

**Pengembangan Media *Puzzle* Edukatif Untuk Anak Usia 3-4 Tahun  
Di Kelompok Bermain Yp Ar Ceria Palembang 2022**

**Dwi Fitriani<sup>1</sup>, Febriyanti<sup>2</sup>, Kurnia Dewi<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

Email: [dwifitriani313@gmail.com](mailto:dwifitriani313@gmail.com)

**Abstrak**

Penelitian ini berjudul "Pengembangan Media *Puzzle* Edukatif Untuk Anak Usia 3-4 Tahun Di Kelompok Bermain YP AR CERIA Palembang 2022". Penelitian ini dilatar belakangi oleh kebutuhan media yang secara bervariasi yang diupayakan dalam meningkatkan kemampuan pengetahuan c-1 perkembangan kognitif pada anak usia 3-4 tahun yang masih kurang sehingga membuat anak merasa kurang tertarik dan cepat merasa bosan dalam meningkatkan perkembangan kognitif. Adapun rumusan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana kelayakan, kevalidan, dan kepraktisan media *big puzzle* edukatif untuk anak usia 3-4 tahun di kelompok bermain yayasan pendidik ar-rahmat ceria Palembang, yang bertujuan meningkatkan kemampuan pengetahuan C-1 perkembangan kognitif anak. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (*R&D*) menurut Borg dan Gall yang terdapat 10 langkah yang dilalui hanya 9 langkah, langkah yang ditempuh meliputi analisis potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, dan revisi produk. Teknik pengumpulan data secara wawancara, observasi, angket serta dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media *puzzle* ini valid, praktis, dan efektif dalam penggunaannya. Hasil penilaian produk oleh ahli materi 90% kategori sangat valid, dan penilaian ahli media 97% kategori sangat valid, serta ahli bahasa 93% dengan kategori sangat valid. Uji coba lapangan kelompok kecil 5 anak mendapatkan skor 80% kategori praktis, uji coba lapangan kelompok besar 10 anak mendapatkan skor 91% kategori sangat praktis. Uji keefektifan dengan melakukan *pre test* terhadap 13 anak sebelum penggunaan 40,1% dan hasil *post test* 80,9% kategori efektif serta media *big puzzle* berpengaruh dalam peningkatan kemampuan pengetahuan c-1 perkembangan kognitif.

**Kata Kunci:** *Puzzle edukatif, Kemampuan pengetahuan perkembangan kognitif.*

**Abstract**

This research is entitled "Development of Educational Puzzle Media for 3-4 Years Old Children in YP AR CERIA Palembang 2022 Playgroup". This research is motivated by the need for various media that are sought to increase the ability of knowledge of c-1 cognitive development in children aged 3-4 years which are still lacking so that children feel less interested and get bored quickly in improving cognitive development. The formulation of the problem in this study is how the feasibility, validity, and practicality of educative big puzzle media for children aged 3-4 years in the play group of the ar-rahmat cheerful Palembang educator foundation, which aims to improve the ability of C-1 knowledge of children's cognitive development. This study uses development research (*R&D*) according to Borg and Gall which contains 10 steps that are only 9 steps, the steps taken include potential and problem analysis, data collection, product design, product validation, design revision, product testing, product revision, use trials, and product revisions. Data collection techniques are interviews, observations, questionnaires and documentation. Based on the results of the study indicate that the development of this puzzle media is valid, practical, and effective in its use. The results of product assessments by material experts are 90% very valid, and media experts are 97% very valid categories, and linguists are 93% very valid categories. The small group field trial of 5 children got a score of 80% in the practical category, the large group field trial of 10 children got a score of 91% in the very practical category. Test the effectiveness by pre-testing on 13 children before using 40.1% and post-test results of 80.9% in the effective category and the big puzzle media having an effect on increasing the ability of knowledge of c-1 cognitive development.

**Keywords:** *Educational puzzle, Knowledge ability c-1 cognitive development*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran di pendidikan anak usia dini hendaknya mengajarkan anak untuk menjadi pembelajar yang aktif. Pendidikan yang dipersiapkan atau didesain secara kreatif oleh pendidik dapat menciptakan pembelajar yang aktif, anak usia dini biasa belajar dan mempelajari beragam aspek atau sudut pengetahuan, keahlian, dan kemampuan melalui berbagai kegiatan mengamati, melacak, menemukan, mendiskusikan, merangkum atau menyimpulkan dan menyampaikan sendiri beragam hal yang dijumpai pada lingkungan sekitar.

Media merupakan segala sesuatu yang mampu digunakan atau dimanfaatkan untuk merangsang daya pikir, perasaan, perhatian, serta kemampuan anak sehingga mampu mendorong proses belajar dalam diri anak. Untuk mencapai tujuan pembelajaran diperlukan media pembelajaran yang sangat baik dan sesuai dengan kebutuhan yang ingin dicapai.

Melalui pengertian di atas bahwasanya ada 3 jenis media pembelajaran yaitu media audio, media visual dan media audio visual. Adapun media audio merupakan media dengan menyampaikan pesan melalui suara atau bunyi-bunyian, media jenis visual yang dimana mampu menyampaikan pesan materi atau informasi melalui panca indera penglihatan atau hanya bisa dilihat saja dan media ini paling sering dipakai oleh guru di lembaga pendidikan anak usia dini.

Dalam pengembangannya media puzzle tergolong jenis media visual. Media visual ini merupakan media yang mampu dilihat menggunakan indera penglihatan yaitu mata berupa gambar, foto, art baik berbentuk dua dimensi maupun tiga dimensi.

Puzzle adalah alat permainan edukatif yang dijalankan dengan cara menyusun potongan-potongan gambar menjadi utuh. Puzzle juga merupakan bentuk permainan modern dan memiliki bermacam ragam pada awalnya bentuk media puzzle hanya terbuat dari triplek, kayu, ataupun plastik serta berukuran kecil saja. Peneliti akan mengembangkan media puzzle ini semenarik mungkin bagi anak, penelitian pengembangan ini dikemas menarik oleh peneliti dengan mendesain gambar sendiri, ukuran yang diporsikan menjadi seperti balok yang berukuran lebih besar sehingga lebih menarik untuk dipasang dan menjadi lebih menantang dibandingkan puzzle pada umumnya serta agar anak dapat menyusun secara individu maupun kelompok secara bergantian. Alat Permainan Edukatif (APE) ini bernama big puzzle hewan, yang dapat digunakan oleh guru di kelas untuk anak usia 3-4 tahun. Serta untuk mengenalkan macam-macam hewan kepada anak yang merupakan suatu proses yang cukup penting. Big Puzzle Edukatif merupakan alat permainan yang terdiri dari potongan-potongan gambar yang dirangkai menjadi utuh dan memiliki ukuran besar serta memiliki nilai edukasi atau pendidikan.

Dalam penggunaan media yang tepat dan sesuai, diharapkan akan mencapai tujuan yang diinginkan. Seperti halnya kegunaan puzzle yaitu dapat menstimulasi motorik halus, keterampilan dalam pemecahan masalah, penalaran, serta menstimulasi motorik kasar, membangun sosial emosional anak dan mengasah kesabaran anak, ketelitian dan ketekunan saat merakit puzzle. Serta mengembangkan kreatifitas anak, merangsang imajinasi anak, menambah pengetahuan serta memberi pengenalan kata. Media puzzle hewan ini juga digunakan sebagai media pengenalan hewan kepada anak.

Berdasarkan observasi awal di KB YP AR Ceria Palembang pada tanggal 2 November 2020 terdapat 7 anak laki-laki dan 4 anak perempuan yang sedang bermain puzzle namun dijumpai beberapa masalah ialah: belum paham bila ada bagian yang hilang dari suatu pola gambar puzzle, tidak menyusun puzzle hingga selesai, bahkan cenderung bermain secara individu saat menyelesaikan puzzle, serta dikarenakan puzzle yang memiliki ukuran kecil terkadang anak merasa kurang tertarik dan merasa cepat bosan dengan media puzzle pada umumnya. Hal ini pun menjadi perhatian peneliti karena sebagaimana yang kita ketahui bahwa saat bermain puzzle akan mampu meningkatkan keterampilan dalam pemecahan masalah, penalaran, dan rasa sosialisasi anak melalui interaksi bermain bersama serta media puzzle pada umumnya pun cukup menarik dengan tampilan pola, bentuk dan gambar yang bermacam-macam.

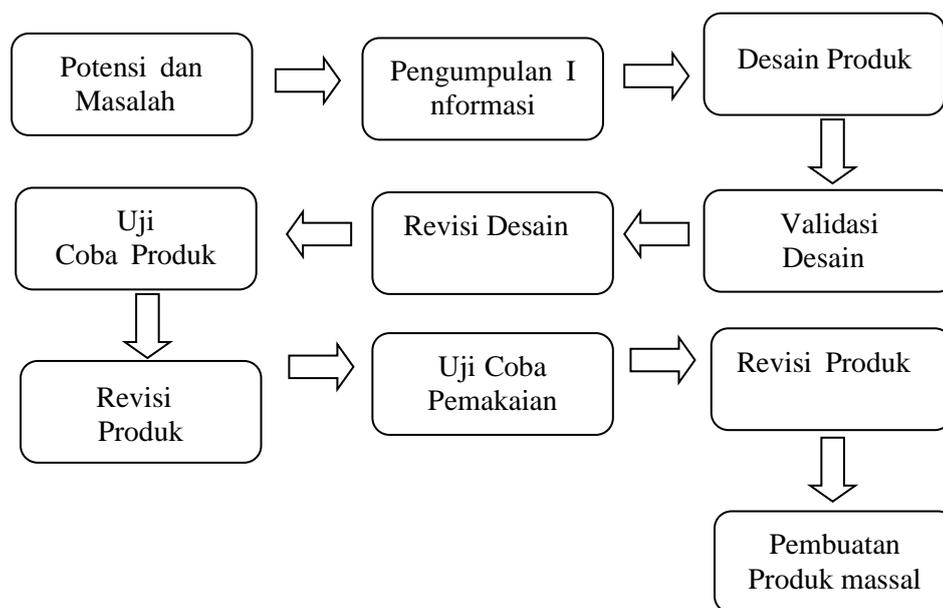
Dengan menggunakan media big puzzle, dimaksudkan anak mampu mengembangkan kemampuan pengetahuan perkembangan kognitif anak, lebih mengenali nama-nama hewan dengan mudah, dan mampu meningkatkan keterampilan dalam pemecahan masalah, meningkatkan penalaran, dan rasa sosialisasi anak melalui interaksi bermain bersama. Selain itu diharapkan pula agar pembelajaran saat di kelas mampu lebih menjadi menarik dan lebih efektif lagi sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang telah diharapkan.

Media big puzzle edukatif hewan ini diharapkan dapat mengembangkan kemampuan pengetahuan C-1 perkembangan kognitif pada anak.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas peneliti tertarik untuk mengangkat judul **“Pengembangan Media Puzzle Edukatif Untuk Anak Usia 3-4 Tahun di KB YP AR Ceria Palembang”**.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan metode penelitian pengembangan yang mengarah pada produk dalam bidang pendidikan. Penelitian yang dilaksanakan termasuk dalam jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Dimana R&D adalah sebuah proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk yang telah ada yang dapat dipertanggungjawabkan. Penelitian dan pengembangan atau research and development (R&D) merupakan metode penelitian yang melibatkan serangkaian proses membuat, mengembangkan atau menyempurnakan suatu produk dengan tahapan yang sistematis. Penelitian ini menggunakan model penelian dan pengembangan yang dikemukakan oleh Borg and Gall dan yang telah dikembangkan oleh Sugiyono. Peneliti mengacu pada model Borg and Gall sebab model ini dirasa efektif dalam pengembangan media pembelajaran yang sedang dilakukan. Menurut Sugiyono terdapat sepuluh (10) langkah penelitian pengembangan, sebagai berikut:



Gambar 1: Langkah-langkah penelitian dan pengembangan menurut Sugiyono

Prosedur penelitian pengembangan ini menjelaskan tentang langkah-langkah prosedural yang di lewati oleh peneliti dalam membuat sebuah produk, sesuai dengan model pengembangan yang dilakukannya. Pemilihan model Borg and Gall dilakukan berdasarkan jenis penelitiannya yaitu jenis pengembangan. Model pengembangan ini sesuai dengan judul penelitian yaitu “Pengembangan Media Puzzle Edukatif Untuk Anak Usia 3-4 Tahun di KB YP AR CERIA Palembang 2022”. Penelitian akan dilaksanakan di Kelompok Bermain Yayasan Pendidikan Ar Ceria yang berada di jalan Perindustrian II Sukadamai Lap. Kerikil RT.72 RW.14 Km.9 Kel.Kebun Bunga Kec.Sukarami kota Palembang provinsi Sumatera Selatan. Penelitian ini dilakukan pada anak usia 3-4 tahun yang berjumlah 15 anak terdapat 7 anak Laki-laki dan 8 anak Perempuan. Populasi ialah seluruh data yang merupakan perhatian peneliti dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang kita tentukan, populasi ini berhubungan dengan data bukan manusia. Populasi di dalam penelitian ini adalah seluruh anak KB YP AR Ceria. Sampel adalah sebagian dari jumlah populasi yang telah dipilih untuk menjadi sumber data. Sampel penelitian ini ialah anak usia 3-4 tahun di KB YP AR Ceria.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian pengembangan big puzzle edukatif adalah :

### 1. Angket (Kuesioner)

Menurut Nasution yang dikutip oleh Saiful Annur, angket ialah berupa beberapa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang dipakai guna mendapatkan informasi dari responden yang artinya laporan tentang pribadi atau hal-hal yang diketahui. Metode angket dilakukan untuk menilai indikator yang

bersangkutan dengan media *big puzzle* edukatif, angkat memakai format respon *check list*, yang berupa sebuah daftar dan responden tinggal memberikan tanda *check list* di kolom yang sesuai.

## 2. Wawancara

Wawancara adalah salah satu jenis teknik pengumpulan data yang dilakukan secara lisan ketika pertemuan tatap muka baik secara individu maupun berkelompok menurut Nana Syaodih sebagaimana yang dikutip oleh Srimulyanti (2016). Wawancara diterapkan guna mengumpulkan informasi mengenai analisis kebutuhan pendidik dan anak terhadap media pembelajaran. Peneliti telah menyadari bahwa tidak setiap data dapat diperoleh melalui pengamatan saja, kemudian disamping observasi digunakan pula wawancara.

Untuk mengetahui sejauh mana kualitas media yang telah dibuat maka perlu dibutuhkan penilaian dari seorang ahli media dan materi dalam pengembangan produknya. Adapun validasi tersebut dilakukan oleh seorang validator. Produk yang telah dibuat nantinya akan direvisi sesuai dengan masukan dan saran dari ahli baik ahli media, materi dan bahasa.

Ahli media, materi, dan bahasa diberikan lembar validasi penilaian terhadap produk yang dibuat berupa media *big puzzle* dengan menggunakan skala pengukuran data berupa skala likert dengan skala penilaian angka 1-4.

Tabel 1 Lembar validasi ahli materi

	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Materi	1. Sesuai dengan tingkat kemampuan anak usia 3-4 tahun				
	2. Media <i>big puzzle</i> dapat meningkatkan pengetahuan anak usia dini				
	3. Membantu kelancaran dan kegiatan belajar				
	4. Media disajikan dengan menarik				
	5. Kesesuaian media dengan materi				

Tabel 2 Lembar validasi ahli media

Aspek	Indikator	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
Segi penyajian	Kejelasan gambar				
	Kemenarikan wujud media				
	Jenis bahan yang digunakan				
	Ukuran <i>Big Puzzle</i> edukatif				
	Warna yang digunakan dapat menarik perhatian anak				
Segi pemanfaatan (efektif)	Bermanfaat bagi perkembangan anak				
	Kesesuaian warna yang digunakan dengan karakteristik anak TK ( 3-4 Tahun )				
	Daya tahan /Keawetan <i>Big Puzzle</i> edukatif				

Tabel 3 Lembar validasi ahli Bahasa

No	Aspek	Nilai			
		1	2	3	4
1	Petunjuk pengisian instrument				
2	Pengamatan bahasa sesuai dengan pedoman umum ejaan bahasa Indonesia (PUEBI)				
3	Sesuai dengan karakteristik responden anak usia dini				
4	Sesuai dengan kemampuan mengenal hewan usia dini				

Keterangan:

- 1 = Sangat Tidak Baik
- 2 = Tidak Baik
- 3 = Baik
- 4 = Sangat Baik

Berdasarkan lembar validasi di atas jika telah diisi oleh ahli materi dan media akan dikalkulasikan skor yang akan diperoleh dari masing-masing point pernyataan berkaitan materi, media dan bahasa. Adapun data hasil tersebut dikonversikan menjadi interval 0-100

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

Keterangan:

P = Persentase kevalidan

$\sum x$  = Jumlah skor maksimum atau tertinggi

$\sum xi$  = Jumlah skor yang diperoleh

100 = Bilangan konstanta

Tabel 4 Kriteria penilaian validasi

Skor Presentase (%)	Kategori
84-100	Sangat Valid
68-83	Valid
52-67	Cukup Valid
36-51	Kurang Valid
20-35	Tidak Valid

Analisis kepraktisan ini dilihat dari pengamatan atau observasi terhadap anak dalam penggunaan media dengan kepraktisannya. Adapun data kepraktisan ini diperoleh melalui observasi selama uji coba pada tahap kelompok kecil dan kelompok besar. Dengan menggunakan lembar kepraktisan media sebagai berikut: Data yang dihasilkan disajikan dalam bentuk tabel. Selanjutnya, data diolah menggunakan rumus sebagai berikut:

Tabel 5 Observasi kepraktisan media

No	Kriteria	Skor			
		4	3	2	1
1.	Sangat menyenangkan belajar dengan menggunakan media <i>big puzzle</i> edukatif				
2.	Media yang digunakan menarik				
3.	Menggunakan media <i>big puzzle</i> edukatif menambah minat dalam belajar				
4.	Melalu media <i>big puzzle</i> edukatif lebih mudah memahami pembelajaran				
5.	Penggunaan media <i>big puzzle</i> edukatif sangat mudah				

Untuk menghitung hasil observasi dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai presentase} = \sum \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Hasil dari nilai persentase yang diperoleh akan dicari rata-rata skor dengan menggunakan rumus berikut :

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

X = Nilai rata – rata

$\sum x$  = Jumlah nilai data

N = Banyak data

Selanjutnya nilai observasi dikonversikan ke dalam kategori penilaian seperti tabel berikut:

Tabel 6 Nilai kepraktisan terhadap penggunaan media *Big Puzzle*

Penilaian	Kategori
1	Tidak Praktis
2	Cukup Praktis
3	Praktis
4	Sangat Praktis

Tabel 7 Kategori kepraktisan hasil observasi anak terhadap penggunaan Media *Big Puzzle*

Nilai Kepraktisan (%)	Kategori
25-43	Sangat Tidak Praktis
44-62	Tidak Praktis
63-81	Praktis
82-100	Sangat Praktis

Analisis keefektifan diuji dengan dilakukannya eksperimen yaitu dengan membandingkan kondisi sebelum dan sesudah pemberian tindakan (*before-after*). Anak-anak akan diuji cobakan sebelum menggunakan media *big puzzle* beberapa selang waktu kemudian anak diberikan tindakan berupa penggunaan media *big puzzle*. Pada penelitian pengembangan hanya mencari angka keefektifan saja tidak mencari hipotesisnya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 8 Instrumen Kemampuan Pengetahuan C-1 perkembangan kognitif

No	Indikator
1	Menyebutkan nama hewan dan cirinya pada <i>big puzzle</i>
2	Menyebutkan tempat hidup hewan yang ada pada <i>big puzzle</i>
3	Menjelaskan karya yang telah selesai dibuat anak
4	Menjelaskan gerakan hewan
5	Mampu memasang <i>big puzzle</i> menjadi bentuk utuh.
6	Melakukan usaha untuk menyelesaikan kegiatan secara mandiri
7	Melakukan aktivitas memasang <i>big puzzle</i> bersama teman dengan terencana
8	Menyadari bila ada bagian yang hilang dari pola gambar <i>big puzzle</i>
9	Memahami perbedaan antara dua hal dari jenis yang sama

Evaluasi ini dilaksanakan sebelum dan sesudah dilakukan *treatment* terhadap media *puzzle* yang bertujuan untuk mengukur seberapa pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar anak atau tidak. Eksperimen yang dilakukan dengan membandingkan kemampuan sebelum dan sesudah dapat dilihat sebagai berikut :



Gambar 2: Desain eksperimen (*before-after*), O<sub>1</sub> nilai sebelum *treatment* dan O<sub>2</sub> nilai sesudah *treatment*

### 1. Pre test

Sebelum produk di uji coba, anak-anak terlebih dahulu akan dilakukan uji coba *pre test*, bertujuan mengetahui hasil kemampuan anak sebelum menggunakan media pembelajaran *big puzzle*. Peneliti menyampaikan pembelajaran kepada anak-anak usia 3-4 tahun mengenai pengenalan hewan dengan menggunakan media *puzzle* saja. Anak-anak dituntut aktif berperan dalam belajar.

### 2. Post test

Pada soal post test ini, anak sebelumnya sudah mengikuti pembelajaran mengenai pengetahuan mengenal hewan dengan menggunakan *big puzzle*. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui kemampuan sesudah menggunakan media yang dikembangkan dengan mengetes anak dengan panduan butir-butir soal yang telah dibuat. Apabila hasil perhitungan antara pre test dan post test berbeda dan lebih baik maka produk pengembangan media *puzzle* tersebut memberikan pengaruh baik terhadap kemampuan pengetahuan c-1 perkembangan kognitif anak usia 3-4 tahun.

### Hasil Jumlah Skor *Pre test* dan *Post test*

Pada pembahasan ini terdapat tabel hasil jumlah skor dari masing-masing dari anak yang menjadi subjek penelitian pada 13 orang anak. Adapun hasil presentase nantinya yang didapatkan dari keseluruhan perhitungan dengan mencari terlebih dahulu jumlah skor kriterium. Dengan rumus perhitungan rating scale

sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Skor hasil pengumpulan data}}{\text{skor ideal}} \times 100$$

Keterangan:

P = angka presentase

Skor ideal = skor tertinggi tiap butir x jumlah responden x jumlah butir

Tabel 9 Hasil kemampuan pengetahuan C-1 perkembangan kognitif sebelum penggunaan media

No	Nama	Indikator									Skor jumlah	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1	AS	2	2	1	2	2	2	1	1	1	14	38,8
2	MOP	2	2	1	1	1	2	2	2	2	15	41,6
3	NAK	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	50
4	DN	2	2	1	1	2	1	2	1	2	14	38,8
5	MRA	2	2	2	2	2	1	1	1	1	14	38,8
6	MFA	2	1	2	2	2	3	2	2	2	18	50
7	MH	2	2	1	2	1	1	1	2	1	13	36,1
8	WM	2	2	1	1	2	1	2	2	1	14	38,8
9	AMH	2	2	1	2	1	2	1	1	1	13	36,1
10	TAS	2	2	1	2	2	2	1	2	1	15	41,6
11	PP	2	1	1	2	1	2	2	1	1	13	36,1
12	KD	2	1	1	2	2	1	2	1	1	13	36,1
13	NK	2	2	2	2	1	2	1	1	1	14	38,8
<b>Jumlah Skor</b>											<b>188</b>	
<b>Nilai Presentase (%)</b>											<b>40,1</b>	

Dengan rumus perhitungan *rating scale* sebagai berikut

$$P = \frac{\text{Skor hasil pengumpulan data}}{\text{skor ideal}} \times 100 \longrightarrow P = \frac{188}{4 \times 13 \times 9} \times 100 = \frac{188}{468} \times 100 = 40,1$$

Tabel 10 Hasil kemampuan C-1 perkembangan kognitif setelah penggunaan media

No	Nama	Indikator									Skor jumlah	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1	AS	4	4	3	3	3	3	3	3	3	29	80,5
2	MOP	4	4	4	3	2	3	2	3	3	28	77,7
3	NAK	4	3	4	3	3	2	3	4	3	29	80,5
4	DN	4	4	3	3	2	3	2	3	2	26	72,2
5	MRA	4	3	3	3	3	3	2	3	3	27	75
6	MFA	3	3	2	3	3	3	4	3	3	27	75
7	MH	4	3	3	4	4	4	4	4	4	34	94,4
8	WM	4	3	3	4	4	3	3	2	3	29	80,5
9	AMH	3	3	2	3	3	3	3	3	4	27	75
10	TAS	4	3	3	4	3	2	4	4	4	31	86,1
11	PP	4	4	2	4	3	4	4	3	3	31	86,1
12	KD	4	4	3	3	4	4	4	4	3	33	91,6
13	NK	4	3	3	3	3	3	3	3	3	28	77,7
<b>Jumlah Skor</b>											<b>379</b>	
<b>Nilai Presentase (%)</b>											<b>80,9</b>	

Dengan rumus perhitungan *rating scale* sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Skor hasil pengumpulan data}}{\text{skor ideal}} \times 100 \longrightarrow P = \frac{379}{4 \times 13 \times 9} \times 100 = \frac{379}{468} \times 100 = 80,9$$

Tabel 11 Perbandingan hasil kemampuan pengetahuan C-1 perkembangan kognitif *before-after* penggunaan media

No	Jumlah Skor <i>Pre test O<sub>1</sub></i>	Nama Anak	Jumlah Skor <i>Post test O<sub>2</sub></i>
1	14	AS	29
2	15	MOP	28
3	18	NAK	29

4	14	DN	26
5	14	MRA	27
6	18	MFA	27
7	13	MH	34
8	14	WM	29
9	13	AMH	27
10	15	TAS	31
11	13	PP	31
12	13	KD	33
13	14	NK	28
40,1 %		<b>Jumlah Persentase (%)</b>	80,9 %

Terlihat dari tabel diatas merupakan jumlah persentase pre test adalah 40,1% dan post test adalah 80,9% terdapat perbedaan angka presentase yang jauh dan mengalami peningkatan. Berdasarkan hasil uji coba tersebut disimpulkan bahwa media big puzzle edukatif yang diuji oleh peneliti bersifat efektif karena mempengaruhi kemampuan pengetahuan C-1.

## SIMPULAN

Hasil penilaian produk oleh ahli materi 90% , dan hasil penilaian ahli media 97%, serta ahli bahasa 93% pada tahap validasi. Hasil uji coba lapangan awal kelompok kecil subjek 5 orang anak yaitu 80% “praktis” dan uji coba lapangan utama kelompok besar subjek 10 orang anak yaitu 91% “sangat praktis”. Keefektifan media big puzzle dari 13 anak pada pre test menghasilkan 40,1% dan post test menghasilkan 80,9 % artinya media big puzzle berpengaruh baik dalam peningkatan kemampuan pengetahuan c-1 perkembangan kognitif anak. Produk pengembangan media big puzzle valid dan praktis serta efektif untuk digunakan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Annur, Saipul. (2018). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Palembang : Noer Fikri Offset.
- Darsinah. (2011). *Perkembangan Kognitif*. Surakarta: Qinant
- Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini. (2015). *Pedoman Pengembangan Tema Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kemdikbud.
- Fadlillah. (2017). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Fauzi, Imam & Srikantono. (2013). *Kurikulum dan Bahan Ajar PAUD*. Jember: Superior.
- Gunawan, Imam, Anggraini Retno Palupi. (2012). *Taksonomi Bloom-Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Lndasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Penilaian*. Jurnal Premiere Educandum Volume 2 No.2 ISSN: 2528-5173.
- Guslinda & Kurnia, Rita. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: Jakad Publishing.
- Hadi, Eko Wiyono. (2007). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Palanta.
- Hanafi. (2017). *Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan*. Jurnal Kajian Keislaman, Volume 4 No.2 ISSN: 2407-053X.
- Hasnida. (2015). *Media Pembelajaran Kreatif: Mendukung Pengajaran Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Luxima Metro Media.
- Masitoh, dkk. (2005). *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Munfarijah, Siti. (2018). *Manfaat Bermain Puzzle untuk Anak*. Ruang Guru PAUD Kemdikbud.
- Murini. (2016). *Upaya Meningkatkan Kemandirian Melalui Kegiatan Menyusun Puzzle pada Anak Kelompok B2 di TK Pertiwi 49 Bantul* (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia.
- Narbuko, Cholid , Abu Achmadi. (2013). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ningsi, Tutuk. (2018). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif*. Yogyakarta : Istana Agency.
- Nurani, Yuliani Sujiono. (2016). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Nurmala Sari, Enisa (2019). *Pengembangan Media Tebak Gambar Berbasis Multimedia untuk Kemampuan Berbicara Anak Kelompok A di TK Palembang*. (Skripsi). Universitas Sriwijaya, Indralaya, Palembang.
- Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini
- Permendikbud No. 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini
- Putro, Eko Widoyoko. (2020). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Suhartini, Yeni. (2018). *Meningkatkan Kecerdasan Natural Anak Usia Dini melalui Pengenalan Hewan di TK Pelita Kota Bandung*. Jurnal Obsesi Volume 2 No. 1 ISSN 2549-8959.
- Srimulyani. (2016). *Pengembangan Puzzle Edukatif Sebagai Media Pengenalan Angka untuk kelompok A di TK Purbonegara, Yogyakarta*. (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia.

- Trimantara, Herman, Neni Mulya. (2019). *Mengembangkan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun melalui Alat Permainan Edukatif Puzzle*. *Junal Al-Athfaal* Vol.2 No 1, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, e-ISSN : 2622-5182.
- Taryuniarti, Binti. (2018). *Efektivitas Alat Permainan Edukatif Bongkar Pasang (Puzzle) Terhadap Kemampuan Kognitif Anak di TK Al-Ulya 3 Bandar Lampung*. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Indonesia.
- Wahyu, Fransisca Indriastuti. (2019). *Pengembangan Media Buku Puzzle Berbantuan Web Log pada Materi Struktur Tubuh Tumbuhan*. (Skripsi). Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta, Indonesia.
- Zaman, Badru, dkk. (2005). *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Zaman, Badru & Cucu Eliyawati. (2010). *Bahan Ajar PPG Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Universitas Pendidikan Indonesia.