

**PENGEMBANGAN MEJA *PUZZLE* PROFESI DALAM  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK  
USIA DINI DI KELAS B2 TK ABA BENDAN KOTA  
PEKALONGAN**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)**



**Disusun Oleh:**

**IKA KUMALA  
NIM. 2418032**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN  
TAHUN 2024**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : IKA KUMALA

NIM : 2418032

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEJA *PUZZLE* PROFESI DALAM  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA  
DINI DI KELAS B2 TK ABA BENDAN KOTA  
PEKALONGAN

Menyatakan bahwa Skripsi ini merupakan hasil karya sendiri, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah penulis sebutkan sumbernya. Apabila Skripsi ini terbukti merupakan hasil duplikasi atau plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi akademis dan dicabut gelarnya

Demikian pernyataan ini, saya buat dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 4 Juli 2024

Yang menyatakan



**IKA KUMALA**  
**2418032**

**Triana Indrawati, M.A**

Perumahan Klaster Satria Medono Blok K No. 9,  
Kota Pekalongan

---

---

**NOTA PEMBIMBING**

Lamp : 4 (empat) eksemplar  
Hal : Naskah Sripsi  
Sdri Ika Kumala

Kepada Yth.  
Dekan FTIK UIN K.H. Abdurrahman  
Wahid Pekalongan  
c/q Ketua Program Studi PAUD  
di Pekalongan

*Assalamu'alaikum Wr.Wb.*

Setelah dilakukan Penelitian dan perbaikan maka bersama ini saya kirimkan naskah Skripsi Saudari :

**Nama : IKA KUMALA**

**NIM 2418032**

**Prodi : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**

**Judul : PENGEMBANGAN MEJA PUZZLE PROFESI DALAM  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI  
KELAS B2 TK ABA BENDAN**

Dengan permohonan agar skripsi saudara tersebut dapat segera di munaqosahkan.  
Demikian atas permohonannya dan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb.*

Pekalongan, 4 Juli 2024

Pembimbing



**Triana Indrawati, M.A**  
**NIP. 198707142015032004**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jl. Pahlawan KM.5 Rowolaku Kajan Kabupaten Pekalongan Kode Pos 51161  
Website: [www.ftik.uingusdur.ac.id](http://www.ftik.uingusdur.ac.id) | Email: [ftik@uingusdur.ac.id](mailto:ftik@uingusdur.ac.id)

## PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan skripsi saudara :


Nama : IKA KUMALA  
NIM : 2418032  
Prodi : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEJA PUZZLE PROFESI  
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN  
KOGNITIF ANAK USIA DINI DI KELAS B2 TK  
ABA BENDAN KOTA PEKALONGAN

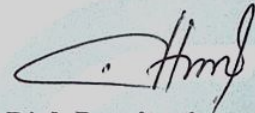
Telah diujikan pada hari Rabu, 24 Juli 2024 dan dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan: (S.Pd.)

Dewan Penguji

Penguji I

Penguji II

  
**Dr. Hj. Sopiya, M.Ag.**  
NIP. 197107072000032001


  
**Diah Puspitaningrum, M.Pd.**  
NIP. 199502062022032001

Pekalongan, 29 Juli 2024

Disahkan Oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



  
**Prof. Dr. H. Moh. Sugeng Solehuddin, M.Ag.**  
NIP. 19730112 200003 1 001

## PEDOMAN TRANSLITERASI

Pedoman transliterasi yang digunakan dalam penulisan buku ini adalah hasil Putusan Bersama Menteri Agama Republik Indonesia No. 158 tahun 1987 dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 0543b/U/1987. Transliterasi tersebut digunakan untuk menulis kata-kata Arab yang dipandang belum diserap ke dalam bahasa Indonesia. Kata-kata Arab yang sudah diserap ke dalam bahasa Indonesia sebagaimana terlihat dalam Kamus Linguistik atau Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Secara garis besar pedoman transliterasi itu adalah sebagai berikut.

### 1. Konsonan

Fonem-fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf, sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Di bawah ini daftar huruf Arab dan transliterasi dengan huruf latin.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Sa	ṣ	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Z	zet (dengan titik di atas)

ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Sad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ta	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	'	koma terbalik (di atas)
غ	Ghain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	`	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

## 2. Vokal

Vokal Tunggal	Vokal rangkap	Vokal Panjang
أ = a		آ = ā
إ = i	أَي = ai	إِي = ī
أ = u	أُو = au	أُو = ū

### 3. Ta Marbutah

*Ta marbutah* hidup dilambangkan dengan /t/

Contoh:

مرأة جميلة      ditulis      *mar'atun jamīlah*

*Ta marbutah* mati dilambangkan dengan /h/

Contoh:

فاطمة      ditulis      *fātimah*

### 4. Syaddad (tasydid, geminasi)

Tanda geminasi dilambangkan dengan huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda *syaddad* tersebut.

Contoh:

ربنا      ditulis      *rabbanā*

البر      ditulis      *al-barr*

### 5. Kata sandang (artikel)

Kata sandang yang diikuti oleh “huruf syamsiyah” ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu bunyi /I/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

Contoh:

الشمس      ditulis      *asy-syamsu*

الرجل      ditulis      *ar-rojulu*

السيدة      ditulis      *as-sayyidah*

Kata sandang yang diikuti oleh “huruf qomariyah” ditransliterasikan dengan bunyinya, yaitu bunyi /I/ diikuti terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanda sempang.

Contoh:

القمر	ditulis	<i>al-qamar</i>
البدیع	ditulis	<i>al-badi'</i>
الجلال	ditulis	<i>al-jalāl</i>

## 6. Huruf Hamzah

Hamzah yang berada di awal kata tidak ditransliterasikan. Akan tetapi, jika hamzah tersebut berada di tengah kata atau di akhir kata, huruf hamzah itu ditransliterasikan dengan apostrof (^/).

Contoh:

أمرت	ditulis	<i>umirtu</i>
شيء	ditulis	<i>syai'un</i>



## PERSEMBAHAN

Dengan memanjatkan puji syukur Alhamdulillah atas Rahmat yang telah dianugerahkan Allah Swt, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Sholawat serta salam semoga senantiasa terhaturkan kepada baginda Nabi Muhammad Saw. Melalui dukungan semangat dan do'a yang terucap serta dengan kerendahan hati, saya persembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tuaku, Bapak Sobirin (Alm) dan Ibu Halimah
2. Kedua mertua saya, Bapak H. Suekardi (Alm) dan Ibu Hj. Suyatinah
3. Motivator dalam pendidikan dan kehidupan, Suamiku Kusman Nur Rokhim
4. kakaku Fiqoh Mustafida dan Khairul Mundhor
5. Segenap keluarga besar Bani Kastani
6. Almamater Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan PIAUD UIN. GUSDUR yang sudah mengajarkan ilmu- ilmu pendidikan anak usia dini dan pengalaman yang luar biasa.

Terimakasih atas segala do'a, dukungan, kasih sayang, nasehat, bimbingan, ilmu, motivasi dan pelayanan terbaik untuk penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini hingga ke tahap akhir.

## MOTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

*“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”*

(Q.S. Al- Baqarah, 2 : 286)



## ABSTRAK

**Kumala, Ika.** 2024. Pengembangan Meja *Puzzle* Profesi Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Kelas B2 TK ABA Bendan, Kota Pekalongan. Skripsi Jurusan Tarbiyah Program Studi PIAUD Universitas Islam Negeri (UIN) K.H. Abdurrahmad Wahid. Pembimbing : **Triana Indrawati, M.A**  
**Kata kunci:** Permainan Meja *Puzzle* Profesi, Kognitif.

Ketergantungan penggunaan *gadget* diluar batas penggunaannya menjadikan kurangnya suatu semangat mereka dalam melakukan sebuah aktivitas baik di rumah ataupun di sekolah. Hal tersebut akan menghambat perkembangan kognitif anak dan dapat menjadikan hilangnya waktu mereka bermain permainan yang melibatkan anggota fisiknya dan fikirannya. Sehingga anak akan cenderung mengalami penurunan konsentrasi, kesulitan dalam memecahkan masalah, dan penurunan kemampuan berfikir.

Rumusan masalah penelitian ini ialah (1) Bagaimanakah pengembangan APE meja *puzzle* profesi untuk meningkatkan kognitif pada anak usia dini di kelas B2 TK ABA Bendan? (2) Bagaimanakah kelayakan APE meja *puzzle* profesi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kognitif anak usia dini di kelas B2 TK ABA Bendan? penelitian ini juga mempunyai tujuan ialah (1) Mengembangkan APE meja *puzzle* profesi untuk meningkatkan kognitif pada anak usia dini di kelas B2 TK ABA Bendan. (2) Mengetahui kelayakan APE meja *puzzle* profesi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kognitif anak usia dini di kelas B2 TK ABA Bendan.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (R&D) yang mengusung proses pengembangan milik Sugiyono dengan subjek penelitian adalah anak kelas B2 TK ABA Bendan. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket, observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data berupa data proses pengembangan produk serta analisis data kelayakan produk yang dihasilkan.

Hasil penelitian uji kelayakan permainan Meja *puzzle* profesi berdasarkan penilaian ahli materi yaitu Ibu Sari Yuliasuti, M.Pd memperoleh skor 4,0 dan ahli media yaitu Bapak Mohammad Irsyad, M.Pd memperoleh skor 3,7. Adapun hasil uji lapangan secara luas yakni dengan subjek 15 anak, hasilnya bahwa ada 4 anak yang berkembang sesuai harapan dan 11 anak berkembang sangat baik.

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmanirahim...*

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah Swt yang telah melimpahkan rahmat, taufiq dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Sholawat dan salam penulis panjatkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad Saw, keluarga, para sahabat, para tabi'in dan seluruh umatnya.

Dalam penelitian skripsi ini penulis mengambil judul “PENGEMBANGAN MEJA *PUZZLE* PROFESI DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI KELAS B2 TK ABA BENDAN KOTA PEKALONGAN”. Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis sehingga skripsi ini dapat terwujud, antara lain kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag., selaku Rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid dan kepada para Wakil Rektor beserta para stafnya yang selalu menjadi panutan bagi penulis.
2. Bapak Dr. H. M. Sugeng Solehudin, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid dan kepada seluruh civitas akademika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid yang telah mempermudah urusan-urusan akademika hingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.

3. Ibu Triana Indrawati, M.A selaku Kajur PAUD FTIK UIN K.H. Abdurrahman Wahid yang telah memberikan motivasi dalam menjalani dunia perkuliahan.
4. Ibu Triana Indrawati, M.A selaku Dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan dan saran dalam penyusunan skripsi ini.
5. Keluarga besar TK ABA Bendan dan KB Aisyiyah Bendan yang selalu memberikan dukungan kepada penulis untuk giat dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Keluarga besar PIAUD 18 yang selalu memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis untuk lebih giat dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis berharap semoga amal baik dari semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini mendapatkan balasan pahala dan rahmat dari Allah Swt.

Pekalongan, 4 Juli 2024

Penulis

**IKA KUMALA**  
**NIM. 2418032**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>NOTA PEMBIMBING .....</b>	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>PEDOMAN TRASLITERASI .....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>ix</b>
<b>MOTO .....</b>	<b>x</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xviii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat Penelitian .....	6
E. Sistematika Penulisan .....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Deskripsi Teori .....	9
1. Perkembangan Kognitif.....	9
2. Tahap-tahap Perkembangan Kognitif.....	10
3. Indikator Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.....	13
4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif.....	14
5. Alat Permainan Edukatif Meja <i>Puzzle</i> Profesi .....	17
6. Indikator Meja <i>Puzzle</i> Profesi .....	18

7. Tujuan Meja <i>Puzzle</i> Profesi.....	18
8. Manfaat Meja <i>Puzzle</i> Profesi.....	19
B. Penelitian Relevan .....	20
C. Kerangka Berpikir .....	24

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Model Pengembangan .....	26
B. Prosedur Pengembangan .....	28
C. Tempat dan Waktu Penelitian .....	29
D. Subjek Penelitian .....	29
E. Teknik Pengumpulan Data .....	29
F. Teknik Analisis Data .....	34

### **BAB IV HASIL PENELITIAN dan PEMBAHASAN**

A. Desain Awal Produk .....	38
B. Analisis Data .....	41
1. Hasil Analisis Data Validasi Ahli Materi.....	41
2. Hasil Analisis Data Validasi Ahli Media.....	43
3. Hasil Analisis Data Validasi Pengguna Media .....	44
C. Uji Coba Lapangan.....	46
1. Hasil Penelitian Awal.....	46
2. Hasil Uji Lapangan Terbatas.....	46
3. Hasil Uji Lapangan Luas.....	50
D. Pembahasan .....	53

### **BAB V PENUTUP**

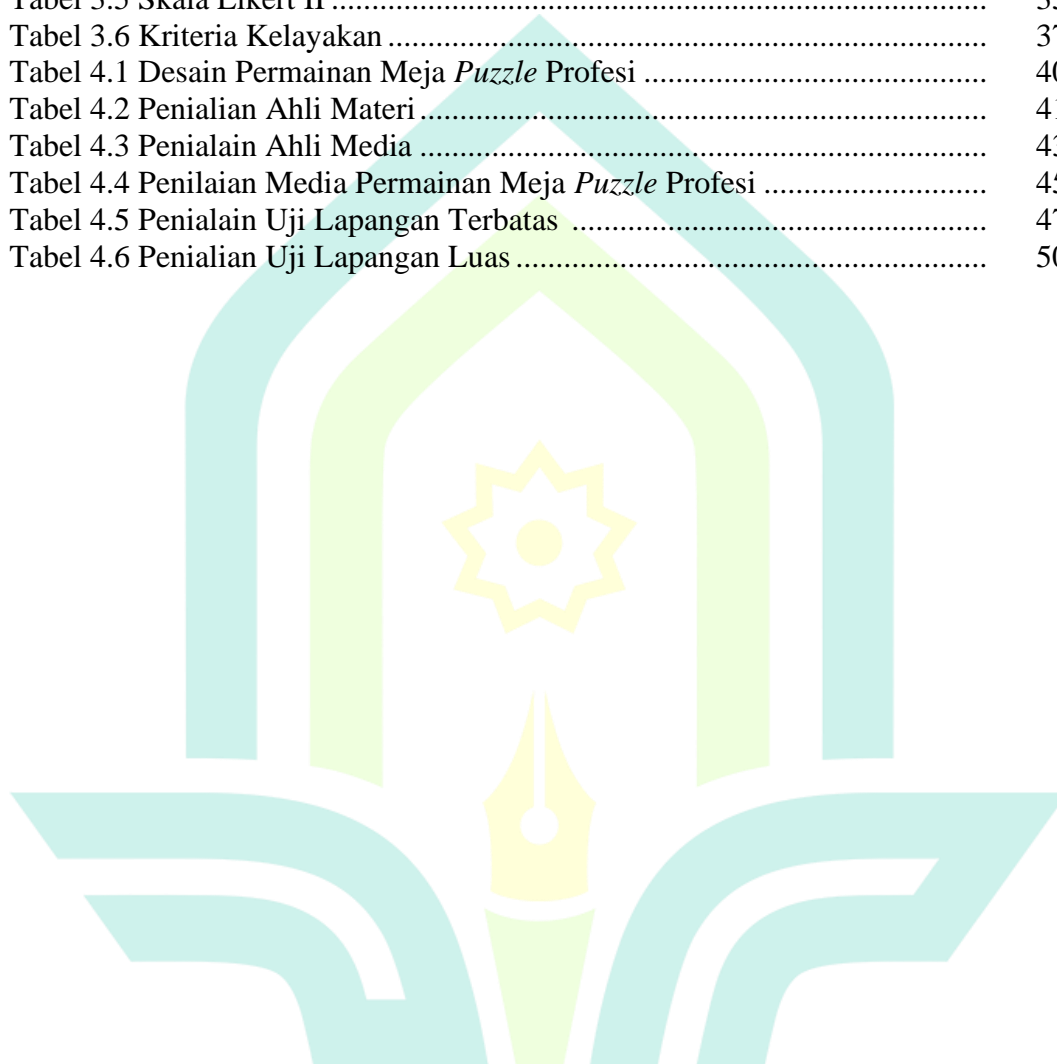
A. Simpulan .....	58
B. Saran.....	59

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini .....	13
Tabel 2.2 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Relevan.....	22
Tabel 3.1 Instrumen Untuk Ahli Materi.....	31
Tabel 3.2 Instrumen untuk Ahli Media.....	32
Tabel 3.3 Instrumen untuk Ahli Pengguna .....	33
Tabel 3.4 Skala Likert I.....	35
Tabel 3.5 Skala Likert II .....	35
Tabel 3.6 Kriteria Kelayakan .....	37
Tabel 4.1 Desain Permainan Meja <i>Puzzle</i> Profesi .....	40
Tabel 4.2 Penialian Ahli Materi .....	41
Tabel 4.3 Penialain Ahli Media .....	43
Tabel 4.4 Penilaian Media Permainan Meja <i>Puzzle</i> Profesi .....	45
Tabel 4.5 Penialain Uji Lapangan Terbatas .....	47
Tabel 4.6 Penialian Uji Lapangan Luas .....	50





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	25
Gambar 4.1 Anak Bermain Permainan Meja <i>Puzzle</i> Profesi .....	49



## **DAFTAR LAMPIRAN**

Surat Ijin Penelitian

Surat Keterangan Penelitian

Transkrip Angket Validasi Ahli Materi

Transkrip Angket Validasi Ahli Media

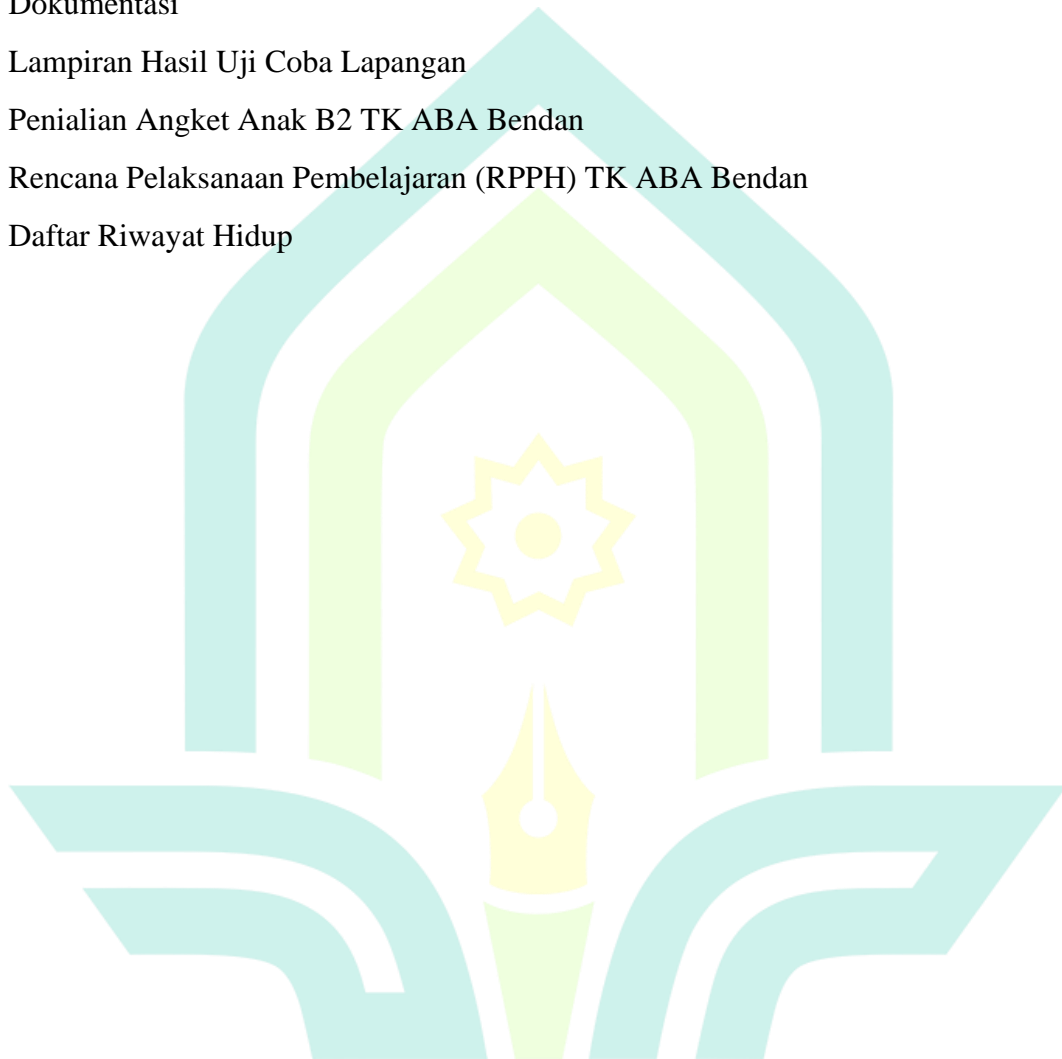
Dokumentasi

Lampiran Hasil Uji Coba Lapangan

Penialian Angket Anak B2 TK ABA Bendan

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPPH) TK ABA Bendan

Daftar Riwayat Hidup



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan individu yang sedang mengalami suatu proses pertumbuhan dan juga suatu perkembangan yang sangat pesat. Dalam hal ini anak usia dini memiliki rentang yang sangat berharga dibandingkan dengan usia –usia selanjutnya karena adanya perkembangan kecerdasan yang luar biasa. Usia tersebut merupakan suatu fase kehidupan yang sangat unik, dan juga berada pada masa pertumbuhan, perkembangan, pematangan, dan juga penyempurnaan, baik pada aspek jasmani maupun rohaninya yang dapat berlangsung seumur hidup, bertahap, dan juga berkesinambungan.<sup>1</sup> Perkembangan anak usia dini memiliki enam aspek perkembangan, salah satu diantaranya adalah perkembangan kognitif.

Perkembangan kognitif merupakan suatu kemampuan anak dalam melakukan proses berfikir. Perkembangan ini meliputi bagaimana anak dalam memperoleh, mengatur, dan juga menggunakan informasi dari lingkungan. Kemampuan kognitif anak dapat berkembang dengan melalui pemahaman terhadap suatu konsep-konsep yang sederhana. Seiring dengan perkembangan usia dan juga kematangan anak, kemampuan dalam kognitif anak akan berkembang pada suatu konsep-konsep, semakin rumit dibandingkan dengan masa sebelumnya. Teori yang digunakan dalam perkembangan kognitif anak yaitu suatu kesadaran juga suatu pemahaman akan suatu proses mental yang terjadi pada dirinya sendiri dan orang lain. Pada tahap awal ini anak akan menemukan kesulitan dalam mengungkapkan pikiran, perasaan, dan juga keinginan. Kemampuan akan berkembang seiring perkembangan fisiknya. Anak juga akan berusaha dalam memahami yang dikatakan dan juga dilakukan orang lain dengan mempertimbangkan suatu pikiran dan juga suatu keinginan orang

---

<sup>1</sup> Mulyasa, *Manajemen PAUD* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2012), hlm.16-20.

tersebut.<sup>2</sup> Anak Usia dini membutuhkan stimulasi, stimulasi pada aspek perkembangan kognitif anak dapat dilakukan menggunakan bantuan dari media pembelajaran, salah satu diantara banyaknya media pembelajaran tersebut adalah berbasis APE *puzzle*. Hal tersebut bisa melalui APE meja *Puzzle* profesi.

*Puzzle* merupakan bentuk permainan modern yang dimainkan dengan cara menyusun potongan gambar menjadi satu, sehingga sesuai dengan gambar aslinya atau sesuai yang diinginkan. *Puzzle* ragamnya sangat banyak mulai dari berbagai bentuk binatang, anggota tubuh, hewan, pohon-pohon dan juga bermacam-macam profesi. *Puzzle* bisa dibuat dengan menggunakan kayu dan kertas, namun kebanyakan terbuat dari kayu. *Puzzle* ini lebih dirancang sebagai media melatih kreativitas anak usia dini. Alat permainan berupa *puzzle* ini dapat digunakan mulai anak usia 2 sampai 8 tahun. Yang membedakan di masing-masing usia hanyalah tingkat kerumitan *puzzle*. Semakin usia anak bertambah, maka bentuk *puzzle* pun akan semakin rumit.<sup>3</sup>

Bermain dengan menggunakan *puzzle* yaitu salah satu suatu pendekatan yang dapat sesuai dengan karakteristik dan juga tumbuh kembang anak. Dengan hal ini bermain dengan *puzzle* dapat menarik suatu minat anak sehingga anak dapat lebih termotivasi dalam mengikuti suatu kegiatan yang dapat mengasah suatu keterampilan kognitifnya. Dengan media *puzzle* ini dapat memungkinkan anak untuk merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung, dengan bekerja sama dengan anak lain mereka dapat bersama-sama untuk menyusun potongan-potongan *puzzle* yang semua acak menjadi utuh kembali.<sup>4</sup>

---

<sup>2</sup> Primatia Yogi Wulandari, *Konflik Saudara Kandung Efeknya terhadap Empati Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani, 2021), hlm.4-5.

<sup>3</sup> M. Fadlillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini* (Jakarta: Prenada Media Group, 2018), hlm. 112.

<sup>4</sup> Siti Futihat,dkk, "Pengembangan Media *Puzzle* Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Membaca Permulaan" (Banten : Jurnal Kependidikan Dasar, Volume 2, Nomor 2, 2020), hlm.138.

Semakin berkembangnya zaman maka APE *puzzle* ini banyak di modifikasi untuk keperluan tertentu. Salah satunya yaitu, untuk pembelajaran dari media edukatif yang bisa membantu untuk mengembalikan fungsi kognitif anak usia dini yaitu dengan meja *puzzle* profesi. Meja *puzzle* profesi tersebut yaitu APE yang dirancang sebagai APE untuk menyusun potongan atau kepingan gambar profesi agar menjadi gambar profesi yang utuh yang mempunyai tujuan agar bisa menjadi sebuah alat permainan yang layak digunakan guna mengembangkan kognitif dan juga dilengkapi pengenalan macam-macam profesi melalui gambar supaya mendukung pengembangan kognitif anak. Permainan meja *puzzle* profesi ini sangat penting untuk anak usia dini karena dengan pengenalan profesi melalui meja *puzzle* ini selain anak suka dengan berbagai macam profesi juga akan mengembangkan banyak suatu sikap terbuka, percaya diri, optimis, patang menyerah, dan juga suatu sikap rela berjuang untuk mencapai cita-cita, juga anak dapat menghargai setiap profesi seseorang tanpa memandang perbedaan.

Cara bermainnya cukup mudah, yaitu terdiri dari 4 anak dengan duduk di depan meja sehingga dapat berhadapan dengan temannya dengan memilih kepingan *puzzle* profesi yang terdiri dari profesi Polisi, Pemadam, Guru, dan Dokter yang dipilih sesuai dengan keinginannya, kemudian anak dapat memainkan dengan cara kepingan tersebut disusun di meja tersebut agar menjadi bentuk profesi yang utuh, nantinya anak dapat bergiliran untuk memainkan *puzzle* profesi tersebut.

APE *puzzle* yang dimodifikasi menjadi meja *puzzle* profesi ini muncul karena adanya sebuah permasalahan dalam perkembangan kognitif anak di TK ABA Bendan Kelompok B. Permasalahan tersebut yaitu akibat seringnya anak-anak dalam bermain *gadget* yang dapat mengakibatkan kurangnya suatu semangat mereka dalam melakukan sebuah aktivitas baik di rumah ataupun di sekolah. Ketergantungan penggunaan *gadget* yang berlebihan atau tidak terkendali dapat menghambat perkembangan kognitif anak dan juga dapat menjadikan

hilangnya waktu mereka untuk bermain permainan yang dapat melibatkan anggota fisiknya, dan juga pikirannya. Hal ini, misalnya anak akan terlalu sering terpaku pada layar *gadget* sehingga anak akan cenderung mengalami penurunan konsentrasi, kesulitan dalam memecahkan masalah, dan juga penurunan kemampuan berfikir. Dengan hal tersebut akan memengaruhi suatu perkembangan kognitif anak.<sup>5</sup> Apabila aspek perkembangan kognitif ini diabaikan akan berdampak untuk anak yaitu anak akan mengalami penurunan fungsi intelektual, kesulitan memproses informasi, serta susah dalam berkomunikasi. hal ini tentu akan mempengaruhi proses belajar anak baik disekolahkan ataupun dirumah dan juga dapat membuat anak kesulitan bergaul serta bermain bersama teman sebaya.

Pada Permasalahan yang terjadi di TK ABA Bendan Kota Pekalongan, diketahui bahwa guru belum berperan maksimal dalam rangka mengembangkan aspek kognitif anak. Proses pembelajaran tersebut masih klasikal, dimana guru berdiri didepan menjelaskan materi dan juga anak diminta untuk mendengarkan dan memperhatikan apa yang dijelaskan guru. Pola pembelajaran seperti diatas masih monoton karena interaksi hanya dapat berlangsung satu arah, yakni guru ke anak masih kurang interaktif antara guru dan juga anak. ataupun antara anak dengan anak yang lainnya. Kondisi ini tentu sangatlah membosankan anak, sebab setelah penyampaian materi, anak diminta untuk menulis dan menjawab soal pada lembar kerja atau kertas yang diberikan guru. Sehingga anak kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Agar anak mengolah kognitifnya terutama dalam mengolah kemampuan mengingat, kemampuan nalar atau berfikir logis, maka anak memerlukan pembelajaran yang baru.

---

<sup>5</sup> Wawancara dengan Nur Azizah, tanggal 7 Februari 2022 di Kantor TK ABA Bendan.

Selain melakukan observasi penelitian juga melakukan wawancara, setelah peneliti melakukan wawancara dengan guru di kelas B2 TK ABA Bendan Kota Pekalongan tentang penggunaan alat permainan yang digunakan di TK ABA Bendan tersebut. Bahwa alat permainan edukatif *puzzle* ini sudah digunakan namun biasanya permainan *puzzle* tersebut digunakan pada waktu tertentu saja padahal anak sangat antusias dalam bermain *puzzle*.

Oleh karena itu penulis berkeinginan untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Meja *Puzzle* Profesi Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Kelas B2 TK ABA Bendan Kota Pekalongan”**

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan meja *puzzle* profesi untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini di kelas B2 TK ABA Bendan?
2. Bagaimana kelayakan meja *puzzle* profesi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kognitif anak usia dini di kelas B2 TK ABA Bendan?

#### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengembangan meja *puzzle* profesi untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini di kelas B2 TK ABA Bendan
2. Untuk mengetahui kelayakan meja *puzzle* profesi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kognitif anak usia dini di kelas B2 TK ABA Bendan

#### D. Manfaat Penelitian

Secara garis besar, kegunaan penelitian ini terdiri dari dua hal yaitu kegunaan secara teoritis dan juga kegunaan secara praktis, berikut kegunaan dari pengkajiaan ini antara lain :

##### 1. Kegunaan Teoris

Meja *puzzle* profesi dapat memberikan suatu sumbangan terhadap suatu perkembangan ilmu dalam bidang media pembelajaran, dan juga merupakan tidak lanjut dari penyempurnaan suatu media pengembangan, sehingga penelitian ini dapat ditunjukkan atau sebagai suatu referensi penelitian selanjutnya.

##### 2. Kegunaan Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat berguna khususnya bagi siswa dan juga guru.

- a. Bagi anak, meja *puzzle* profesi dapat mengembangkan kognitif anak serta merangsang suatu daya berfikir dalam bentuk visualisasi dan juga suatu gambar yang dapat memecahkan masalah ataupun menemukan suatu jawaban.
- b. Bagi guru, meja *puzzle* profesi digunakan untuk media pembelajaran dalam menyampaikan materi pembelajaran dan juga dapat memberikan suatu alternatif media pengembangan yang sangat cocok dalam suatu pembelajaran.
- c. Bagi peneliti selanjutnya, meja *puzzle* profesi digunakan sebagai acuan untuk lebih kreatif, untuk menambah suatu wawasan dalam menciptakan suatu media pembelajaran untuk dunia pendidikan yang khususnya untuk pendidikan anak usia dini.



## E. Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika penulisan skripsi penelitian pengembangan ini yang terdiri dari bagian awal, bagian pokok, dan bagian akhir akan diuraikan lebih lanjut.

Bagian pokok terdiri dari 2 bab, yaitu sebagai berikut:

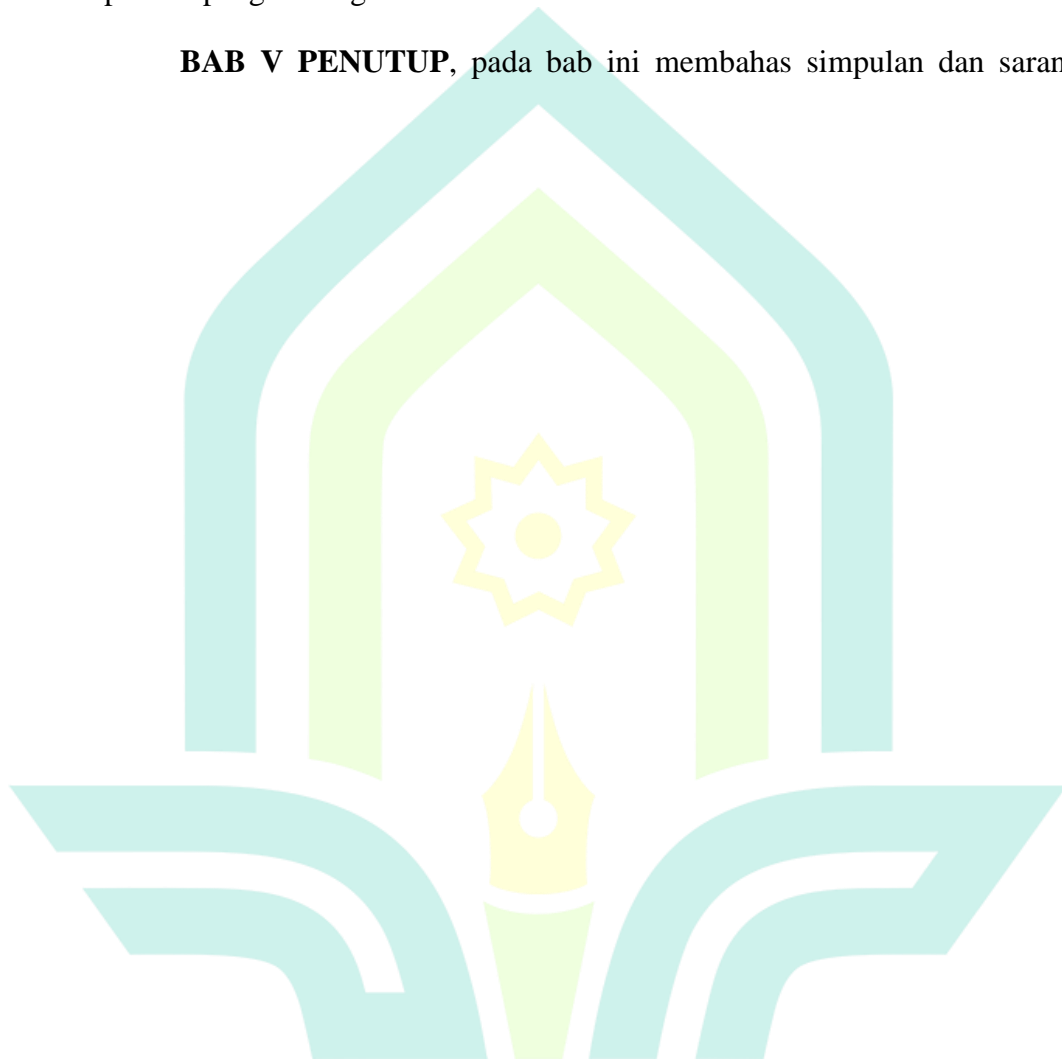
**BAB I PENDAHULUAN**, meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan.

**BAB II LANDASAN TEORI**, pada bab ini terdiri atas deskripsi teori, kajian pustaka dan kerangka berpikir. Pada sub bab pertama membahas teori perkembangan kognitif yang berisi pengertian perkembangan kognitif, tahap-tahap perkembangan kognitif, indikator perkembangan kognitif anak usia dini, dan faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif. Sub bab kedua membahas tentang permainan edukatif bagi anak usia dini yang berisi pengertian alat permainan edukatif meja *puzzle* profesi, indikator meja *puzzle* Profesi, tujuan meja *puzzle* profesi, dan manfaat meja *puzzle* profesi. Penelitian relevan, dan kerangka berfikir.

**BAB III METODE PENELITIAN**, pada bab ini membahas model pengembangan, prosedur pengembangan, tempat dan waktu penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**, pada bab ini terdiri dari deskripsi prototipe produk, hasil uji lapangan dengan sub bab pertama membahas hasil uji lapangan terbatas dan sub bab kedua membahas hasil uji lapangan luas, analisis data serta pembahasan prototipe produk pengembangan

**BAB V PENUTUP**, pada bab ini membahas simpulan dan saran



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

1. Peningkatan kognitif di TK ABA Bendan dapat mengalami perkembangan yang pesat, dibandingkan sebelumnya, dari anak yang masih mulai berkembang menjadi berkembang sangat baik. Permainan *puzzle* yang sebelumnya jarang dimainkan, dengan adanya pengembangan meja *puzzle* profesi ini membantu anak lebih tertarik untuk bermain *puzzle*, sehingga secara otomatis anak terlatih pengembangan kognitifnya, anak mampu dalam memecahkan masalah, berfikir logis, dan berfikir simbolik. Hasil dari uji coba luas dengan 15 anak yang di ujikan, terdapat 4 anak yang berkembang sesuai harapan dan 11 anak yang berkembang sangat baik. Dari hasil uji coba dapat di simpulkan bahwa produk berhasil digunakan untuk mengembangkan kognitif anak.
2. Pengembangan meja *puzzle* profesi terdapat empat *puzzle* profesi yaitu ; *puzzle* Polisi, *puzzle* Dokter, *Puzzle* Pemadam Kebakaran, dan *Puzzle* Guru. Kelayakan pengembangan meja *puzzle* profesi ini, hasil validasi dari ahli materi meja *puzzle* profesi menunjukkan rerata skor 4,0 masuk dalam katategori sangat baik dengan presentase skor 100% kategori sangat baik, sedangkan hasil validasi ahli media menunjukkan rerata skor 3,7 masuk dalam kategori sangat baik dengan presentase 92,8 % kategori sangat baik. Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa meja *puzzle*

profesi layak digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK ABA Bendan.

## B. Saran

Hasil penelitian tentang pengembangan permainan meja *puuzle* profesi untuk membantu guru dalam upaya meningkatkan kognitif anak usia dini di TK ABA Bendan usia 5-6 tahun, peneliti memberikan masukan berupa saran sebagai berikut:

### 1. Kepala Sekolah

Kepala sekolah dapat memberi suatu masukan dan juga saran terhadap pendidik di dalam lembaganya yaitu terkait alat permainan edukatif sebagai sarana untuk kegiatan belajar mengajar yang menarik minat anak.

### 2. Guru

Guru dapat dengan terampil membuat APE atau media lainnya untuk kegiatan belajar mengajar agar anak lebih tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

### 3. Peneliti

Bagi peneliti yaitu dapat mengimplementasikan sebagai media dalam upaya peningkatan kognitif di tingkat PAUD.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muhammad. 2011. *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta : Bumi Aksara
- Azizah. 2024. Wawancara Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK ABA Bendan. Pekalongan : TK ABA Bendan
- Efrina. 2017. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Berfikir Simbolik DI TK Darul Mukminin Kota Jambi. *Artikel Skripsi*. Jambi : Program Studi PG-PAUD Universitas Negeri Jambi
- Fadillah, M. 2018. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group
- Futihah, Siti. 2020. Pengembangan Media *Puzzle* Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Membaca Permulaan Banten *Jurnal Kependidikan Dasar*, Volume 2, Nomor 2
- Herawati, Netti, Beachtiar S. Bachri. 2018. *Prosiding Seminar Nasional : Memaksimalkan Peran Pendidik dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini Sebagai Wujud Investasi Bangsa*. Tuban : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI
- Ibda, Fatimah. 2015. Perkembangan Kognitif : Teori Jean Piaget *Jurnal PAUD*, Volume 5, Nomor 1
- Irsyad, Mohammad. 2024. Validator Ahli Media. Pekalongan : UIN K.H Abdurrahman Wahid
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat, *Pedoman Penilaian Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. 2015. Jakarta
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2018. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini

- Khadijah. 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing
- Krobo, Andirianus. 2021. Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan *Puzzle* Ball Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok A TK YPPK. Santo Gabriel Arso II Kabupaten Keerom Papua *Jurnal PAUD*, Volume 4, Nomor 2
- Kusuma, Tesya Cahyani, Heni Listiana. 2021. *Pengembangan Pembuatan APE Bagi Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana
- Manurung, Ayu Astuti dan Jasper Simanjuntak. 2019. Peningkatan Perkembangan Kognitif melalui Permainan *Puzzle* pada Anak TK B *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, Volume 19, Nomor 3
- Marta, Rusdial. 2017. Penanganan Kognitif Down Syndrome melalui Metode *Puzzle* pada Anak Us ia Dini *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 1, Nomor 1
- Mulyasa. 2012. *Manajemen PAUD*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Mursid. 2015. *Pengembangan Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Nina Veronica dan Lutifah “Pengaruh Permainan *Puzzle* Terhadap Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Santa Lusia Batang Kuis Kecamatan Pecut Sei Tuan Kota Medan” (Medan : *Jurnal Usia Dini*, Volume 5, Nomor 2
- Putra, Nusa. 2012. *Research & Development* Penelitian dan Pengembangan : Suatu Pengantar. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada
- Riadi, Moch Eko. 2014. Penggunaan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema Lingkungan Kelas II SDN Jajar Tunggal III Surabaya *Jurnal JPGSD*, Volume 02, Nomor 02
- Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta : Kencana Prenadamedia Grup
- Sugiono. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D)*. Bandung : Akfabeta

- Suwandi, Sarwiji. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Surakarta : Universitas Sebelas
- Suwartono. 2014. *Dasar-dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta : CV Andi Offset
- Tanujaya, Chesley. 2017. Perancangan Standart Operational Procedure Produksi Pada Perusahaan Coffein *Jurnal Manajemen dan Start-Up Bisnis*, Vol. 2. No.1
- Untung, Moh. Slamet. 2019. *Metodologi Penelitian: Teori dan Praktik Riset Pendidikan dan Sosial*. Yogyakarta: Litera
- Utsmani, M. Mujib dan Nova Auliyatul Faizah. 2020. Pengaruh Permainan *Puzzle* terhadap Perkembangan Kognitif Anak di KB Hidayatul Mubtadi'in Rembang *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Volume 2, Nomor 1
- Wulandari, Primatia Yogi. 2021. *Konflik Saudara Kandung Efeknya terhadap Empati Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani
- Yuliasuti, Sari. 2024. Validator Ahli Materi. Pekalongan : TK Pembina
- Zulminiati. 2014. Bahan Ajar: Metodologi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. Padang: *Jurnal Universitas Negeri Padang*

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### DATA PRIBADI

Nama : Ika Kumala  
Tempat/ Tanggal Lahir : Pekalongan, 11 Oktober 2000  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Alamat : Pringlangu Gg 7 No. 8C, Kota Pekalongan

### DATA ORANG TUA

Nama Ayah : Sobirin (Alm)  
Nama Ibu : Halimah  
Alamat : Pringlangu Gg 7 No. 8 C, Kota Pekalongan

### DATA PENDIDIKAN

1. MII 02 Pringlangu. lulus tahun 2012
2. MTS Ma'arif NU Buaran, lulus tahun 2015
3. MA HIFAL, lulus tahun 2018
4. IAIN Pekalongan Fakultas tarbiyah dan Ilmu Keguruan angkatan 2018

Pekalongan, 4 Juli 2024

Penulis

**IKA KUMALA**  
**NIM. 2418032**