

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mencakup upaya pembinaan untuk meningkatkan mutu Sumber Daya Manusia (SDM) di Indonesia. Upaya terkait pembinaan ini ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang diselenggarakan melalui jalur pendidikan secara formal maupun non formal. Adanya pembinaan pada anak usia dini diperlukan karena peserta didik akan melanjutkan pendidikan ke jenjang selanjutnya. Pembinaan anak usia dini dipersiapkan guna membangun karakter generasi bangsa berkualitas dalam membantu pembangunan bangsa nantinya. Pembinaan bertujuan untuk memberikan rangsangan dalam rangka membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani serta memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut.³

Anak usia dini merupakan kelompok anak yang berada pada usia 0-6 tahun, biasanya disebut dengan “Usia Emas” (*golden age*). Pada masa emas ini, otak anak berkembang sangat cepat, dan tidak dapat tergantikan dengan masa mendatang. Anak usia dini memiliki potensi besar untuk menyerap informasi, belajar dan mengembangkan keterampilan dasar. Hal ini sangat penting untuk memberikan berbagai stimulasi yang sangat baik dan tepat dalam pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan anak.⁴

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menjadi fasilitas utama dalam menumbuhkembangkan anak secara sehat dan optimal sesuai dengan nilai, norma serta harapan masyarakat.⁵ Pendidikan anak usia dini akan memberikan pengalaman dan rangsangan pada anak dengan berbagai macam kegiatan yang ada di pendidikan. Pada proses pembelajarannya memiliki tujuan dan arahan dalam suatu perkembangan

³ Anggi Sirka Rinta, Dike Febriana, and Retno Wulandari, ‘Strategi Pengelolaan Pemasaran Pendidikan Anak Usia Dini’, *Jurnal Multidisipliner Bharasumba*, 1.02 (2022), pp. 198–205, doi:10.62668/bharasumba.v1i02.201.

⁴ Yuyun Istiana, ‘Konsep-Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini’, *Jurnal Didaktika*, 20.2 (2014), pp. 90–98.

⁵ Opan Arifudin, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (by Penerbit Widina Bhakti Persada Bandung, 2021).

yang dimiliki oleh anak. Setiap anak memiliki karakteristik yang berbeda berdasarkan usia hingga pendidikannya. Perkembangan pada anak usia dini merujuk pada proses kemampuan dan kesadaran anak dalam mengenal dirinya agar dapat berinteraksi dengan lingkungan serta pertumbuhan fisik yang di alami.

Perkembangan anak usia dini dapat dioptimalkan dengan mendapatkan dukungan dari lingkungan sekitarnya. Lingkungan yang mendukung berperan sebagai fondasi bagi perkembangan anak usia dini. Dukungan tersebut tentunya harus menyesuaikan pada tingkat perkembangan anak. Untuk mendapatkan hasil pencapaian perkembangan dengan maksimal, maka perlu adanya dukungan yang harus diberikan dalam menstimulasi berbagai lingkup aspek perkembangan, Di antaranya aspek perkembangan nilai agama dan moral, nilai pancasila, bahasa, fisik motorik, sosial emosional dan kognitif.⁶ Salah satu tahap pencapaian dalam perkembangan anak usia dini adalah aspek perkembangan kognitif.

Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan yang perlu untuk diberikan stimulasi sejak anak usia dini. Perkembangan kognitif berhubungan dengan proses berfikir anak, pemecahan masalah dan imajinasi anak yang mana dapat memunculkan kemampuan menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan kejadian suatu peristiwa. Perkembangan kognitif tidak hanya meliputi matematika dan sains, namun juga pemecahan masalah.⁷ Secara umum, perkembangan kognitif adalah seluruh proses aktifitas mental yang berkaitan dengan pikiran, membuat anak mampu untuk mengingat, menyusun strategi kreatif, mengamati, dan memikirkan lingkungannya.

Lingkup perkembangan kognitif diperoleh salah satunya melalui kegiatan pembelajaran seperti berhitung, seriasi, pengukuran, klasifikasi, bentuk geometri, pola, ruang, grafik, mencocokkan, dan waktu.⁸ Perkembangan kognitif ini menjelaskan bagaimana pikiran seorang anak mampu untuk berkembang dan

⁶ Yusuf Hidayat and Lela Nurlatifah, 'Analisis Komparasi Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini (Stppa) Berdasarkan Permendikbud No. 137 Tahun 2014 Dengan Permendikbudristek No. 5 Tahun 2022', *Jurnal Intisabi*, 1.1 (2023), pp. 29–40, doi:10.61580/itsb.v1i1.4.

⁷ Nina Veronica, 'Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini', *Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4.2 (2018), pp. 50–51, doi:10.33557/pengabdian.v3i3.2658.

⁸ Siti Hajar, 'Perpustakaan.Uns.Ac.Id Digilib.Uns.Ac.Id Penerapan', no. September (2016).

bagaimana anak berfungsi untuk dapat berfikir. Proses perkembangan kognitif menurut teori Jean Piaget adalah individu-individu yang mengalami empat tahapan perkembangan. Setiap tahap perkembangan anak usia dini mengandung cara berfikir dan pemahaman yang berbeda. Seperti halnya cara memahami dunia yang berbeda membuat tahapan yang satu lebih berkembang dibanding yang lain. Dengan kata lain, cara anak-anak berfikir dalam satu tahapan berbeda dengan cara mereka berfikir pada tahapan yang lain. Semakin banyak informasi tidak membuat pikiran anak lebih maju, akan tetapi kualitas kemajuannya berbeda-beda.⁹

Tahap sensorimotorik pada anak masih menggunakan panca inderanya; Tahap pra operasional anak dapat berfikir secara simbolis, Tahap operasional konkret anak mulai dapat memberikan kesimpulan dan mempertimbangkan pada dua aspek, sedangkan tahap yang terakhir yakni tahap operasional formal pada usia 11 tahun anak mulai dapat berfikir secara abstrak.¹⁰ Komponen perkembangan kognitif sangat penting bagi anak karena pada dasarnya mereka dapat memaksimalkan kemampuannya dalam berbagai aktivitas, seperti menyelesaikan masalah sederhana, bermain dengan pola, merakit, mengenal bentuk, ukuran dan warna. Oleh karena itu, untuk membuat pembelajaran yang lebih menyenangkan, maka membutuhkan suatu media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.¹¹ Dalam penggunaan media sangatlah penting bagi peserta didik, tidak mungkin mengkoordinasikan kegiatan pembelajaran tanpa menggunakan media. Media Pembelajaran bersifat fleksibel karena dapat digunakan untuk semua tingkatan peserta didik dan semua kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat mendorong peserta didik untuk lebih

⁹ Sitti Aisyah Mu'min, 'Teori Pengembangan Kognitif Jean Piaget', *Jurnal AL-Ta'dib*, 6.1 (2013), pp. 89–99 <<https://ejournal.iainkendari.ac.id>>.

¹⁰ Dek Ngurah Laba Laksana and others, *Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*, ed. By Konstatinus Dua Dhiu Dek Ngurah Laba Laksana (Penerbit NEM, 2021) <https://books.google.co.id/books?Id=qswneaaaqbaj&lpg=PP1&ots=u_hmyjjqjb&dq=aspek perkembangan anak usia dini &lr&hl=id&pg=PR4#v=onepage&q=aspek perkembangan anak usia dini&f=false>.

¹¹ Arsyad A, 'Media Pembelajaran', 2011, pp. 23–35.

bertanggung jawab dan mengontrol pembelajaran mereka. Media pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai media yang memuat informasi atau pesan intruksional serta dapat digunakan dalam proses pembelajaran.¹²

Salah satu media yang dapat menunjang proses pembelajaran peserta didik adalah media *Puzzle*. Permainan ini berguna untuk mengajarkan anak usia dini dalam bentuk geometri dan warna. Menurut KBBI *puzzle* berarti memecahkan teka-teki. Media *puzzle* merupakan model teka-teki dengan bentuk menyusun atau menempelkan potongan-potongan gambar menjadi kesatuan gambar yang utuh, permainan ini sangat populer di kalangan anak-anak. Seperti pada umumnya gambar yang digunakan adalah gambar kesukaan anak yang berbentuk kartun, angka, mobil, dan hewan.¹³

Media yang dibuat peneliti berbentuk *slide color puzzle*, permainan ini terbuat dari bahan kayu triplek berukuran 35 x 24 cm. Dalam permainan ini terdiri dari 4 *slide grid*, yang mana *slide grid* tersebut berisikan potongan *puzzle* yang ditetapkan secara acak dan ada satu ruang kosong yang memungkinkan peserta didik mengeser *puzzle* ke berbagai arah (atas, bawah kiri dan kanan). Pada permainan ini anak diminta untuk memindahkan atau mengeser bulatan warna yang telah diacak sesuai dengan kartu yang sudah disediakan. Sehingga anak akan merasa tertantang untuk menyelesaikan bulatan sesuai dengan kartu intruksi, namun dengan urutan warna diacak terlebih dahulu. Peserta didik diharapkan dapat memindahkan bulatan namun tidak bertabrakan satu sama lain. Dalam kegiatan tersebut dapat mengembangkan aspek kognitif yang mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah pada anak. Permainan ini juga tidak hanya mengembangkan aspek kognitif, tetapi juga dapat mengembangkan beberapa aspek perkembangan yakni, pada aspek sosial emosional, fisik motorik dan bahasa..

Menurut penuturan salah satu guru di RA Darusallan Jombang yakni pada saat pra observasi, penulis menemukan permasalahan yang menyebabkan anak-anak menjadi kurang aktif dan mudah merasa bosan selama proses pembelajaran utamanya

¹² Muhammad Hasan and others, *Media Pembelajaran, Tahta Media Group* (TAHTA MEDIA GROUP, 2021).

¹³ Ratna Pangastuti, 'Media Puzzle Untuk Mengenal Bentuk Geometri', *JECED : Journal of Early Childhood Education and Development*, 1.1 (2019), pp. 50–59, doi:10.15642/jeced.v1i1.496.

saat pengembangan kecerdasan logika matematika. Hal tersebut mengakibatkan pengembangan kognitifnya mereka kurang optimal. Dalam proses pembelajaran yang berlangsung, setiap kelompok belajar di kelas khususnya di kelas A masih menggunakan media pembelajaran LKA yang di jadikan sebagai media pembelajaran pada anak di kelas. Kegiatan pembelajaran guru didukung untuk menggunakan media pembelajaran yang digunakan untuk membangkitkan minat belajar pada peserta didik. Oleh karena itu, dibutuhkan media yang kreatif dan inovatif serta dapat mempermudah dalam menyampaikan materi utamanya untuk mengoptimalkan pengembangan kognitif. Hal ini selaras dengan hasil penelitian dahulu yang mengungkapkan permasalahan yang sama yaitu rendahnya penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga anak terlihat masih merasa sulit untuk memahami yang telah disampaikan oleh pendidik. Hal tersebut utamanya dalam pengenalan lambang bilangan angka pada anak usia dini.¹⁴

Slide color puzzle merupakan sebuah media pembelajaran yang melatih otak anak dalam menerima informasi atau materi belajar yang dirasa cukup efektif untuk melatih dan menumbuhkan rasa ingin tahu pada anak. Permainan *slide color puzzle* adalah permainan yang ramah anak, bahkan *slide color puzzle* dipercaya memiliki banyak edukatif. Permainan puzzle ini berbeda dengan permainan puzzle pada umumnya yang bersifat konvensional seperti puzzle jigsaw atau bongkar pasang biasa. Permainan puzzle ini di rancang semenarik mungkin untuk anak usia dini. Belum ditemukan adanya permainan puzzle yang menantang secara kognitif dan dapat mengintegrasikan beberapa konsep sekaligus seperti membantu peserta didik dalam memahami warna, angka, bentuk geometri, pengelompokkan benda yang memiliki kesamaan dan perbedaan, sehingga dapat membantu dalam proses pembelajaran. Tingkat kesulitan *Slide color puzzle* dapat dimodifikasi menyesuaikan perkembangan psikologi kecerdasan anak dan tentunya sesuai dengan perkembangan anak usia dini. Media pembelajaran *slide color puzzle* bertujuan untuk menstimulasi kemampuan

¹⁴ Ni Made Intan Asri Devi, 'Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3.3 (2020), pp. 417–28 <<http://dx.doi.org/10.23887/jippg.v3i3>>.

kognitif pada usia 4-5 tahun, hal ini media *slide color puzzle* menjadi penting sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif.

Berdasarkan permasalahan di atas perlu adanya solusi alternatif dalam mengatasi beberapa permasalahan tersebut. Peneliti termotivasi untuk melakukan pengembangan suatu media pembelajaran dengan meningkatkan kognitif pada anak usia dini. Pengembangan *slide color puzzle* yang dikembangkan yakni pada proses pemecahan masalah sederhana, dan berfikir simbolik. Oleh sebab itu, peneliti mengangkat judul **“Pengembangan Media *Slide color puzzle* Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di RA Darusallam Jombang”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, dapat diketahui bahwa pertanyaan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan pada media *slide color puzzle* untuk menstimulasi kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di RA Darusallam Curahmalang Jombang?
2. Bagaimana kelayakan media *slide color puzzle* untuk menstimulasi kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di RA Darusallam Curahmalang Jombang?

C. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi bahwa permasalahan di RA Darusallam Jombang sebagai berikut:

1. Lembar kerja anak kurang menarik minat dan membuat anak merasa bosan jika digunakan terus menerus sebagai media pembelajaran
2. Kurangnya media pembelajaran dalam penyampaian materi kepada peserta didik
3. Anak perlu media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam proses belajar mengajar.
4. Anak kurang aktif dalam proses pembelajaran

Sedangkan untuk pembatasan masalah pada penelitian ini adalah hanya pada bagaimana pengembangan media *slide color puzzle* untuk dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di RA Darusallam Jombang. Pembatasan

masalah tersebut dibuat agar penelitian lebih fokus untuk menjawab permasalahan yang ada.

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan pada penelitian ini adalah:

1. Memaparkan pengembangan pada media *slide color puzzle* untuk menstimulasi kognitif anak usia 4-5 tahun di RA Darusallam Jombang.
2. Memaparkan kelayakan *slide color puzzle* untuk menstimulasi kognitif anak usia 4-5 tahun di RA Darusallam Jombang.

E. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat secara Teoretis

- a. Memberikan pengetahuan bahwa pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk menstimulasi kognitif anak usia dini.
- b. Memberikan wawasan berupa ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan media pembelajaran untuk menstimulasi kognitif anak usia dini.
- c. Media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk mempermudah dalam menstimulasikognitif anak sesuai dengan perkembangannya.
- d. Media ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam kegiatan pembelajaran dan terutama dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2. Manfaat secara Praktis

a. Bagi Penulis

Menambahkan wawasan bagaimana cara menstimulasikognitif anak usia dini.

b. Bagi Peserta Didik

Melalui media ini diharapkan para peserta didik antusias dalam mengikuti pembelajaran dan mampu untuk menstimulasikognitif anak usia dini.

c. Bagi Pendidik

Menambah ilmu pengetahuan terhadap inovasi media pembelajaran dalam menstimulasipemahaman kognitif anak usia dini.

F. Asumsi Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah diuraikan peneliti di atas, terdapat beberapa asumsi yang menjadi titik ukur pengembangan media pembelajaran yakni:

1. Belum tersedia pembelajaran berupa *slide color puzzle* di RA Darusallam Jombang.
2. Media *slide color puzzle* digunakan sebagai pengembangan kognitif anak usia 4-5 tahun.
3. Media *slide color puzzle* mampu digunakan pendidik untuk menyapaikan materi pembelajaran agar terlihat menarik dan menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.
4. Media *slide color puzzle* berguna untuk anak agar tidak bosan dan jenuh dalam proses pembelajaran.

Pengembangan media *slide color puzzle* dapat menstimulasikognitif pada anak usia dini yang memiliki batasan sebagai berikut:

1. Produk pengembangan media *slide color puzzle* hanya sebatas pada media visual berupa alat pendukung kegiatan pembelajaran.
2. Produk pengembangan media *slide color puzzle* hanya sebatas pada peningkatan kognitif anak usia 4-5 tahun.
3. Isi media *slide color puzzle* hanya sebatas pengenalan warna, lambang bilangan, bentuk geometri dan kegiatan pemecahan masalah.

G. Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan dapat sebagai salah satu alternatif untuk memecahkan masalah di atas adalah media *slide color puzzle* untuk anak usia 4-5 tahun di RA Darsuallam Jombang dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Media *slide color puzzle* ini bertujuan untuk mesntimulasi kemampuan kognitif pada materi matematika dasar paud usia 4-5 tahun. Media *slide color puzzle* yang dikembangkan berupa pegenalan warna, bentuk geometri, dan angka 1-10
2. Media *slide color puzzle* ini terbuat dari triplek kayu tebal brukuran 35x24cm dan di lubangi seusai garis slidenya, slide tersebut ada 4
3. Media *slide color puzzle* yakni jenis permainan teka teki visual yang mana pemain diminta untuk mengeser potongan puzzle, sehingga tersusun sesuai dengan pola kartu atau urutan yang diinginkan. Hal ini agar anak dapat mengingat dengan baik tentang materi yang akan disampaikan.

H. Orisinalitas Penelitian

Orisinalitas penelitian menyajikan perbedaan dan persamaan dalam bidang yang diteliti antara peneliti dan penelitian terdahulu. Tujuan dari orisinalitas ini untuk menghindari adanya plagiasi dalam melakukan penelitian dan pengembangan ini, berikut peneliti terdahulu antara lain:

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No	Nama	Judul	Penelitian terdahulu	Perbedaan / Novelty penelitian	Persamaan
1.	S. Amalia, D Paitung. ¹⁵	Pengembangan media <i>puzzle</i> untuk menumbuhkan kemampuan mengenal huruf latin anak usia dini. 2021	Penelitian terdahulu fokus pada pengenalan huruf latin dan bentuknya dalam menggunakan puzzle huruf, puzzle ini berbentuk potongan gambar dan juga ada huruf latin	Dalam penelitian ini fokus pada menstimulasi kemampuan kognitif dalam pengenalan angka, warna, bentuk geometri serta mencocokkan. Puzzle ini berbasis puzzle geser warna	Penelitian terdahulu menggunakan media <i>puzzle</i>
2.	H Wulandari, K Komariah. ¹⁶	Pengembangan media kartu domino untuk menstimulasi kemampuan kognitif anak usia dini. 2023	Formatnya menggunakan kartu domino untuk melatih visual dan kognitif anak.	Puzzle dalam penelitian ini tidak menggunakan media cetak berbasis kartu, melainkan puzzle geser berbasis pengenalan angka, warna, bentuk geometri serta mencocokkan.	Sama-sama menstimulasi kemampuan kognitif pada anak
3.	S Nurwita ¹⁷	Pemanfaatan media <i>puzzle</i> dalam mengembangkan motorik halus anak di PAUD Aiza Kabupaten	Puzzle ini berbasis puzzle bongkar pasang, potongan potongan puzzle disusun agar menjadi gambar yang utuh. Media puzzle ini	Dalam penelitian ini menggunakan puzzle berbasis puzzle geser, puzzle geser dapat mengelompokkan warna atau benda yang memiliki	media <i>Puzzle</i>

¹⁵ Amalia and Patiung, 'Pengembangan Media Puzzle Untuk Menumbuhkan Kemampuan Mengenal Huruf Latin Anak Usia Dini'.

¹⁶ Heny Wulandari, Kanada Komariah, and Widya Nabilla, 'Pengembangan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini', *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3.1 (2022), pp. 78–89, doi:10.37985/murhum.v3i1.91.

¹⁷ Sysva Nurwita, 'Pemanfaatan Media Puzzle Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Di Paud Aiza Kabupaten Kepahiang', *Early Childhood Research and Practice*, 1.01 (2020), pp. 34–37, doi:10.33258/ecrp.v1i01.1070.

		Kepahing. 2020	bermanfaat untuk mengembangkan fisik motorik halus pada anak.	kesamaan maupun perbedaan. Materi yang terkait pada pengenalan angka bentuk geometri dan warna. Puzzle ini fokus dalam menstimulasi kemampuan kognitif pada anak.	
4.	Lusia Soviana Endang. ¹⁸	Pengembangan Media Puzzle Dengan Tema Alam Semesta Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif. 2023	Media puzzle dalam penelitian terdahulu berfokus pada tema alam semesta yaitu dalam menyusun kepingan-kepingan puzzle secara berurutan, sampai tahap akhir sesuai dengan bentuk benda-benda langit. Permainan puzzle bertujuan untuk ketelitian dan mengembangkan kemampuan kognitif pada anak	Pengembangan media puzzle ini berfokus pada pengenalan matematika dasar pada anak meliputi pengenalan angka, bentuk geometri, warna dan pengelompokkan benda berdasarkan kesamaan maupun perbedaan. Tujuannya dapat menstimulasi kemampuan kognitif pada anak	Sama-sama menggunakan media puzzle dan untuk meningkatkan kemampuan kognitif. Tetapi ada perbedaan.
5.	Ni Made Intan Asri Devi. ¹⁹	Pengembangan media pembelajaran puzzle angka untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan. 2020	Dalam penelitian terdahulu puzzle yang dikembangkan berupa kepingan kepingan puzzle yang nantinya anak memasang angka sesuai dengan lambang bilangannya. Puzzle ini hanya berfokus pada pengenalan angka dan bertujuan untuk meningkatkan	Media puzzle dalam penelitian ini tidak hanya mengenalkan angka akan tetapi juga mengenalkan bentuk geometri, warna, dan pengelompokkan benda. Puzzle ini juga menggunakan mekanisme puzzle geser. Tujuan dari puzzle tersebut agar dapat menstimulasi	Media pembelajaran puzzle angka

¹⁸ Lusia Soviana Endang, 'Pengembangan Media Puzzle Dengan Tema Alam Semesta Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif', *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 3 (2024), pp. 916–22.

¹⁹ Ni Made Intan Asri Devi, 'Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3.3 (2020), pp. 417–28 <<http://dx.doi.org/10.23887/jippg.v3i3>>.

			kemampuan mengenal lambang bilangan.	kemampuan kognitif pada anak usia dini.	
--	--	--	--------------------------------------	---	--

Orisinalitas penelitian di atas menunjukkan keorisinalitasan terkait penelitian yang akan dilakukan. Adapun konsep yang diambil dari beberapa penelitian di atas hampir sama namun media, metode dan tempat penelitian yang diambil berbeda dari penelitian sebelumnya.

I. Definisi Operasional

Definisi operasional variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya. Upaya yang dapat mengurangi kesalahan pemahaman maupun penafsiran pembaca ketika mencermati judul "Pengembangan Media *Slide color puzzle* dalam Menstimulasi Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia 4-5 tahun di RA Darusallam Jombang" Maka perlu suatu penegasan dalam istilah sebagai kata kunci. Penegasan istilah ini dapat dijelaskan sebagai berikut.:

1. Penegasan Istilah secara Konseptual

- a. Penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan ketika penelitian untuk menghasilkan produk dan menguji kelayakan produk dengan tujuan kegunaan tertentu sebagai pemecahan masalah.²⁰ Media belajar adalah alat bantu alternatif, yang mana memuat materi pembelajaran dan menyebarluaskan dengan cara yang lebih konkret dan efektif untuk dipahami oleh pembacanya. Media pembelajaran yang menarik dapat membangkitkan motivasi belajar dan dapat membuat daya ingat anak tinggi tentang pembelajaran yang disampaikan.²¹
- b. Media permainan *Puzzle* merupakan model teka-teki dengan bentuk menyusun/menggeser potongan-potongan dadu menjadi kesatuan gambar yang utuh.²² *Slide color puzzle* merupakan transformasi media pembelajaran bagi anak usia dini dan jenis permainannya dengan cara menggeser teka teki visual

²⁰ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*, 2020.

²¹ Krisdiana, Tomas Iriyanto, and Wuri Astuti, 'Pengembangan Media Pembelajaran Smart Book Untuk Menunjang Aktivitas Belajar Anak Usia 5-6 Tahun', *Jurnal Program Studi PGRA*, 7 (2021), pp. 123–41.

²² Pangastuti, 'Media Puzzle Untuk Mengenal Bentuk Geometri'.

warna. *Slide color puzzle* di kemas secara sistematis untuk membantu anak dalam mencapai tujuan belajarnya.

- c. Aspek perkembangan kognitif adalah salah satu proses berfikir, yaitu dalam kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Dalam proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelektensi) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama ditujukan kepada ide-ide dan belajar. Setiap individu berfikir menggunakan inteletnya.²³

2. Penegasan Istilah secara Operasional

- a. Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk serta menguji keefektifan produk yang telah dibuat tersebut.
- b. Media yang dimaksud dalam penelitian ini adalah *Slide Color Puzzle*.
- c. Media tersebut untuk menstimulasi kognitif pada anak usia dini berupa, mengenal angka, warna, bentuk geometri dan membedakan benda berdasarkan persamaan dan perbedaan.

J. Sistematika Pembahasan

Penelitian yang dilakukan dengan judul “Pengembangan Media *Slide color puzzle* dalam Menstimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di RA Darusallam Jombang”, memuat sistematika pembahasan sebagai berikut:

Pertama memuat hal-hal yang bersifat formal meliputi, halaman sampul depan, halaman judul, lembar persetujuan, halaman daftar isi, halaman pernyataan keaslian, motto, halaman persembahan, prakata, halaman daftar isi, halaman tabel, daftar gambar, daftar lampiran dan abstrak.

Bagian isi memuat lima bab yang saling berkaitan, yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN, yang memuat latar belakang, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

²³ Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif*, ed. By Edi Purwanto (Universita Terbuka, 2017).

BAB II : LANDASAN TEORI, yang membahas tentang teori yang berkaitan dengan judul penelitian, kerangka berfikir dan hipotesis produk yang akan di hasilkan, serta membahas tentang penelitian terdahulu.

BAB III : METODE PENELITIAN, sebagai pijakan untuk menentukan langkah-langkah penelitian, yang terdiri dari dua tahap, tahap pertama: (A) Menentukan Jenis dan Desain Penelitian, (B) Populasi dan Sampel, (C) Teknik pengumpulan data, (D) Instrument Penelitian, (E) Analisis data, (F) Perencanaan desain produk, (G) Validasi Desain. Tahap kedua meliputi (A) Model Rancangan Desain Eksperimen untuk Menguji, (B) Populasi dan sampel, (C) Teknik Pengumpulan Data, (E) Teknik Analisis Data

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN, yang memaparkan tentang prosedur pengembangan media *slide color puzzle*, hasil penelitian yang memuat berbagai temuan penelitian, serta pembahasan terkait temuan penelitian.

BAB V : PENUTUP, berisi kesimpulan dari hasil pembahasan pada bab sebelumnya dan juga terdapat saran.

Terdapat bagian akhir yang memuat daftar rujukan, beserta lampiran-lampiran.