

Penggunaan Media Kreasi Puzzle Tubol dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Baiyyi Natul Masrifah¹, Amir Mahmud², Zaini Tamim AR³

¹ PAUD Mutiara Ummi Candi Sidoarjo, ² STAI YPBWI Surabaya, ³ STAI YPBWI Surabaya
¹e-mail: bayyi@gmail.com, ² amir.mifmuh@gmail.com, ³ zainitamim@gmail.com

Abstrak

Media pembelajaran yang baik dapat membantu penyerapan pembelajaran menjadi lebih optimal. Selaras dengan itu, pembelajaran yang baik dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Kemampuan kognitif tersebut sangat penting dikuasai agar siswa mendapat pengetahuan dan nilai yang baik pada setiap pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perkembangan kognitif anak melalui penggunaan media kreasi puzzle tubol di PAUD Mutiara Ummi Candi Sidoarjo. Penelitian deskriptif kualitatif ini menemukan bahwa dengan menggunakan media kreasi puzzle tubol, tingkat dalam kemampuan kognitif siswa kelas A menunjukkan hasil akhir yaitu BSB (berkembang sangat Baik). Namun, perlu digarisbawahi, sebelum menggunakan media ini, guru perlu menyiapkan langkah-langkah tutorialnya. Karena, setelah menggunakan media tersebut, guru harus memberi kesempatan kepada siswa untuk mengaplikasikannya

Kata kunci : Media Pembelajaran, Media Puzzle Tubol, Kemampuan Kognitif, Anak Usia Dini

Abstract

Good learning media can help the absorption of learning to be more optimal. In line with that, good learning can improve children's cognitive abilities. These cognitive abilities are very important to master so that students get good knowledge and grades in each lesson. This study aims to analyze children's cognitive development through the use of tubol puzzle creative media at PAUD Mutiara Ummi Candi Sidoarjo. This qualitative descriptive study found that by using tubol puzzle creative media, the level of cognitive abilities of class A students showed the final result: very well developed. However, it needs to be underlined, before using this media, the teacher needs to prepare tutorial steps. Because, after using the media, the teacher must provide opportunities for students to apply it.

Keywords: Learning Media, Tubol Puzzle Media, Cognitive Ability, Early Childhood

JOECES

Journal of Early Childhood Education Studies

Volume 2, Nomor 2 (2022)

PENDAHULUAN

Saat ini masyarakat sudah banyak yang menyadari bahwa pentingnya Pendidikan dimulai sejak siswa usia dini, dalam rangka mempersiapkan siswa sebagai penerus bangsa yang memiliki wawasan luas. Seorang siswa sejak lahir sampai Pendidikan memasuki Pendidikan dasar merupakan masa keemasan sekaligus masa kritis siswa untuk belajar yang akan menentukannya pada masa mendatang. Pada masa inilah pembentuk dasar baik fisik maupun mental anak.

Pendidikan siswa usia dini merupakan pondasi dasar dalam pembelajaran yang akan mengoptimalkan segala potensi yang dimiliki oleh siswa usia dini tercantum dalam undang-undang dasar Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan nasional yang menyatakan bahwa Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu usaha pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian ransangan Pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam belajar lebih lanjut.¹ Pendidikan tidak terlepas dari sebuah proses pembelajaran, karena setiap proses Pendidikan berlangsung melalui kegiatan belajar. Karena dalam belajar akan sangat mempengaruhi perkembangan anak.²

¹ Elizabeth Prima dan Putu Indah Lestari, "The Improvement of The Discipline for Early Childhood Through Token Economy Technique," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 2 (2018): 247–254.

² Putu Indah Lestari dan Elizabeth Prima, "Permainan congklak dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun," in *Seminar Ilmiah Nasional Teknologi, Sains, dan Sosial Humaniora (SINTESA)*, vol. 1, 2018.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 58 tahun 2009 menyebutkan bahwa program kegiatan PAUD mencakup bidang pengembangan pembentukan perilaku dan bidang pengembangan kemampuan dasar yang meliputi: (1) nilai-nilai agama dan moral, (2) fisik, (3) kognitif, (4) bahasa, dan (5) sosial emosional.³ Salah satunya adalah pengembangan kognitif yang bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir siswa untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan dan kemampuan berpikir secara teliti.

Saiful Bahri Djamarah mengemukakan bahwa belajar merupakan serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya yang menyangkut aspek motoric, kognitif dan afektif.⁴ Belajar merupakan suatu proses untuk mendapatkan pengalaman dan dari pengalaman itulah diharapkan anak dapat mengubah tingkah lakunya menjadi pribadi yang lebih baik. Pendidikan paud memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik,

³ Dinas Pendidikan, "Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 58 tahun 2009" (Jakarta: Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur, Bidang Pendidikan TK, SD, dan ..., 2009).

⁴ Wahdhanian Devi Susanti, "Peningkatan Motivasi Belajar Anak Melalui Token Ekonomi Di Kelompok B TK ABA Dukuh Gedongkiwo Yogyakarta," *Pendidikan Guru PAUD S-1 5*, no. 2 (2016): 162–170.

Salah satu aspek perkembangan yang penting dalam perkembangan diri siswa yaitu aspek perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran siswa berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir pada usia dini, siswa mulai menunjukkan proses berpikir yang jelas, mengenali beberapa simbol dan tanda termasuk bahasa dan gambar. Perkembangan kognitif menurut Gagne dalam Sukardi adalah proses yang terjadi secara internal didalam saraf pada waktu seseorang berpikir.⁵

Teori perkembangan kognitif menurut piaget mengemukakan empat tahapan perkembangan kognitif yaitu : sensi motor (dari lahir – 2 tahun), pra oprasional (2-7tahun), oprasional kongkret (7-11 tahun) dan oprasional formal (11 tahun keatas).⁶ Perkembangan kognitif merupakan perubahan kognitif yang terjadi pada aspek kognitif anak, dimana perubahan ini merupakan suatu proses yang berkesinambungan mulai dari proses kongkrit sampai pada konsep yang lebih tinggi yaitu konsep abstrak dan logis.

Perkembangan kognitif merupakan sebuah kemampuan daya fikir pada pendidikan siswa usia dini yang dilakukan melalui panca indra dari apa yang di lihat, didengar, diraba atau dicium. Pengembangan daya fikir dilakukan melalui proses pembelajaran

⁵ Eggie Mitha Rosa dan Usep Kustiawan, “Peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan melalui media kreasi flipbook kelompok A TK Al-Husna Buring Malang,” *Jurnal PAUD: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 2 (2019): 86–94.

⁶ Shoffan Shoffa, “Penerapan Media Puzzle Cerdas Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Taman Kanak-Kanak Dalam Berhitung,” *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2015).

dengan prinsip bermain sambil belajar sesuai dunia dan karakteristik anak usia dini. Kognitif merupakan sebuah istilah yang menjelaskan semua aktifitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan, dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, pemecahan masalah dan rencana masa depan.

Perkembangan kognitif usia 4-5 tahun sesuai dengan Peraturan Pendidikan dan Kebudayaan Nasional Republik Indonesia No.137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini adalah sebagai berikut ⁷:

Tabel 1.1 tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia 4-5

Lingkup perkembangan Kognitif	Tingkat pencapaian perkembangan
Konsep bentuk, warna, ukuran dan pola	1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10 2. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari 3. Mengklasifikasikan benda berdasarkan

⁷ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014* (Republik Indonesia, 2014).24-26

	<p>warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi)</p> <p>4. Mengenal pola ABCD-ABCD</p> <p>5. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke besar atau sebaliknya</p>
--	--

Sumber : Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014

Oleh sebab itu, dapat dikatakan bahwa kognitif pada manusia menjadi salah satu modal dasar manusia yang berhubungan dengan pemahaman, pertimbangan, pengelolaan informasi, pemecahan masalah, dan keyakinan pada diri siswa. Hal ini perlu dikembangkan melalui proses merangsang dan mengembangkan kognitif siswa yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa, seperti hal penggunaan media gambar dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hasil observasi di PAUD Mutiara ummi terdapat 18 siswa yang tercatat sebagai siswa di Mutiara Ummi. Dari 18 siswa tersebut yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah siswa kelompok anggur yang berjumlah 7 siswa. Dimana siswa yang menjadi objek dalam penelitian ini memiliki kemampuan kognitif yang berbeda-beda dan masih belum berkembang dengan baik.⁸ Hal ini

⁸ Hasil observasi awal penulis di PAUD Mutiara Ummi pada tanggal 21 Oktober 2020

terlihat pada saat guru mengajak siswa menyebut lambing bilangan dan huruf, sebagian siswa dapat menggunakan simbol untuk menyebut lambang bilangan itu. dan masih terdapat siswa yang bingung dalam mengklafikasikan benda berdasarkan bentuk dan ukuran.

Media merupakan alat yang sangat membantu dalam proses merangsang dan mengembangkan aspek perkembangan anak terutama di taman kanak-kanak, dengan adanya media dapat mempermudah guru dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.⁹ Dimana jenis media pembelajaran mulai dari yang paling sederhana hingga media yang canggih. Pentingnya media dalam belajar adalah sebagai berikut: Dapat membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi murid-murid dan memperbaharui semangat mereka untuk memantapkan pengetahuan pada benak anak serta menghidupkan suasana kegiatan pembelajaran. Salah satu media yang paling umum dan sering dipakai dalam pembelajaran adalah media gambar/foto karena gambar dan foto sifatnya universal, mudah dimengerti, dan tidak terikat oleh keterbatasan Bahasa.¹⁰

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan untuk mengenal aspek kognitif dengan metode dan model pembelajaran yang tepat tentunya harus diiringi dengan media pembelajaran yang tepat. Media yang

⁹ Herman Zaini dan Kurnia Dewi, "Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini," *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2017): 81–96.

¹⁰ Lestari dan Prima, "Permainan congklak dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun."

harus digunakan harus relevan dengan tujuan penggunaan konsep.¹¹ Adapun media yang dapat digunakan salah satunya dengan media kreasi puzzle tobol. Melalui media ini, proses pemahaman dalam konsep bilangan diarahkan secara bertahap yaitu, dengan cara menyesuaikan simbol angka. Dengan cara ini diharapkan akan memberikan pengalaman langsung dan pemahaman yang lebih kongkrit dalam mengenal konsep bilangan, lambing bilangan dan huruf.

Salah satu upaya dalam mengembangkan kognitif peneliti menggunakan media kreasi puzzle tobol, kartu angka itu sendiri merupakan kartu tebal yang beraneka macam bentuk, dan tutup botol yang berisi tanda atau lambang sebagai ganti bilangan. Adapun manfaat dari pembelajaran media ini yaitu melatih perkembangan siswa untuk belajar berhitung, melatih siswa untuk membedakan bentuk dan ukuran benda, melatih anak untuk membedakan angka, dan melatih mental anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian adalah penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif merupakan kegiatan penelitian yang memberikan analisis dalam bentuk kata-kata lisan atau tertulis terhadap fenomena yang diamati.¹² Penelitian kualitatif berlandaskan pada filsafat postpositivisme yang di gunakan untuk meneliti kondisi ilmiah, yang

¹¹ Putu Indah Lestari dan Elizabeth Prima, "The implementation of traditional games to improve the social emotional early childhood," *Journal of Educational Science and Technology* 3, no. 3 (2017): 178–184.

¹² Suharsimi Arikunto, "Arikunto, Suharsimi.(1993). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta." (2010). 22

dimana digunakan untuk mencari data yang mendalam, suatu yang mengandung makna.¹³ Pendekatan yang digunakan adalah deskriptif, dimana peneliti tidak melakukan intervensi terhadap objek penelitian, hanya menggambarkan keadaan atau fenomena yang terjadi.¹⁴ Dalam hal ini adalah penerapan media kreasi puzzle tubol dalam mengembangkan kemampuan kognitif siswa

Penelitian ini dilakukan di PAUD Mutiara Ummi yang berada di perum Gading Fajar 2 Blok D12 No 2 Candi Sidoarjo. Waktu yang diambil peneliti dalam penyusunan skripsi ini dilakukan pada bulan januari 2023.

KAJIAN PUSTAKA

1. Media puzzle Tubol

a) Pengertian media Puzzle Tutup botol

Media pada hakekatnya salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Ujung akhir dari pemilihan media adalah penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih. Kata media berasal dari Bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata “*Medium*” yang secara harfiah berarti perantara atau

¹³ Dr Sugiyono, “Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D” (2013). 17

¹⁴ Lexy J Moleong, “Metode penelitian kualitatif edisi revisi,” *Bandung: PT Remaja Rosdakarya* (2014). 34

pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Sedangkan dalam kamus besar Bahasa Indonesia, Media dapat diartikan sebagai alat (sarana) komunikasi seperti : koran, majalah, spanduk, poster, radio, televisi, gambar.¹⁵

Menurut Wina Sanjaya, media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam penyampaian pesan, media pengantar magnet atau panas dalam bidang teknik. Media digunakan dalam bidang pendidikan sehingga istilahnya menjadi media Pendidikan.¹⁶

Menurut Yusufhadi Miarso, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.¹⁷

Puzzle tubol adalah gambaran yang dituangkan pada selembar karton berbentuk potongan-potongan botol yang cukup besar, botol-botol tersebut memuat angka yang ditulis biasanya disertai gambar. Potongan kreasi tubol tersebut dapat dipindah tempat sesuai keinginan pembuat kata atau kalimat. Penggunaan media kreasi tubol ini sangat menarik perhatian siswa dan sangat mudah digunakan dalam mengenal pengertian dan penggunaan kreasi media tubol angka, huruf dan bentuk bagi permulaan.

¹⁵ Kamus Besar Bahasa Indonesia et al., "Tim Penyusun" (Jakarta, 2000). 726

¹⁶ Wina Sanjaya, "Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan" (2011). 163

¹⁷ Yusufhadi Miarso, *Menyemai benih teknologi pendidikan* (Kencana, 2004).457

Jadi dapat disimpulkan, bahwa media kreasi tubol merupakan pembelajaran merupakan suatu bagian yang internal dari suatu proses Pendidikan. Media merupakan perantara atau penyaluran dalam proses pembelajaran. Secara keseluruhan media adalah wadah pesan yang disampaikan oleh perantara pendidik pada proses sasaran atau penerima pesan yang sedang melakukan Pendidikan.¹⁸ Dalam penggunaan media kreasi tubol ini, anak terlihat langsung sehingga menjadi aktif dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran kartu angka dijadikan sebagai alat permainan sehingga anak tidak bosan, misalnya anak menebak angka, memasang kartu angka bergambar dengan banyak benda, mengurutkan kartu angka bergambar ataupun belajar berhitung matematika dengan media tersebut. Maka dapat dipahami media gambar adalah sarana atau prasarana yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi yang digunakan untuk membantu tercapainya tujuan belajar.

Media Pendidikan sangat penting dan diperlukan dalam proses pembelajaran, berupa media yang dapat dilihat, didengar dan dirasakan. Yang artinya media yang dapat membangkit perasaan dan emosional. Hal ini karena membentuk kepribadian manusia tergantung atau bersumber dari apa yang dilihat didengar dan apa yang dirasakan.¹⁹

¹⁸ Zaini dan Dewi, "Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini."

¹⁹ Mihmidaty Ya'cub, "Media Pendidikan Perspektif Al Quran Hadits dan Pengembangannya," *CENDEKIA: Jurnal Studi Keislaman* 4, no. 2 (2018): 112–126.

b) Implementasi media puzzle tutup botol dalam mengembangkan kemampuan kognitif Siswa Usia Dini

Implementasi Media Puzzle Tubol merupakan suatu kegiatan yang memerlukan bekal kemampuan yang memadai. Bekal kemampuan yang memiliki makna pengetahuan dan keterampilan bagaimana melakukannya sesuai dengan persyaratan-persyaratan tertentu sehingga Media Puzzle Tubol yang dibuat betul-betul efektif dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Berikut ini petunjuk untuk penerapan Media Puzzle Tubol :

Tabel 2.3 Implementasi penerapan media Puzzle Tubol

Alat permainan	MEDIA PUZZLE TUBOL
Fungsi	mengenal bentuk-bentuk geometri mengenal angka, dan huruf melatih daya pengamatan dan daya konsentrasi
Bahan yang diperlukan	Kertas manila/karton Pengerat kertas Botol bekas, gunting, lem
Teknik pembuatan	Beberapa botol bekas dipotong hanya ujungnya saja yang ada tutupnya. Sedangkan botolnya akan ditempel dikertas manila atau karton.

	Setiap tutup botol akan di gambar dengan angka atau huruf.
Cara penerapan / penggunaan	Memperlihatkan media puzzle Semua tutup botol akan dikumpulkan secara acak, Anak diminta untuk maju mengambil satu tutup botol, kemudian menempelkan di bagian yang sama sesuai intruksi atau perintah guru.

Berikut ini petunjuk pembuatan beberapa jenis APE untuk anak usia dini yaitu kreasi puzzle tubol. Kreasi puzzle tubol dapat membantu siswa usia dini dalam mengembangkan kemampuan kognitif siswa dalam mengenal angka, bentuk dan huruf. Dalam permainan kreasi media tubol ini anak dapat mengasah kemampuan kognitifnya sesuai dengan pemahaman menurut mereka. Alat permainan kreasi media puzzle tubol ini Alat-alat permainan yang dikembangkan memiliki berbagai fungsi dalam mendukung penyelenggaraan proses belajar anak sehingga kegiatan dapat berlangsung dengan baik dan bermakna serta menyenangkan bagi anak.

2. Kemampuan Kognitif Siswa Usia Dini

a) Pengertian Tentang Kemampuan Kognitif Siswa Usia Dini

Istilah *cognitive* berasal dari kata *cognition* yang berarti *knowing*, berarti mengetahui. Dalam arti yang luas, *cognition* (kognisi) ialah perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan.²⁰ Istilah kognitif menjadi populer sebagai salah satu domain atau wilayah/ranah psikologis manusia yang meliputi setiap perilaku mental yang berhubungan dengan pemahaman, pertimbangan, pengolahan informasi, pemecahan masalah, kesengajaan, dan keyakinan.²¹

Menurut Woolfolk yang dikutip oleh Diniati, kognitif merupakan kemampuan untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan dalam rangkai memecahkan masalah dan beradaptasi dengan lingkungan.²² Menurut Piaget, perkembangan kognitif bertujuan untuk memperoleh struktur-struktur psikologis yang diperlukan supaya manusia mampu berfikir secara logis dan mampu mengadakan penalaran secara abstrak mengenai masalah-masalah actual dan hipotesis. Piaget memandang anak sebagai organisme aktif yang berkembang dengan impuls-impuls internal dan pola-pola perkembangan tertentu”.²³

Kemampuan kognitif merupakan salah satu bidang yang ada disekolah usia dini. Pengembangan kemampuan ini

²⁰ Moch Rizky Prasetya Kurniadi, “Arti Kata Pengasuhan di Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI),” *KBBI*.

²¹ Lestari dan Prima, “Permainan congklak dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun.”

²² Rahma Daniati, “Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Flannel Es Krim,” *SPEKTRUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)* 1, no. 1 (2013): 235–249.

²³ Afi Parnawi, *Psikologi perkembangan* (Deepublish, 2021). 21

diarahkan agar anak mampu menyelesaikan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-harinya, mengembangkan daya ciptanya dan mengenal kondisi-kondisi yang terjadi dilingkungan sekitar. Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif adalah kemampuan dasar yang telah dimiliki seseorang dalam proses berfikir, penalaran, dan pemahaman yang mengacu pada kegiatan mental yang mencakup: berfikir, mengingat presepsi, penalaran dan pemecahan masalah.

b) Karakteristik Perkembangan Kognitif Siswa Usia Dini

Anak usia dini berada pada tahap pra-oprasinal dimana anak belum mengenal mental secara logis. Dalam tahap ini ditandai dengan berkembangannya kemampuan menggunakan sesuatu untuk mewakili sesuatu yang lain dengan menggunakan simbol-simbol. Melalui kemmapuan tersebut anak mampu berimajinasi atau berfantasi dengan berbagai hal.

Perkembangan kognitif anak masa pra-sekolah adalah sebagai berikut: (1) Mampu berfikir dengan menggunakan symbol (2) Berfikirnya masih dibatasi dengan persepsi. Mereka meyakini dengan aapa yang dilihat dan berfokus pada satu dimensi terhadap satu objek diddalam waktu yang sama. Cara berfikir mereka bersifat memusat. (3) Berfikir masih kaku (4) Anak sudah mulai mengerti dasar-dasar

pengelompokkan sesuatu atas dasar dimensi, seperti kesamaan warna, bentuk dan ukuran.²⁴

Adapun beberapa kemampuan perkembangan kognitif yang ada dalam anak usia 4-5 adalah sebagai berikut :

Tabel 2.2 indikator tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia 4-5

Lingkup perkembangan Kognitif	Indikator Tingkat pencapaian perkembangan
Konsep bentuk, warna, ukuran dan pola	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10. 2. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari. 3. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi). 4. Mengenal pola ABCD-ABCD. 5. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke besar atau sebaliknya

c) Kemampuan Kognitif Siswa di PAUD Mutiara Ummi

setiap anak mempunyai kemampuan kognitif yang berbeda-beda sehingga tingkat keberhasilannya juga berbeda-

²⁴ Purwa Atmaja, “Psikologi pendidikan dalam perspektif baru” (2016).

beda. Hal ini senada dengan hasil wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru kelas kelompok Anggur di PAUD Mutiara Ummi. Bahwa guru tidak harus menekankan pada hasil kegiatan anak, tetapi guru harus memahami terlebih dahulu kemampuan anak dan terus membimbing dan selalu memberikan motivasi kepada anak agar kemampuan kognitif anak dapat berkembang secara optimal sesuai dengan kemampuan anak.

Berdasarkan table data awal hasil observasi di atas menunjukkan bahwa siswa di PAUD Mutiara Ummi memiliki kemampuan kognitif yang berbeda-beda. Pada penelitian ini penulis mengambil salah satu kelas sebagai sample yaitu kelompok Anggur yang berjumlah 6 siswa. Pengumpulan data dalam menganalisis kemampuan kognitif siswa menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi di PAUD Mutiara Ummi, peneliti mengamati cara guru mengajar dan proses belajar mengajar yang terjadi di kelompok Anggur PAUD Mutiara Ummi.

Di hari pertama peneliti mengamati anak di kelompok Anggur PAUD Mutiara Ummi masih banyak kemampuan kognitifnya yang belum berkembang dengan baik hal ini terlihat pada saat guru mengajak siswa menyebutkan lambang bilangan, sebagian siswa belum dapat membedakan bentuk geometri, dan siswa masih bingung dalam mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk dan ukuran. Di hari kedua peneliti mengamati ada beberapa siswa yang kemampuan kognitifnya

dalam melakukan penerapan media kartu angka yang mulai berkembang.

Setelah dilakukan upaya yang maksimal oleh guru di kelas kelompok Anggur, dengan berdasarkan langkah-langkah, serta indikator pencapaian yang sesuai dengan perkembangan kognitif anak usia dini, maka penulis mendapati hasil data observasi akhir sebagai berikut :

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi, maka hasil akhir penerapan media kreasi puzzle tubol untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa di PAUD Mutiara Ummi sebagai berikut:

- 1) Perkembangan awal kognitif ananda mulai berkembang. Hal ini ditandai dengan tingkat awal pencapaian indikator perkembangan kognitif. Pada tahap ini Ananda adam sudah mampu membedakan bentuk-bentuk geometri yang dijelaskan oleh guru saat didepan kelas, sudah mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Hasil wawancara yang diutarakan oleh ibu nurul bahwa setiap proses pembelajaran Ananda adam sangat aktif dalam bertanya dan mampu berusaha melakukan tugas sendiri, tetapi masih harus diberikan arahan sehingga pada tingkat akhir pencapaian Ananda adam perkembangan kognitif Ananda adam berkembang sesuai harapan.
- 2) Perkembangan awal kognitif Ananda zafni mulai berkembang. Hal ini ditandai dengan tingkat awal pencapaian indikator perkembangan kognitif. Pada tahap

ini Ananda zafni sudah mampu membedakan bentuk-bentuk geometri yang dijelaskan oleh guru saat didepan kelas, sudah mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Hasil wawancara yang diutarakan oleh ibu Nurul bahwa setiap proses pembelajaran Ananda zafni selalu antusias melakukan tugas sendiri. Sehingga pada tingkat akhir pencapaian perkembangan kognitif Ananda zafni berkembang sangat baik.

- 3) Perkembangan awal kognitif Ananda najmah mulai berkembang. Hal ini ditandai dengan tingkat awal pencapaian indikator perkembangan kognitif. Pada tahap ini Ananda najma masih belum mampu membedakan bentuk-bentuk geometri yang dijelaskan oleh guru saat didepan kelas, sudah mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Hasil wawancara yang diutarakan oleh ibu nurul bahwa setiap proses pembelajaran Ananda najmah pendiam dan mampu berusaha melakukan tugas sendiri, tetapi masih harus diberikan arahan sehingga pada tingkat akhir pencapaian perkembangan kognitif Ananda najmah mulai berkembang.
- 4) Perkembangan awal kognitif Ananda khayla berkembang sesuai harapan. Hal ini ditandai dengan tingkat awal pencapaian indikator perkembangan kognitif . pada tahap ini Ananda khayla sudah mampu membedakan bentuk-bentuk geometri yang dijelaskan oleh guru saat didepan kelas, sudah mampu dalam mencocokkan bilangan dengan

lambang bilangan. Hasil wawancara yang diutarakan oleh ibu Nurul bahwa setiap proses pembelajaran Ananda khayla selalu antusias melakukan tugas sendiri. Sehingga pada tingkat akhir pencapaian perkembangan kognitif Ananda khayla berkembang sangat baik.

- 5) Perkembangan awal kognitif Ananda reyhan berkembang sesuai harapan. Hal ini ditandai dengan tingkat awal pencapaian indikator perkembangan kognitif . pada tahap ini Ananda reyhan belum mampu membedakan bentuk-bentuk geometri yang dijelaskan oleh guru saat didepan kelas, sudah mampu dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Hasil wawancara yang diutarakan oleh ibu Nurul bahwa setiap proses pembelajaran Ananda reyhan harus diberikan arahan agar reyhan bisa menyelesaikan tugasnya sendiri sehingga pada tingkat akhir pencapaian perkembangan kognitif reyhan mulai berkembang.
- 6) Perkembangan awal kognitif Ananda khanin berkembang sesuai harapan. Hal ini ditandai dengan tingkat awal pencapaian indikator perkembangan kognitif . pada tahap ini Ananda khanin belum mampu membedakan bentuk-bentuk geometri yang dijelaskan oleh guru saat didepan kelas, sudah mampu dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Hasil wawancara yang diutarakan oleh ibu Nurul bahwa setiap proses pembelajaran Ananda khanin harus diberikan arahan agar khanin bisa

menyelesaikan tugasnya sendiri namun Ananda khanin selalu bersemangat dalam mengerjakan tugas hingga tuntas. Sehingga pada tingkat akhir pencapaian perkembangan kognitif khanin berkembang sesuai harapan.

3. Penerapan media kreasi puzzle tubol dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa di PAUD Mutiara ummi.

Untuk kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media kreasi puzzle tubol sebagai upaya untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak didik dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Guru membuka pelajaran dengan terlebih dahulu membacakan teks-teks atau pesan yang terdapat dalam media kreasi puzzle tubol secara keseluruhan.

Hasil observasi penulis di lapangan, dalam tahap awal ini guru memberikan pengarahan dalam bentuk kegiatan secara klasikal artinya kegiatan yang dilakukan oleh seluruh siswa dalam satu kelas dalam satu waktu dengan kegiatan yang sama.

Adapun kegiatan yang dilaksanakan yaitu berdoa sebelum belajar, membaca surat-surat pendek, hadis dan doa sehari-hari kemudian bercakap-cakap tentang kegiatan yang akan dilaksanakan. Setelah itu guru menunjukkan gambar dengan cara di pegang di sebelah kepala guru dengan sedikit di angkat untuk ditunjukkan kepada siswa, siswa tersebut

diminta memperhatikan gambar yang di pegang guru, lalu guru membacakan teks teks atau pesan yang ada pada media kreasi puzzle tubol tersebut. Adapun tema yang dilaksanakan oleh guru pada saat ini yaitu tentang profesi dengan pemilihan kegiatan menunjukkan gambar-gambar kartu angka, majalah untuk menjelaskan satu persatu teks yang ada pada gambar tersebut.

- b) Melalui bimbingan guru, siswa membaca teks-teks yang terdapat dalam media kreasi puzzle tubol.

Berdasarkan hasil observasi penulis di PAUD Mutiara Ummi dapat diketahui bahwa guru walikelas kelompok Anggur telah berusaha melengkapi kriteria gambar kreasi puzzle tubol dalam jumlah yang berbeda-beda. Dengan memanfaatkan gambar yang ada disertai dengan tulisan dibawahnya, kemudian guru membacakan teks-teks tersebut kepada siswa dengan suara yang nyaring dan menggunakan alat bantu kreasi puzzle tubol angka bagi anak didik yang masih bingung mengenal angka.

- c) Guru menerangkan materi pembelajaran dengan mengupas satu demi satu materi yang dikemas dalam media kartu angka dan anak didik mengamati gambar dengan seksama.

Berdasarkan hasil observasi penulis mendapatkan data bahwa guru berusaha memahami konteks gambar dan arti dari gambar yang disampaikan. Hal ini dilakukan dengan

menyebutkan dan menerangkan gambar yang ditunjukkan kepada siswa dan mengajak siswa untuk menghitung gambar yang ada, membedakan antara gambar yang sedikit dan banyak. Kemudian mengelompokkannya sesuai dengan ukuran.

Dengan demikian, berdasarkan observasi dilapangan dapat kita ketahui bahwa menerangkan satu persatu dan mengupas materi yang dikemas dalam media kreasi puzzle tubol yang digunakan akan menjadi satu kegiatan yang sangat penting karena mencakup beberapa kegiatan penting seperti menghitung angka, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dan mengenal perbedaan berdasarkan ukuran. Sebagai upaya untuk mengembangkan kemampuan kognitif siswa dan telah guru lakukan dengan baik dalam kegiatan pembelajaran di PAUD Mutiara Ummi.

- d) Guru memilih anak didik untuk menjelaskan apa yang terdapat dalam media kreasi puzzle tubol

Berdasarkan hasil observasi penulis di lapangan, bahwa dalam kegiatan pembelajaran guru juga telah memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjelaskan kepada teman-teman yang lainnya tentang media kreasi puzzle tubol yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Sehingga di saat guru menunjuk beberapa orang siswa untuk ikut aktif dalam menjelaskan kartu angka tersebut

maka iswas yang lain pun tidak sabar ingin menjelaskan dan mengerjakan sesuai dengan apa yang diperintahkan guru.

- e) Guru bersama anak didik menyimpulkan materi pembelajaran yang terdapat dalam media kreasi puzzle tubol

Berdasarkan hasil observasi penulis dilapangan, bahwa guru PAUD Mutiara Ummi selalu menyimpulkan suatu materi bersama-sama antara guru dan siswa, karena agar siswa lebih memahami secara rinci dan benar apa yang telah disampaikan oleh guru. Setelah selesainya langkah-langkah kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media kreasi puzzle tubol sebagai upaya untuk mengembangkan kemampuan kognitif siswa.

HASIL & PEMBAHASAN

Berkaitan analisis data yang bersifat deskriptif maka bagian ini akan peneliti uraikan hasil observasi dan wawancara dari penerapan media kreasi puzzle tubol untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa di PAUD Mutiara Ummi bahwa guru dalam melakukan penerapan penerapan media kreasi puzzle tubol dengan cara : Memilih tema yang ingin dicapai sesuai program yang sudah ada, merencanakan atau menyediakan media atau bahan ajar yang akan disampaikan, kemudian guru akan membagi siswa dalam beberapa kelompok, setelah itu guru akan Memberikan kesempatan

kepada siswa untuk bermain media kreasi puzzle tubol, kemudian Mengulangi materi dari kegiatan pembelajaran tersebut. Langkah terakhir guru akan Melaksanakan Evaluasi terhadap kegiatan perkembangan kemampuan kognitif melalui kreasi media puzzle tubol.

Guru dalam kegiatan ini dalam mengembangkan kemampuan kognitif siswa telah melakukan beberapa tahapan diantaranya menciptakan suasana kelas yang nyaman dan menyenangkan, menyiapkan media atau bahan ajar yang menarik untuk melakukan kegiatan pembelajaran di dalam kelas agar siswa tidak mudah bosan dalam pembelajaran. Alat yang digunakan berupa puzzle yang terbuat dari tutup botol yang berisi angka, bentuk geometri (Lingkaran, Persegi panjang, Persegi dan Segitiga), dan membedakan benda berdasarkan bentuk ukurannya. Hal ini dapat mengembangkan kemampuan kognitif siswa dengan melakukan kegiatan menebak bentuk angka dan gambar yang ada didalam kartu angka.

Diperkuat oleh oleh Kurnia dewi bahwa media adalah suatu benda yang tidak bisa lepas dari pembelajaran anak usia dini sebagaimana media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh anak usia dini.²⁵ Hal ini sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti yang diperoleh bahwa apabila alat atau bahan yang menarik yang digunakan akan menambah motivasi pada anak

²⁵ Zaini dan Dewi, "Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini."

didalam kelas pada saat proses pembelajaran sehingga membuat siswa tidak mudah bosan. Guru bukan hanya mempersiapkan media atau bahan ajar kepada siswa tetapi guru juga mengamati siswa pada saat melakukan proses pembelajaran media kreasi puzzle tubol Karena secara individu kemampuan yang dimiliki anak berbeda-beda.

Dari kegiatan yang telah dilakukan oleh siswa khususnya dalam mengembangkan kemampuan kognitif dengan melalui media kreasi puzzle tubol banyak sekali yang didapatkan oleh siswa bukan hanya dapat mengembangkan kemampuan konsep berhitung akan tetapi dapat mengembangkan potensi yang dimiliki. Hal ini sejalan dengan Rahman bahwa manfaat penggunaan kartu angka bergambar dapat mengembangkan kemampuan berhitung permulaan, diantaranya siswa mampu mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan baik, siswa memiliki konsep berhitung dengan baik dan anak mampu mengembangkan segenap potensi yang dimiliki sesuai dengan kemampuannya.²⁶

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut penulis simpulkan bahwa guru di PAUD Mutiara Ummi telah menerapkan media kreasi puzzle tubol untuk mengembangkan kemampuan kognitif siswa kelompok Anggur melalui permainan kreasi puzzle tubol dengan semaksimal mungkin sesuai dengan pandangan para pakar. Media ini bukanlah media

²⁶ Budi Rahman dan Haryanto Haryanto, "Peningkatan keterampilan membaca permulaan melalui media flashcard pada siswa kelas I SDN Bajayau Tengah 2," *Jurnal Prima Edukasia* 2, no. 2 (2014): 127–137.

yang baru di PAUD, namun media ini dapat merangsang siswa lebih cepat mengenal angka, membuat minat anak semakin menguat dalam menguasai konsep bilangan, serta merangsang kecerdasan dan daya ingatan siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti bahwa penerapan media kreasi puzzle tubol untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak di PAUD Mutiara Ummi bahwa dapat disimpulkan :

Penerapan media kreasi puzzle tubol di PAUD Mutiara Ummi sudah mendapatkan respon positif oleh siswa. Adapun yang dilakukan guru sebelum melaksanakan pembelajaran media kreasi puzzle tubol untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak di PAUD Mutiara Ummi yaitu: Memilih tema yang ingin dicapai, merencanakan atau menyiapkan Bahan ajar yang akan disampaikan, membagi anak dalam beberapa kelompok, memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain media kreasi puzzle tubol, mengulangi materi dari kegiatan pembelajaran media kreasi puzzle tubol, melaksanakan Evaluasi terhadap kegiatan perkembangan kemampuan melalui Pembelajaran media kreasi puzzle tubol .

Tingkat kemampuan kognitif siswa di PAUD Mutiara Ummi dapat berkerja diri dengan memiliki rasa tanggung jawab dengan menyelesaikan tugasnya secara mandiri. kemampuan kognitif anak melalui pembelajaran media kreasi puzzle tubol telah dilaksanakan secara optimal. Kegiatan meningkatkan kemampuan kognitif anak

yang diberikan oleh guru berjalan sesuai harapan dan pencapaian perkembangan yang dijadikan sebagai indikator pelaksanaan pada aspek pengenalan lambang bilangan dan huruf.

Penerapan media kreasi puzzle tubol dalam mengembangkan kemampuan kognitif siswa di PAUD Mutiara Ummi berkembang sangat baik. setiap guru mempunyai berbagai cara dalam menyampaikan sebuah materi. Dalam penerapan media kreasi puzzle tubol ini guru membuka pelajaran dengan terlebih dahulu membacakan teks-teks atau pesan yang terdapat dalam media kreasi puzzle tubol secara keseluruhan yang kemudian Guru menerangkan materi pembelajaran dengan mengupas satu demi satu materi yang dikemas dalam media kreasi puzzle tubol, Guru memilih anak didik untuk menjelaskan apa yang terdapat dalam media kreasi puzzle tubol tahap terakhir Guru bersama anak didik menyimpulkan materi pembelajaran yang terdapat dalam media kreasi puzzle tubol.

BIBLIOGRAFI

- Arikunto, Suharsimi. "Arikunto, Suharsimi.(1993). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: PT. Rineka Cipta." (2010).
- Atmaja, Purwa. "Psikologi pendidikan dalam perspektif baru" (2016).
- Daniati, Rahma. "Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Flannel Es Krim." *SPEKTRUM: Jurnal Pendidikan*

- Luar Sekolah (PLS)* 1, no. 1 (2013): 235–249.
- Indonesia, Kamus Besar Bahasa, Megumi Uchino, UNFPA Indonesia, Loly Fitri–UNFPA Indonesia, Jackie Viemilawati, Ni Nyoman Anna, I INDONESIA, Ulfa Kasim, Dewi Rana, dan Libu Perempuan Sul-Teng. “Tim Penyusun.” Jakarta, 2000.
- Indonesia, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014*. Republik Indonesia, 2014.
- Kurniadi, Moch Rizky Prasetya. “Arti Kata Pengasuhan di Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).” *KBBI*.
- Lestari, Putu Indah, dan Elizabeth Prima. “Permainan congklak dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun.” In *Seminar Ilmiah Nasional Teknologi, Sains, dan Sosial Humaniora (SINTESA)*. Vol. 1, 2018.
- . “The implementation of traditional games to improve the social emotional early childhood.” *Journal of Educational Science and Technology* 3, no. 3 (2017): 178–184.
- Miarso, Yusufhadi. *Menyemai benih teknologi pendidikan*. Kencana, 2004.
- Moleong, Lexy J. “Metode penelitian kualitatif edisi revisi.” *Bandung: PT Remaja Rosdakarya* (2014).
- Parnawi, Afi. *Psikologi perkembangan*. Deepublish, 2021.
- Pendidikan, Dinas. “Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 58 tahun 2009.” Jakarta: Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur, Bidang Pendidikan TK, SD, dan ..., 2009.
- Prima, Elizabeth, dan Putu Indah Lestari. “The Improvement of The

- Discipline for Early Childhood Through Token Economy Technique.” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 2 (2018): 247–254.
- Rahman, Budi, dan Haryanto Haryanto. “Peningkatan keterampilan membaca permulaan melalui media flashcard pada siswa kelas I SDN Bajayau Tengah 2.” *Jurnal Prima Edukasia* 2, no. 2 (2014): 127–137.
- Rosa, Eggie Mitha, dan Usep Kustiawan. “Peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan melalui media kreasi flipbook kelompok A TK Al-Husna Buring Malang.” *Jurnal PAUD: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 2 (2019): 86–94.
- Sanjaya, Wina. “Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan” (2011).
- Shoffa, Shoffan. “Penerapan Media Puzzle Cerdas Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Taman Kanak-Kanak Dalam Berhitung.” *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2015).
- Sugiyono, Dr. “Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D” (2013).
- Susanti, Wahdanian Devi. “Peningkatan Motivasi Belajar Anak Melalui Token Ekonomi Di Kelompok B TK ABA Dukuh Gedongkiwo Yogyakarta.” *Pendidikan Guru PAUD S-1* 5, no. 2 (2016): 162–170.
- Ya’cub, Mihmidaty. “Media Pendidikan Perspektif Al Quran Hadits dan Pengembangannya.” *CENDEKIA: Jurnal Studi Keislaman* 4,

no. 2 (2018): 112–126.

Zaini, Herman, dan Kurnia Dewi. “Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini.” *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2017): 81–96.