

## **PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE DENGAN TEMA ALAM SEMESTA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI**

**Lusia Soviana Endang<sup>1)</sup>, Elisabeth Tantiana Ngura<sup>2)</sup>, Karmelia Rosfinda Meo Maku<sup>3)</sup>**

**Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
STKIP Citra Bakti**

[sonyaendang3110@gmail.com](mailto:sonyaendang3110@gmail.com)<sup>1)</sup>, [elisabethngura@gmail.com](mailto:elisabethngura@gmail.com),<sup>2)</sup>  
[milamaku92@gmail.com](mailto:milamaku92@gmail.com)<sup>3)</sup>,

### **Abstrak**

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media *puzzle* berdasarkan perkembangan kognitif anak usia dini di kelompok B TKK Negeri Ture Inka Mengeruda. Dalam penelitian dan pengembangan ini media yang digunakan yaitu media *puzzle* dengan tema alam semesta yang kemudian akan dijadikan sebagai media pembelajaran. Media *puzzle* ini dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE. Terdapat lima tahap dalam model ADDIE yaitu: 1) tahap analisis (*analyze*), 2) tahap desain (*design*), 3) tahap pengembangan (*development*), 4) tahap implementasi (*implementation*), 5) tahap evaluasi (*evalution*). Sesuai hasil dan uji coba dari para ahli dan anak sebagai pengguna media dalam penelitian dan pengembangan yaitu antara lain. 1) berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh ahli materi/isi pada media *puzzle* yaitu berada pada kategori "sangat valid" (97%), 2) berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan oleh ahli media pada media *puzzle* yaitu berada pada kategori "sangat valid" (91%), 3) berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh desain pada media *puzzle* yaitu termasuk dalam kategori "sangat valid" (86%), 4) berdasarkan penilaian perorangan pada media *puzzle* yaitu termasuk dalam kategori "sangat valid" (86%), 5) berdasarkan penilaian pada kelompok kecil terhadap media *puzzle* yaitu berada pada kategori "valid" (83%).

### **Abstract**

*This research and development aims to produce puzzle media based on early childhood cognitive development in group B TKK Negeri Ture Inka Mengeruda. In this research and development, the media used is puzzle media with theme of the universe which will then be used as learning media. This puzzle media was developed using the ADDIE model. There are five stages in the ADDIE model, namely: 1) the analysis stage, 2) the design stage, 3) the development stage, 4) the implementation stage, 5) the evaluation stage. According to the results and trials of experts and children as media users in research and development, among others. 1) based on an assessment made by material/content experts on puzzle media, which is in the "very valid" (97%), 2) based on the result of trials conducted by media experts on puzzle media, which is in the "very valid" (91%), 3) based on the assessment made by the design on the puzzle media which is included in the "valid" (86%), 4) based on the individual assessment on the puzzle media which is included in the very good category "very valid" (86%), 5) based on a sassesment in a small group of puzzle media that is in the "valid" (83%).*

### **Sejarah Artikel**

Diterima:10-11-2023

Direview:20-11-2023

Disetujui:30-11-2023

### **Kata Kunci**

pengembang an  
media *puzzle*,  
anak usia dini,kognitif

### **Article History**

Received:10-11-2023

Reviewed:20-11-2023

Published:30-11-2023

### **Key Words**

*puzzle media  
development,  
childrens, cognitive*

## PENDAHULUAN

Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar dan terencana, dalam menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk peserta didik, secara aktif mengembangkan kemampuan dirinya, agar mempunyai kekuatan spiritual keagaman, pengendalian diri, individual, kecerdasan dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat dan negara. Pendidikan adalah usaha sadar secara menyeluruh dalam mencapai taraf hidup atau untuk kemajuan lebih baik.

Pendidikan sebagai media yang sangat berperan penting dalam menciptakan manusia yang berkualitas, dan berpotensi dalam arti yang seluas-luasnya, dengan adanya pendidikan, maka akan terjadi proses pendewasaan diri, sehingga didalam proses mengambil keputusan terhadap suatu masalah yang dihadapi, selalu disertai dengan rasa tanggung jawab yang besar (Widiarti, 2016:3).

Sedangkan menurut Mulyaharjo (2013:3) pendidikan merupakan semua pengalaman belajar yang terjadi dalam lingkungan dan sepanjang hidup, pendidikan merupakan segala situasi hidup yang menyebabkan pertumbuhan individu, semuanya itu berfondasi pada tujuan pendidikan yaitu untuk menyiapkan peserta didik sehingga mampu berperan aktif dalam kehidupannya di masa mendatang.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) pada dasarnya merupakan pendidikan yang disediakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh, atau menekankan pada pengembangan semua aspek keperibadian anak (Suyadi, 2017:22). Secara institusional, pendidikan anak usia dini adalah suatu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan, baik koordinasi motorik (halus dan kasar), nilai agama dan moral, bahasa, kognitif, seni, kecerdasan emosi maupun kecerdasan spiritual. Anak usia dini memiliki keunikan tersendiri, oleh karena itu penyelenggaraan pendidikan bagi anak usia dini sesuai dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalunya (Suyadi,2017 : 24).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelompok B TKKN Ture Inka Mengeruda menyatakan bahwa kemampuan kognitif anak masih rendah. Dilihat dari kurangnya media sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran. Salah satu aspek anak usia dini yang ingin dicapainya yaitu aspek kognitif melalui belajar memecahkan masalah sederhana, dalam kehidupan sehari-hari, dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial. Contohnya menyusun *puzzle* sampai tahap akhir secara beraturan. Jumlah anak kelompok B TKKN Ture Inka Mengeruda 20 orang. Anak yang mampu menyusun potongan *puzzle* secara beraturan hanya 5 orang. Sedangkan, yang 15 orang anak belum mampu untuk menyusun potongan *puzzle* secara beraturan. Dengan adanya media *puzzle* bertemakan alam semesta anak mampu meningkatkan cara berpikir dan memecahkan masalah sederha. Perkembangan kognitif anak dapat meningkat sehingga anak tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya. Dalam proses pembelajaran, dengan menggunakan media *puzzle* dapat meningkatkan aspek-aspek

perkembangan. Terdapat enam aspek perkembangan pada diri anak usia dini antara lain: aspek nilai moral dan agama, perkembangan fisik motorik, perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, perkembangan sosial-emosional dan perkembangan seni. Aspek kognitif merupakan salah satu aspek dalam pertumbuhan dan perkembangan anak dalam memecahkan sebuah masalah.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian dan pengembangan yang cenderung mengarah kesuatu produk yang akan dikembangkan (*Research and Development*). *Research and Development* dapat diartikan sebagai suatu penelitian yang dapat digunakan dalam menciptakan suatu produk tertentu yang dapat dikembangkan dan diuji kegunaan suatu produk tersebut (Sugiyono,2017) dalam Ni Made Intan A Sri Devi). Model pengembangan yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian pengembangan ini yaitu mode ADDIE (Rohman dan Amri, 2013:210-211).

Jenis data dalam penelitian ini data yang dikumpulkan yaitu berupa data kualitatif dan data kuantitatif, Data kualitatif adalah data mengenai pengembangan media *puzzle* dalam pembelajaran pada anak usia dini berupa kritik dan saran dari ahli media atau ahli materi. Data kuantitatif adalah data pokok dalam penelitian yang berupa data yang menilai tentang media *puzzle* dalam pembelajaran anak usia dini dari ahli materi, ahli desain, ahli media dan anak usia dini di TKKN Ture Inka Mengeruda.

Metode pengumpulan data berupa wawancara, observasi dan dokumentasi sedangkan instrumen pengumpulan data terdiri dari dua bentuk yakni instrumen dalam bentuk penilaian ditujukan kelima ahli dan instrumen wawancara ditujukan kepada anak sebagai pengguna produk. Teknik analisis data yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif merupakan teknik untuk merevisi produk media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Saran dan masukan dari ahli desain, ahli materi/konten, dan ahli media merupakan tujuan dari revisi. Teknik analisis kuantitatif akan digunakan dalam mengolah data yang berasal dari angket dalam bentuk deskriptif presentase.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

#### **Tahap Analisis**

Pada penelitian pengembangan ADDIE tahap pertama adalah menganalisis perlunya pengembangan media baru dan menganalisis kelayakan serta syarat-syarat pengembangan media tersebut. Setelah menganalisis masalah perlunya pengembangan media baru, peneliti menganalisis kelayakan pengembangan media tersebut. Adapun kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini yaitu sebagai berikut.

##### **1. Tahap Analisis Kurikulum**

Pada tahap analisis ini adapun kegiatan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut. Analisis kebutuhan siswa dalam pembelajaran mengkaji khusus pada aspek perkembangan kognitif anak usia dini, dianalisis melalui standar nasional anak usia dini Nomor 137 yang mengkaji mengenai standar, pembelajaran yang lebih menarik dan mengarah anak-anak agar lebih aktif. Analisis kurikulum dan analisis kompetensi menghasilkan model Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) berdasarkan media *puzzle* yang dikembangkan pada anak usia 5-6 tahun dengan tema alam semesta, sub tema benda-benda langit.

1) Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Kelompok B TKK Negeri Ture Inka Mengeruda merupakan anak usia 5-6 tahun, yang memiliki karakteristik berbeda-beda. Proses pembelajaran di TKK Negeri Ture Inka Mengeruda ialah belajar sambil bermain. Berdasarkan permasalahan yang terjadi bahwa di TKK Negeri Ture Inka Mengeruda masih mengalami kendala dalam ketersediaan media sebagai sumber belajar dan media pembelajaran mengandung objek fisik. Terdapat beberapa kegiatan pembelajaran yang memiliki kendala yaitu pembelajaran dalam memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dan mengenal warna. Sehingga dari hasil analisis ini peneliti mengembangkan media *puzzle* sebagai kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran.

2) Analisis Kompetensi

Hasil analisis kompetensi berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian terlihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 4.1 Kompetensi Dasar Tema Alam Semesta (Benda-Benda Langit)**

| Kompetensi inti   | Kompetensi dasar  |
|---|---|
| KI- 3: Mengenal diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya dirumah. Tempat bermain dalam satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghirup, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar; dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain. | 3.5 Menyelesaikan kegiatan dengan berbagai cara dalam mengatasi masalah.<br>3.6 Mengenal benda-benda disekelilingnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya).<br>3.10 Cara menjawab dengan tepat ketika ditanya. |

**Tahap Perancangan**

Hasil analisis dari tahap desain (perancangan) akan dijadikan sebagai dasar dalam mengembangkan media *puzzle*. Media *puzzle* yang dikembangkan merupakan media pembelajaran untuk anak kelompok B pada tema Alam Semesta dan sub tema benda-benda langit. Media yang telah didesain yaitu media *puzzle* yang terbuat dari tripleks yang berukuran panjang 60 cm dan lebar 40 cm. Dalam tahap desain terdapat hal-hal yang perlu dilakukan yaitu menyusun materi yang sesuai dengan RPPH, kemudian akandibelajarkan

kepada anak-anak.

Adapun terdapat peraturan yang digunakan dalam permainan media *puzzle*. Guru menunjukan media *puzzle* kepada anak, kemudian guru menyuruh anak menyusun kepingan-kepingan *puzzle* secara berurutan, sampai tahap akhir sesuai dengan bentuk-bentuk benda-benda langit, sambil menyebutkan nama dan warna pada media *puzzle* tersebut.

### **Tahap Pengembangan**

Hasil pengembangan media *puzzle* yang telah diperbaiki oleh ahli akan dibahas pada tahap pengembangan ini. Terdapat langkah-langkah dalam tahapan ini yaitu sebagai berikut. Pada tampak depan media *puzzle* termuat benda-benda langit bertemakan alam semesta untuk anak usia 5-6 tahun. Pada bagian bawah benda-benda langit tersebut diberi nama masing-masing sesuai gambar, agar anak termotivasi untuk belajar.

#### **Data Hasil Uji Coba Ahli Materi/Konten**

Uji coba ahli materi/konten yang melibatkan salah satu guru kelas TKKN Ture Inka Mengeruda. Instrumen penelitian untuk ahli materi diberikan pada tanggal 18 juli 2022 untuk memberikan penilaian pada media *puzzle* yang akan dikembangkan. Uji coba ahli materi dilakukan oleh ibu Patrisia Nedo Dua, S.Pd di TKKN Ture Inka Mengeruda, beliau adalah lulusan S1 Pendidikan Anak Usia Dini.

Uji coba dilakukan untuk mendapatkan informasi yang kemudian akan digunakan untuk memperbaiki isi materi berupa rencana pelaksanaan pembelajaran harian yang termuat dalam materi media *puzzle* yang akan dikembangkan dan untuk meningkatkan kualitas media *puzzle*. berdasarkan hasil penilaian oleh ahli materi pada 8 aspek yang dinilai dengan presentase 97% dan termasuk pada kriteria "Sangat Valid".

#### **Data Hasil Uji Coba Ahli Media**

Uji coba yang dilakukan oleh ahli media yaitu Bapak Dr. Dek Ngurah Laba Laksana, M.Pd. Beliau adalah salah satu Dosen STKIP Citra Bakti Ngada, yang dipercayakan sebagai desainer dalam mendesain bahan ajar yang sudah dikembangkan oleh peneliti. Peneliti menyiapkan instrumen penilaian yang akan dikonsultasikan. Sesuai pendapat para ahli mengenai produk yang dikembangkan dengan perolehan skor 91% yang artinya Sangat Valid.

#### **Data Hasil Uji Coba Ahli Desain**

Uji coba ahli desain pembelajaran yang dilakukan oleh Bapak Dr. Dek Ngurah Laba Laksana, M.Pd. Beliau yang dipercayakan sebagai desainer dalam mendesain media *puzzle* yang telah dikembangkan oleh peneliti. Untuk mendapatkan informasi yang akan digunakan dalam merevisi desain serta meningkatkan kualitas media *puzzle*, maka dilakukan uji coba. Sesuai hasil validasi yang dilakukan oleh ahli desain atas nama Bapak Dr. Dek Ngurah Laba Laksana, M.Pd, dapat dikategorikan bahwa instrumen "Sangat Valid" dengan presentase 86%.

#### **Data Hasil Uji Coba Perorangan**

Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan dan respon anak terhadap

media yang dikembangkan sehingga dapat diketahui dan identifikasi kesalahan yang nyata dalam media tersebut. Dari hasil analisis yang diperoleh dari 5 indikator yang diukur adalah 86% dengan kategori “Sangat Valid”.

#### **Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil**

Pada uji coba kelompok kecil yang dilakukan pada 6 orang anak kelompok B. Pada saat peneliti melakukan uji coba kelompok kecil adapun hal-hal yang ditemukan yaitu anak-anak mendengar dan memperhatikan cara menyusun *puzzle* secara beraturan dari tahap awal sampai tahap akhir. Guru memperhatikan jika media *puzzle* lebih baik digunakan dalam bentuk kelompok kecil. Sesuai hasil diatas dapat dikategorikan bahwa, media *puzzle* memiliki presentase 83%, yang artinya “Valid”.

#### **Pembahasan**

*Puzzle* dapat mengasah otak dan melatih keseimbangan mata dan tangan, melatih membaca, melatih nalar, melatih kesabaran, dan pengetahuan anak (Yuliani, 2003:6). Permainan *puzzle* bertujuan untuk melatih ketelitian dan mengembangkan kognitif anak, kesabaran anak dan konsentrasi anak (Hamid Bahari, 2013:23).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Elisabeth Tantiana Ngura, dkk dengan judul pengembangan alat permainan edukatif *puzzle* jam untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di TKK St. Albertus Magnus Sarasedu, Kecamatan Golewa. Melalui uji coba yang telah dilakukan oleh ahli dan anak sebagai pengguna produk, maka alat permainan edukatif *puzzle* jam dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.

Media *puzzle* bertemakan alam semesta yang dikembangkan dapat digunakan anak kelompok B yang berusia 5-6 Tahun, untuk memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari, mengenal bentuk, warna dan nama, ini merupakan jawaban dari rumusan masalah yang diajukan yaitu bagaimana desain dan kelayakan dari media *puzzle* yang dikembangkan.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil pembahasan dan pengembangan maka dapat dikategorikan bahwa media *puzzle* layak untuk dijadikan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran anak usia dini pada kelompok B usia 5-6 tahun. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil penilaian produk yang telah dilakukan oleh ahli materi dengan presentase 97% dan termasuk dalam kategori “sangat valid”, hasil penilaian produk pengembangan yang telah dilakukan oleh ahli media dengan presentase 91% dan termasuk dalam kategori “sangat valid”, hasil penilaian produk pengembangan yang dilakukan oleh ahli desain dengan presentase 86% dan termasuk dalam kategori “sangat valid”, hasil uji coba produk pada uji coba perorangan dengan presentase 86% dan termasuk dalam kategori “sangat valid” , hasil uji coba kelompok kecil dengan presentase 83% dan termasuk dalam kategori “valid”.

## **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan ada beberapa saran yang akan disampaikan sebagai berikut.

### 1. Bagi guru

Diharapkan agar dapat menggunakan media *puzzle* ini sebagai bahan alternatif media pembelajaran.

### 2. Bagi anak

Diharapkan agar dapat menggunakan media ini sebaik mungkin dalam membantu kegiatan pembelajaran.

### 3. Bagi peneliti lain

Diharapkan dapat mengembangkan media *puzzle* dengan tema yang lainnya dan melanjutkan penelitian media puzzle.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Aoer, Cyprianus. (2005). *Masa Depan Pendidikan Nasional*. Jakarta. Di akses pada tanggal 15 Maret 2022
- Aprianti Wini. (2021). *Penerapan Permainan Puzzle Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di RA Perwanida II Bandar Lampung*. Skripsi. Univ. Islam Negeri Raden Intan Lampung. Diakses Pada Tanggal 24 Maret 2022
- Dimyati, Mudjono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta. Rineka Cipta.
- D Evi<sup>1</sup>.A.I, Ni Made. (2003). Pengembangan Media Puzzle Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Lambang Bilangan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* .3(3), 419-421. Diakses pada tanggal 24 Maret 2022
- Elyawati.(2005). *Pemilihan dan Sumber Belajar*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan.
- Hamid Bahari, (2013). Permainan-permainan perangsang karakter positif anak. Yogyakarta: Diva Press.
- Komang.(2014). *Penerapan Metode Bermain Puzzle Geometri Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Dalam Mengenal Bentuk*. 2(1), 1-2. Diakses pada tanggal 26 maret 2022
- Mursid.(2015). *Pengembangan Pembelajaran Paud*.bandung :Remaja Rosdakarya
- Permendikbud.(2014). Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Nomor 137.
- Sujiono, Yuliani Nurani. (2009). *Metode Pengembangan Kognitif*.Jakarta : Universitas Terbuka
- Suyadi. (2017). *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sanjaya Wina. (2015). *Penelitian Pendidikan Jenis Metode dan Prosedur*. Jakarta:Prenadamedia Group
- Wiyani, Novan. A. (2016).*Konsep Dasar Paud*.Yogyakarta : Gava Media
- Yuliani. (2003). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: