games Puzzle Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa*. Jakarta: Balai Pustaka, 2011.
- Munfarijah, Ida. "Manfaat Bermain Puzzle Bagi Anak." *Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini*. Last modified 2016.
<https://paudpedia.kemdikbud.go.id/komunitas-pembelajar/guru-kreatif/Manfaat-Bermain-Puzzle-untuk-Anak?ref=MjAxODA5MzAxMjM5MDUtNDZhNzcwY2U1NjI5&ix=Mj0yNzUzY2RjM2I4MmQ=>.
- Mutiah, Diana. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2010.
- Natari, Ripa, and Dadan Suryana. "Penerapan Permainan Edukatif Puzzle Untuk Mengembangkan Aspek Kognitif Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19." *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education* 4, no. 2 (2021): 245–252.
- Nurhasanah, Nurhasanah, Suci Lia Sari, and Nova Adi Kurniawan. "Perkembangan Sosial Dan Emosional Anak Usia Dini." *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4, no. 02 (2021): 91–102.
- Oktaviyani, Rizkia Dwi, and Oryza Intan Suri. "Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah." *Jurnal Kesehatan* 10, no. 2 (2019): 112.
- Pendahuluan, I, Raudhatul Athfal, Musdar Meuraksa, and Kecamatan Blang.

“UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN FISIK MOTORIK ANAK USIA” 01, no. 01 (2020): 1–6.

Pratiwi, ES & Deswita. “Perbedaan Pengaruh Terapi Bermain Mewarnai Gambar Dengan Bermain Puzzle Terhadap Kecemasan Anak Usia Prasekolah Di IRNA Anak RSUP Dr. M. Djamil Padang.” *Ners Jurnal Keperawatan* 9, no. 1 (2013): 22–27.

Rahayuningsih. “Strategi Ibu Mengatasi Perilaku Temper Tantrum Pada Anak Usia Toddler Di Rumah Susun Keudah Kota Banda Aceh.” *Idea Nursing Journal*, 5, no. 1 (2014).

Ratnasari Dwi Ade Chandra. “Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Angka (1-10) Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Nusa Indah Desa Gumuksari Kecamatan Kalisat Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019.” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 01, no. 01 (2019): 32–45.

Setianingrum, Dyah Ayu. “Pengembangan Alat Permainan Kartu Kosakata Untuk Menumbuhkan Kemampuan Berbahasa Anak Kelompok A Taman Kanak-Kanak Al Fatah Sedan Sariharjo Ngaglik Kabupaten Sleman Yogyakarta.” Universitas Negeri Yogyakarta, 2010.

Srimulyati. “Pengembangan Puzzle Edukatif Sebagai Kelompok Media Pengenalan Angka Untuk Kelompok A Di TK Purbonegaran, Gondokusuman, Yogyakarta.” Universitas Negeri Yogyakarta, 2016.

Studi, Program, Pendidikan Anak, Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Palopo, Program Studi, Pendidikan Bahasa, and Universitas Muhammadiyah Palopo. “PENGARUH PERMAINAN PUZZLE TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN PADA ANAK USIA DINI PENDAHULUAN Taman Kanak-Kanak Merupakan Lembaga Pendidikan Yang Ditujukan Bagi Anak- Anak Usia 4-6 Tahun Untuk Melaksanakan Suatu Proses Pembelajaran Agar Anak Dapa” 1, no. 1 (2020): 29–40.

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, Cet. 7. Bandung: Alfabeta, 2009.

———. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2008.

———. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2015.

Sujiono, Yuliani Nuraini. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Samarinda: Indeks, 2010.

Tika, Moh Pabundu. *Metode Penelitian Geografi*. Jakarta: Bumi Aksara, 2005.

Umi, Kavyan. *57 Permainan Kreatif Untuk Mencerdaskan Anak*. Jakarta: Media Kita, 2019.

Wahyuningtyas Dessy Putri. “Mengembangkan Regulasi Diri Melalui Pemberian

Penghargaan.” *Jurnal Pendidikan Usia Dini* 9, no. 1 (2015).

Zellawati, A. “Terapi Bermain Untuk Mengatasi Permasalahan Pada Anak.” *Majalah Ilmiah INFORMATIKA*, n.d.

Pedoman Penilaian Pembelajaran AUD. Jakarta: Direktorat Pembina Pada Anak Usia Dini, 2015.