EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* TRANSPORTASI TERHADAP KEMAMPUAN MEMECAHKAN MASALAH (MENYUSUN POLA) DI KELOMPOK B RA HASYIM ASY'ARI MOJOKERTO

SKRIPSI

Oleh :

DITHA JAMI'ATUS SHOLIKAH

NIM. D98216061

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

2020

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Ditha Jami'atus Sholikah
Tempat, tanggal lahir	: Mojokerto, 18 November 1998
NIM	: D98216061
Program Studi/angkatan	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini/2016
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa penelitian ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan mengambil tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila kemudian terbukti atau dapat dibuktikan bahwa penelitian ini hasil dari jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 15 Juni 2020

Yang Menyatakan

METERAI TEMPEL
3A7B1AHF256722604
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Ditha Jami'atus Sholikah
NIM. D98216061

LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING

Skripsi oleh :

Nama : Ditha Jami'atus Sholikah

NIM : D98216061

Judul : EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* TRANSPORTASI TERHADAP KEMAMPUAN MEMECAHKAN MASALAH (MENYUSUN POLA) DI KELOMPOK B RA HASYIM ASY'ARI MOJOKERTO.

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 15 Juni 2020

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr Irfan Tamwifi M.Ag	**Dr Imam Syafii S.Ag, M.Pd**
NIP. 197001022005011005	**NIP. 197011202000031002**

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Ditha Jami'atus Sholikah telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi.

Surabaya, 22 Juli 2020

Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Dekan

Prof. Dr. H. Ali Mas'ud, M.Ag., M.Pd.I
NIP. 196301231993031002

Penguji I

Ratna Pangastuti, M.Pd.I
NIP.198111032015032003

Penguji II

Dr. Jauharoti Alfin, S.Pd, M.Si
NIP.197306062003122005

Penguji III

Dr. Irfan Tamwifi, M.Ag
NIP.197001022005011005

Penguji IV

Dr. Imam Syafi'i, S.Ag, M.Pd
NIP.197011202000031002

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Ditha Jami'atus Sholikah
NIM : D98216061
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Islam Anak Usia Dini
E-mail address : dithajs18@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
☑ Sekripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :
Efektivitas Penggunaan Media *Puzzle* Transportasi Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah (Menyusun Pola) di Kelompok B RA Hasyim Asy'ari Mojokerto.

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 29 Agustus 2020

Penulis

Ditha Jami'atus Sholikah

ABSTRAK

Ditha Jami'atus Sholikah, 2020. Efektivitas penggunaan media puzzle transportasi terhadap kemampuan memecahkan masalah (menyusun pola) di kelompok B RA Hasyim Asy'ari Mojokerto. Skripsi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Pembimbing 1 : Dr. Irfan Tamwifi, M. Ag dan Pembimbing 2 : Dr. Imam Syafi'I, S. Ag., M.Pd., M.Pd.I

Kata Kunci : Media *Puzzle* Transportasi, Kemampuan Memecahkan Masalah (Menyusun Pola), PAUD

Latar belakang penelitian ini yaitu karena kurangnya kemampuan memecahkan masalah (menyusun pola) kelompok B RA HAsyim Asy'ari Mojokerto. Hal ini disebabkan karena kurangnya pengetahuan guru akan pentingnya media pembelajaran. Sehingga siswa kurang antusias dan proses pembelajaran tidak maksimal.

Penelitiaan ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan memecahkan masalah sebelum menggunakan media *puzzle* transportasi dan untuk mengetahui kemampuan memecahkan masalah (menyusun pola) sesudah menggunakan media *puzzle* transpoprtasi di kelompok B RA Hasyim Asy'ari Mojokerto.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian pre eksperimental *one group pretest posttest*. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi.Teknik analisis datanya menggunakan paired t test denghan menggunakan aplikasi SPSS 16.00 *for windows*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya efektivitas penggunaan media *puzzle* transportasi terhadap kemampuan memecahkan masalah (menyusun pola). Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata *pretest* sebanyak 7.73 dan nilai rata-rata *posttest* sebanyak 12.27. Dengan nilai sign 0.000 < 0.05. Maka dapat disimpulkan bahwa H0 ditolak. Jadi terjadi pengaruh media *puzzle* transportasi terhadap kemampuan memecsahkan masalah di kelompok B RA Hasyim Asy'ari Mojokerto.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i

HALAMAN MOTTO ii

HALAMAN PERNYATAAN iii

LEMBAR PERSETUJUAN iv

LEMBAR PENGESAHAN v

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI vi

ABSTRAK vii

KATA PENGANTAR viii

DAFTAR ISI xi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Identifikasi Masalah 7

C. Batasan Masalah 7

D. Rumusan Masalah 8

E. Tujuan Penelitian 8

F. Manfaat Penelitian 9

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II TINJAUAN TEORITIS

A. Media Puzzle Transportasi 11

1. Pengertian Media Puzzle Transportasi 11
2. Jenis-Jenis Media Puzzle 19
3. Manfaat Puzzle Transpostasi 22
4. Penggunaan Media Puzzle Transportasi 30

B. Kemampuan Memecahkan Masalah (Menyusun Pola) 32

1. Pengertian Kemampuan Memecahkan Masalah (menyusun Pola) 32
2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Memecahkan Masalah (Menyusun Pola) 36
3. Indikator Memecahkan Masalah 40

C. Hubungan Penggunaan Media Puzzle Transportasi Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah (Menyusun Pola) 45

D. Penelitian Terdahulu 47

E. Kerangka Teori 54

F. Hipotesis 55

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian 56

B. Prosedur Penelitian 57

1. Tahap Persiapan 57
2. Tahap Pelaksanaan 58
3. Tahap Analisis Data 59

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Populasi dan Sampel 60
1. Populasi 60
2. Sampel 60
D. Variabel dan Indikator Penelitian 61
1. Variabel Independen 61
2. Variabel Dependen 61
3. Indikator Penelitian 61
E. Teknik Pengumpulan Data 62
1. Observasi 62
2. Wawancara 62
3. Dokumentasi 62
F. Instrumen Penelitian 63
G. Analisis Data 68

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian 71
1. Profil Sekolah 71
2. Visi, Misi, dan Tujuan Lembaga 71
3. Profil Pendidik dan Tenaga Kependidikan 73
B. Hasil Penelitian 73
1. *Pretest* 74
2. *Treatment* 76

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. *Posttest* 78

4. Wawancara 81

C. Analisis Data 84

D. Pembahasan 89

BAB V PENUTUPAN

A. Kesimpulan 94

B. Saran 94

DARFAR PUSTAKA 95

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran pada dasarnya merupakan proses komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Pada proses komunikasi tersebut terdapat interaksi yang mengakibatkan hubungan timbal balik antara pendidik dan peserta didik. Dimana pendidik memberikan pesan yang berupa materi pembelajaran dan siswa sebagai penerima pesan. Supaya materi pembelajaran dapat disampaikan dengan baik maka pada saat proses pembelajaran berlangsung diperlukan yang namanya alat bantu untuk menyalurkan materi. Alat bantu yang di maksud dapat diperoleh dari berbagai cara di antaranya yang Pertama, yaitu kecakapan pendidik sebagai penyampai materi, ketika guru menguasai materi dengan baik dan cara guru menyampaikan materi mudah dipahami maka pesan dari materi pembalajaran akan di terima dengan baik oleh peserta didik. Kedua, guru mampu menyediakan sarana prasarana atau media sebagai alat untuk menerangkan materi.

Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana dalam menyampaikan ilmu dan dapat menyetimulus pikiran, perhatian, keinginan peserta didik ketika belajar.[1] Dengan begitu penggunaan media

[1] Giri Wiarto, Media Pembelajaran dalam Pendidikan jasmani (Yogyakarta: Laksitas, 2016), 2.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dalam pembelajaran sangatlah berperan penting untuk menunjang keberhasilan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Dalam kegiatan belajar mengajar di tingkat Pendidikan Anak Usia Dini kedudukan penggunaan media sangat dibutuhkan. Pertama, sebagai sarana untuk membuat konkret konsep-konsep yang abstrak.[2] Mengingat perkembangan anak sedang berada di masa konkret maka kehadiran media pembelajaran sangat dibutuhkan karena anak diharapkan dapat mempelajari sesuatu secara nyata supaya anak dapat memahami materi yang di sampaikan pendidik. Kedua, sebagai sarana untuk membangkitkan motivasi belajar siswa. Dengan adanya media pembbelajaran maka peserta didik akan lebih antusias dan termotivasi untuk melaksanakan pembelajaran. Ketika peserta didik mempunyai keinginan atau antusias untuk belajar maka dapat di prediksi bahwasannya mereka akan lebih aktif, tanggap dan konsentrasi terhadapat materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik sehingga terciptanya situasi pembelajaran yang lebih efektif.

Selain mempunyai berbagai manfaat dalam penggunaannya, media pembelajaran memiliki berbagai jenis. Diantaranya yaitu :

1. Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat. Jenis media ini lebih umum digunakan dalam pembelajaran di tingkat lembaga Pendidikan Anak Usia Dini. Selain lebih sederhana dalam pembuatannya pun relatif

[2] Badru Zaman dan Asep Hery Hernawan, *Media dan Sumber Belajar PAUD* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka: 2014), 3.11.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

lebih murah dan terjangkau. Beberapa contoh media visual : gambar atau foto, diagram, sketsa, peta atau globe, papan flannel, papan bulletin, puzzle, lego dan lain-lain.

2. Media audio ialah media yang dipergunakan dengan cara didengarkan. Contohnya radio dan alat perekam pita magnetik.
3. Media audio visual adalah perpaduan dari media audio dan media visual. Media ini dapat dilihat dan dapat dirasakan melalui indra pendengaran. Contoh : Televisi, CD Interaktif.[3]

Berdasarkan jenis-jenis media pembelajaran, jika dikaitkan dengan Pendidikan anak Usia Dini maka media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dijadikan bahan dan alat untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran yang dalam hal ini biasanya berupa permainan yang biasanya di sebut dengan APE (Alat Permainan Edukatif). Mayke Sugianto berpendapat bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.[4] Banyak sekali Alat Permainan Edukatif yang dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran. seperti bermain balok, bermain boneka tangan, bermain permainan teka teki, bermain *puzzle* dan lain-lain. Alat Permainan Edukatif memiliki manfaat masing-masing.

---

[3] Mukhtar Latif, dkk, *Orientasi Baru pendidikan anak usia Dini* (Jakarta: Kencana Prenada Media group, 2013), 152-154.
[4] Novan Ardy wiyani dan Barnawi, *Format PAUD : Konsep, Karakteristik, & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), 149.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Salah satu media pembelajaran yang menarik dan sering dijumpai dalam pembelajaran adalah media *puzzle. Puzzle* merupakan alat permainan edukatif yang dapat mengasah kemampuan anak dalam memecahkan masalah. *Puzzle* adalah alat permainan yang terdiri dari kepingan-kepingan gambar yang terpotong-potong dan biasanya terdiri dari 4-6 potongan, terbuat dari karton, kayu, spon tebal dan apabila disusun akan menjadi sebuah gambar yang utuh. [5] *Puzzle* sendiri terdiri dari dari berbagai jenis dan masing-masing jenis *puzzle* memiliki manfaat secara umum yang sama dan tentunya memiliki manfaat khusus yang berbeda. Salah satu jenis puzzle yang sering dijumpai di lembaga pendidikan adalah *puzzle* transportasi. *Puzzle* transportasi ini merupakan *puzzle* yang menyajikan berbagai macam gambar alat transportasi. Selain tampilannya yang menarik *puzzle* transportasi juga mempunyai banyak manfaat untuk perkembangan anak salah satunya adalah bermain *puzzle* transportasi dapat membantu melatih anak memecahkan masalah. Kemampuan memecahkan masalah merupakan kecerdasan logika matematika. Kecerdasan ini berkaitan dengan kemampuan untuk mengolah hal-hal atau sesuatu yang bersifat matematis dan ilmiah.

Menurut Gardner, ciri anak cerdas matematika adalah anak yang suka mengutak-ngatik barang dan mengujinya.[6] Kecerdasan logika-matematik yaitu dapat dirangsang melalui kegiatan menghitung, membedakan bentuk,

[5] Siti Munfarijah, *Medidik Anak Dengan Mudah* (Yogyakarta: Spektrum Nusantara, 2019), 59.
[6] Sri Narwanti, *Creative Learning Kiat Menjadi Guru Kreatif dan Favorit* (Yogyakarta: Familia Pustalka Keluarga,2014), 64.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menganalisis data, dan bermain dengan menggunakan benda-benda.[7] Dengan demikian maka *puzzle* transportasi mempunyai keunggalan dalam melatih kemampuan anak untuk berpikir logis, melalui berpikir logis anak akan dapat menalar dan menghubungkan sesuatu untuk memecahkan masalah. Melatih kemampuan memecahkan masalah sedini mungkin sangat diperlukan karena kelak di kehidupan mendatang anak akan di hadapi dengan berbagai kemunglkinan persoalan-persoalan atau permasalahan-permasalahan dalam menjalankan kehidupan. Oleh karena itu penting kiranya mempelajari atau mengasah kemampuan memecahkan masalah sedini mungkin siantaranya yaitu melalui cara yang sangat mudah yaitu menggunakan media *puzzle* transportasi.

Berangkat dari teori-teori dan ketengarangan yang menyebutkan bahwa media *puzzle* mempunyai keunikan dan manfaat terhadap kemampuan memecahkan masalah maka peneliti mempunyai ketertarikan untuk meneliti apakah benar bahwasannya terdapat perbedaan antara pembelajaran tanpa menggunakan media *puzzle* dengan pembelajaran yang menggunakan media *puzzle* transpotrasi terhadap kemampuan memecahkan masalah pada anak. Berawal dari ketertarikan tersebut peneliti berkunjung atau melihat salah proses belajar disalah satu sekolah tempat magang yaitu di RA Hasyim Asy'ari. Peneliti menggali informasi mengenai kemampuan anak dalam memecahkan masalah salah satunya. Menurut jawaban guru di sekolah

[7] Ahmad Susanto, *Pendidikan anak Usia Dini (Konsep dan Teori)* (Jakarta: Bumi aksara, 2017), 123.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tersebut kamampuan memecahkan sekolah di RA Hasyim Asy'ari masih kurang baik. Beberapa siswa masih kesulitan untuk menalar dan menghubungkan seperti kemampuan mengenal bentuk berdasarka ukuran dan membentuk pola. Keterbatasan kemampuan siswa dalam mengenal bentuk mengakibatkan sulitnya siswa untuk menyusun pola seperti menyesun gambar, menyusun balok huruf dan lain-lain. Oleh karena itu berangkat dari ketertarikan pendidik mengenai media *puzzle* yang berdasarkan beberapa referensi didalam buku dan dilapangan mempunyai banyak manfaat dalam perkembangan kognitif anak salah satunya adalah kemampuan memecahkan masalah dan berangkat dari permasalahan yang ditemukan di RA Hasyim Asy'ari maka peneliti mmencoba menerapkan apakah benar bahwa penggunaan media *puzzle* ini berpengaruh terhadap kemampuan memecahkan masalah (menyusun pola) sejauh mana efektifitas penggunaan media *puzzle* terhadap kemampuan memecahkan masalah pada anak terutama dalam hal menyusun pola. Pada penelitian Oleh karena itu peneliti mengangkat judul penelitian yang berjudul "Efektifitas Penggunaan Media *Puzzle* Transportasi Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah (Menyusun Pola) di Kelompok B RA Hasyim Asy'ari Mojokerto."

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Identifikasi Masalah

1. Guru tidak menggunakan media pembalajaran ketika memberikan pembelajaran mengenai kemampuan memecahkan masalah.
2. Pada saat proses pembelajaran berlangsung guru hanya menjelaskan secara lisan.
3. Siswa kurang berminat atau antusias dalam pembelajaran karena kurang menarik.
4. Siswa mudah bosan ketika pembelajaran berlangsung.
5. Siswa tidak dapat menalar dan menghubungkan sesuatu yang termasuk. kemampuan memecahkan masalah seperti : mengelompokkan berdasarkan bentuk, ukuran dan warna serta menyusun pola membentuk gambar.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang diuraikan di atas. Supaya penelitian yang dilakukan tidak meluas. Maka penelitian ini dibatasi pada :

1. Penelitian dilakukan hanya dengan menggunakan Media *Puzzle* Transportasi
2. Penelitian yang dilakukan hanya meneliti kemampuan memecahkan masalah (menyusun pola)
3. Penelitian di lakukan pada kelompok B RA HAsyim Asy'ari Mojokerto.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kemampuan memecahkan masalah (menyusun pola) siswa sebelum menggunakan media *puzzle* transportasi di kelompok B RA Hasyim Asy'ari Mojokerto?
2. Bagaimana kemampuan memecahkan masalah (menyusun pola) sesudah menggunakan media *puzzle* transportasi siswa di kelompok B RA Hasyim Asy'ari Mojokerto?
3. Bagaimana efektivitas media *puzzle* transportasi terhadap kemampuan memecahkan masalah (menyusun pola) pada siswa di kelompok B RA Hasyim Asy'ari Mojokerto?

E. Tujuan Penelitian

1. Penelitian bertujuan untuk mengetahui kemampuan memecahkan masalah (menyusun pola) sebelum dan sesudah menggunakan media *puzzle* transportasi pada siswa kelompok B RA Hasyim Asy'ari Mojokerto.
2. Untuk menguji atau membuktikan efektivitas penggunaan media *puzzle* transportasi terhadap kemampuan memecahkan masalah (menyusun pola) pada siswa kelompok B RA Hasyim Asy'ari Mojokerto.
3. Untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan yang terdapat pada media *puzzle* transportasi terhadap kemampuan memecahkan masalah (menyusun pola).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh penulis. Maka diharapkan penelitian ini mempunyai manfaat. Adapun penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis
   a. Memberikan sumbangsi ilmiah dalam ilmu Pendidikan Anak Usia Dini. Seperti penggunaan media yang tepat, menarik dan inovatif.
   b. Sebagai sumber refrensi pada penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan media *puzzle* transportsi.
2. Manfaat praktis
   a. Bagi penulis

      Dapat menambah pengalaman dan pengetahuan tentang cara mengembangkan kemampuan memecahkan masalah dengan menggunakan metode *puzzle* transportasi.
   b. Bagi pendidik

      Dapat menambah referensi pendidik dalam memilih media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
   c. Bagi anak didik

      Dapat menambah antusias anak didik dalam belajar serta memperoleh pengalaman baru mengenai cara bermain *puzzle* transportasi dengan baik dan benar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Bagi sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun dan menggunakan media dalam pembelajaran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Media Puzzle Transportasi

1. Pengertian Media Puzzle Transportasi

Secara bahasa, kata *media* berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium*, yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar.[8] Media mempunyai makna perantara informasi yang dapat memberikan wahana kemudahan bagi setiap orang. Dalam bahasa arab, media merupakan pembawa pesan dari sang pengirim kepada penerima. Media dapat diartikan pula sebagai perantara atau perangkat yang dipakai untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran di sekolah. Melalui penggunaan media pembelajaran peserta didik akan lebih mudah memahami materi dengan cepat. Sedangkan kata *Pembelajaran* berasal dari kata *ajar* yang artinya petunjuk yang diberikan untuk mengetahui sesuatu.[9] Pembelajaran merupakan merupakan upaya atau usaha membelajarkan peserta didik secara kesatuan dengan mempertimbangkan faktor lingkungan, belajar, karakteristik siswa dan strategi yang baik.[10]

---

[8] Syaiful Bahri Djamarah dan Azwan Zain, *Strategi belajar Mengajar* (Jakarta: PT Rineka cipta, 1996), 136.
[9] Fadlillah, *Edutaintemnt Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014), 23.
[10] Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), 5.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Definisi media pembelajaran sangatlah luas. Berbagai para ahli mengutarakan pendapatnya masing-masing mengenai pengertian dan kegunaan media pembelajaran. AECT menyatakan media sebagai bentuk, model dan saluran yang dipergunakan orang untuk menyalurkan berbagai informasi.[11] Dalam dunia pendidikan pesan dan infoirmasi yang dimaksud adalah materi pembelajaran. Dengan adanya sarana pembelajaran yang berupa media diharapkan dapat mempermudah guru dalam menjelaskan pelajaran terhadap seluruh siswa, sesuai dengan indikator yang hendak dicapai.

Media merupakan sesuatu yang dapat mempermudah pekerjaan supaya dapat terselaikan secara cepat dan tepat karena media merupakan alat atu perantara yang harus ada dan dibutuhkan ketika melakukan suatu pekerjaan.[12] Yang dimaksud menyelesaikan pekerjaan dalam hal ini adalah pembelajaran. Proses pembelajaran akan dapat berlangsung dengan baik ketika terdapat alat bantu yang dapat membantu proses pembelajaran supaya dapat mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri. Dalam konteks selain pendidikan media juga penting digunakan untuk menyelessaikan pekerjaan karena setiap pekerjaan membutuhkan alat bantu untuk menyelesaikan pekerjaan supaya dapat terselesaikan secara tepat dan maksimal.

[11] Ali Mudlofir dan Evi fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktik* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), 121.
[12] Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, (Bandung: Alfabeta, 2012), 46.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar yang dapat meningkatkan keefektifitasan proses pembelejaran dengan cara memperhatikan tema pembelajaran, tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa denghan memperhatikan perkembangan siswa.[13] Media yang dibuat disinkronisasikan dengan kebutuhan pembelajaran sehingga antara penggunaan media dan proses pembelajaran berjalan dengan tepat sesuai denga ujuan pembelajaran yang hendak dicapai. NEA (*National Education Association*) memberikan definisi bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk sesuatu yang digunakan untuk berkomunikasi baik cetak atau pun audiovisual serta yang lainnya. Media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen yang berada dilingkup pendidikan guna mendukung semangat dan antusisas peserta didik pada saat berlangsungnya pembelajaran.[14]

Media adalah sebuah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media dapat berupa manusia, kejadian atau peristiwa yang dapat membangun daya pikir peserta didik untuk memperoleh berbagai keterampilan atau sikap. Maksudnya, media dapat berupa manusia merujuk kepada profesionalitas atau kompeten seorang pendidik yaitu kecakapan pendidik dalam mejelaskan materi pembelajaran sehingga pendidik tersebut dapat dikatakan sebagai media pembelajaran. Media

[13] A. Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta:Grafindo Persada, 2002), 41.
[14] Ali Mudlofir dan Evi fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif*., 122.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berupa kejadian atau uatu peristiwa yaitu media didapat melalui kejadian atau peristiwa yang terjadi disekitar lingkungan. Seperti terjadinya gejala alam (hujan, banjir, terbentuknya pelangi), eksperimen atau percobaan yang dipraktekkan.

Media adalah segala bentuk perangsang dan alat yang disediakan oleh guru untuk mendorong siswa belajar dengan cepat, tepat, mudah, benar dan tidak terjadinya verbalisme.[15] Jadi, dengan adanya alat peraga dalam pembelajaran diharapkan siswa menjadi kritis dan menjadi lebih mengenal sesuatu yang sedang mereka pelajari. Media pembelajaran merupakan segala bentuk aktivitas bermain baik dengan menggunakan alat bantu mapun tidak menggunakan alat bantu permainan. Bermain merupakan alternatif untuk belajar bagi anak usia dini karena dengan bermsain mereka mendapatkan banyak pengetahuan yang baik bagi tumbuh kembang oleh karena itu bermain dikatakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bahan-bahan atau alat peraga yang digunakan untuk berkomunikasi dengan diimbangi teknik atau metode tertentu supaya intensitas komunikasi antara guru dan siswa berjalan dengan baik dan tepat sasaran.

Media yaitu segala sesuatu yang berwujud dan bisa dipakai untuk menyajikan pesan untuk merangsang keaktifan siswa dalam belajar. Media

[15] Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana, *Konsep Strategi Pembelajaran* (Bandung: Refika Aditama, 2012), 59.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menstimulus siswa.[16] Media pembelajaran dapat diperoleh dari lingkungan sekitar siswa. Segala sesuatu yang berwujud dapat digunakan sebagai media dengan catatan mengandung unsur materi pelajaran yang akan disampaikan serta dapat merangsang siswa supaya lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan permainan edukatif, dengan menggunakan aktivitas atau kegiatan yang menyenangkan dan bersifat mendidik. Permainan edukatif merupakan alat peraga dengan berbagai bentuk model yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan anak. Media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat memperlancar komunikasi atau interaksi antara pendidik dan peserta didik sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan efisien.[17] Dengan adanya perantara berupa alat peraga peserta didik pesan atau materi yang disampaikan akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli maka dengan ini penulis dapat menarik kesimpulan. Bahwasannya, media pembelajaran merupakan alat peraga atau alat permainan edukatif yang didesain sedemikian rupa untuk merangsang antusias siswa dalam belajar dan sebagai alat penyalur

[16] Muhammad Rohman & Sofyan Amri, *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Prestasi Pustakarya, 2013), 163.
[17] Sri Narwanti, *Creative Learning Kiat Menjadi Guru Kreatif dan Favorit* (Yogyakarta: Familia, 2014), 38.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

atau perantara pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Sehingga proses belajar dapat berjalan secara efektif sesuai tujuan pembelajaran. Diantara berbagai macam alat permainan edukatif, salah satu permainan eduktif yang sering dijumpai dalam pelaksaan pembelajaran terutama di lingkup Pendidikan Anak Usia Dini adalah *puzzle.*

Puzzle merupakan permainan edukasi berbentuk gambar yang dibagi menjadi beberapa potong dengan tujuan untuk melatih atau mengasah kemampuan berpikir dan melatih emosional anak.[18] Perlu diketahui, ketika mengijak umur 0-6 tahun disitulah masa dimana anak mengalami pertumbuhan serta perkembangan yang sangat pesat maka permainan edukasi sangat penting untuk mendukung tumbuh kembang diantaranya melalui puzzle. Pada pengertian tersebut dijelaskan bahwa *puzzle* berguna untuk mengasah kemampuan berpikir dan kemampuan emosional. Kemampuan berpikir sendiri merupakan kemampuan anak dalam menalar atau mengamati suatu peristiwa dan kemampuan emosional merupakan kemampuan atau keterampilan anak dalam mengola perasaannya seperti kesabaran, ketelatenan dan keuletan dalam menyelesaikan sesuatu.

[18] Nur Rumakkhit, "Pengembangan Media Puzzle Untuk Pembelajaran Materi Mengidentifikasi Beberapa Jenis Simbiosis dan Rantai Makanan Kelas IV Sekolah Dasar Tahun 2016/2017", *Artikel Skripsi Universitas Nusantara PGRI Kediri*, vol.01 No.02 Tahun 2017, 6.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Puzzle merupakan salah satu permainan kontruksi dengan cara memasang atau menjodohkan setiap potongan yang berbentuk kotak-kotak, berbentuk bangunan atau balok yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk sebuah pola.[19] Dalam menyelesaikan permainan terdapat beberapa cara atau intruksi yang harus diikuti dan pola *puzzle* sangat beraneka ragam. *Puzzle* adalah sejenis permainan yang berupa potongan-potongan gambar dan cara bermainnya yaitu dengan menyusun setiap potongan tersebut hingga membentuk sebuah gambar, dengan tujuan untuk melatih kesabaran, memudahkan siswa dalam memahami konsep, memecahkan masalah, bekerja sama, mengembangkan keterampilan motorik dan kognitif siswa.[20]

Soebachmaan mengatakan bahwa *puzzle* adalah mainan yang terbuat dari bahan kayu atau karbon maupun plastik yang ringan, berbentuk kubus atau lempengan dan apabila disusun sedemikian rupa akan membentuk gambar, melatih ketangkasan jari, serta koordinasi mata dan tangan, dan melatih kognitif untuk mencocokkan bentuk dan hubungan bagian puzzle yang utuh.[21] Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tentang *puzzle* makadari itu dapat diartikan bahwa *puzzle* termasuk ke dalam alat permainan edukasi yang berupa teka-teki atau berupa potongan

[19] Elan, Dindin dkk, "Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri", *Jurnal PAUD Agapedia*, Vol.1 No.1 Juni 2017,70.
[20] Nurul Husna, Sri Adelila Sari, A. Halim, "Pengembangan Media Puzzle Materi Pencemaran Lingkungan di SMP Negeri 4 Banda Aceh", *Jurnal Pendidikan sains Indonesia*, Vol.05 No.01, 2017, 67.
[21] Agustina Soebachman, *Permainan Asyik Bikin Anak Pintar* (Yogyakarta: IN Azna Books, 2012), 49.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

atau bagian bagian rumpang yang nantinya akan disusun atau ditata kembali menjadi bentuk yang utuh. Berangkat dari pengertian media pembelajaran dan pengertian puzzle maka yang di maksud dengan Media *Puzzle* adalah salah satu alat permainan edukatif yang berupa teka-teki, potongan-potongan atau bagian-bagian yang rumpang yang akan disusun menjadi bentuk utuh sehingga dapat melatih kemampuan anak untuk berpikir logis dalam memecahkan masalah dan menjadikan pembelajaran menjadi lebih efektif.

Puzzle sendiri memiliki berbagai jenis salah satunya yang peneliti angkat dalam penelitian kali ini adalah *puzzle* Transportasi. Puzzle Transportasi merupakan *Puzzle* yang terdiri dari kepingan-kepingan gambar alat transportasi yang akan disusun menjadi gambar alat transportasi yang sempurna .[22] *Puzzle* transportasi yaitu Alat Permainan

Edukatif yang dapat melatih anak untuk memecahklan masalah dengan memanfaatkan gambar alat transportasi sebagai temanya.[23] *Puzzle* transportasi merupakan alat permainan edukatif yang bergambar alat berbagai macam jenis kendaraan dalam bentuk dua dimensi dan biasanya terbuat dari kertas, karet, plastik.[24] Berbeda dengan *puzzle* kontruksi yang berwujud tiga dimensi, bentuk *puzzle* transportasi pada dasarnya hampir sama dengan *puzzle* pada umumnya seperti *puzzle* angka, *puzzle*

[22] Oemar Hamalik, *Media Pendidikan* (Bandung: Cita Aditya Bakti, 1994), 23.
[23] Sri Widayati, *Buku Panduan Dasar Alat Permainan Edukatif* (Yogyakarta: Diva Press, 2018), 49.
[24] Adi D. Tilong, *Lebih dari 40 Aktivitas*., 20.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penjumlahan hanya saja perbedadaannya adalah terletak pada gambarnya saja. *Puzzle* transportasi merupakan *puzzle* bergambar alat transportasi yang berfungsi untuk mengenalkan macam-macam dan bagian-bagian alat transportasi.[25]

Berdasarkan beberapa pengertian dari para ahli mengenai media pembelajaran dan *puzzle* transportasi maka dri itu ditarik kesimpulan jikalau media *puzzle* transportasi itu suatu sarana pembelajaran yang berupa alat peraga atau alat permainan edukatif dengan menggunakan potongan-potongan gambar alat transportasi yang akan disusun menjadi gambar yang utuh.

2. Jenis-Jenis Media *Puzzle*

Selain mempunyai banyak manfaat dan kelebihan puzzle juga mempunyai berbagai macam bentuk. Puzzle dibagi menjadi beberapa bentuk diantaranya:

a. *Puzzle* Transportasi
b. *Puzzle* batang
c. *Puzzle* lantai
d. *Puzzle* angka
e. *Puzzle* Kontruksi
f. *Puzzle* logika
g. *Puzzle* geometri

[25] Sri Narwanti, *Creative Learning Kiat.,* 45.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

h. *Puzzle* penjumlahan dan pengurangan[26]

Pertama, *puzzle* transportasi merupakan suatu sarana pembelajaran yang berupa alat peraga atau alat permainan edukatif dengan menggunakan potongan-potongan gambar alat transportasi yang akan disusun menjadi gambar yang utuh. Kedua, *Puzzle* batang merupakan permainan teka-teki matematika yang sederhana. *Puzzle* ini dapat disusun atau dimainkan dengan cara membuat bentuk yang sesuai dengan yang kita inginkan ataupun menyesuaikan gambar dan *puzzle* ini berbentuk stick. Ketiga, *Puzzle* lantai biasanya disebut dengan *puzzle* ular tangga. Permainan ini merupakan permainan yang menggunakan lantai sebagai matras bagi *puzzle* dengan menggunakan bahan sponge.[27] Permainan ini dapat dilakukan dengan 2 orang atau lebih. Selain sebagai alat permainan *puzzle* ini memiliki fungsi lain yaitu dapat dijadikan alas ketika anak bermain di lantai.

Keempat, *puzzle* angka merupakan *puzzle* yang berisikan kepingan-kepingan angka yang dapat melatih kemampuan anak dalam berhitung dan mengurutkan angka sesuai dengan urutannya. *Puzzle* ini sangat bagus untuk anak yang sedang mengawali belajar angka atau berhitung. Kelima, *Puzzle* kontruksi merupakan kumpulan kepingan yang terpisah dan dapat

[26] Bahar, Risnawati, "Pengaruh Penggunaan Media., 79.
[27] Liani Dewi, dkk, "Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran PIPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa PAda Materi Pembagian Wilayah Waktu Di Indonesia", *Jurnal Pena Ilmiah*, Vol 2, No 1, 2017, 4.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

digabungkan kembali menjadi beberapa model.[28] *Puzzle* ini biasanya berbentuk mainan rakitan seperti balok warna-warni yang nantinya dapat disusun menjadi berbagai bentuk sesuai imajinasi. Ketujuh, *Puzzle* logika merupakan *puzzle* yang dapat mengembangkan kemampuan atau keterampilan anak dala`m menyusun teka-teki atau sesuatu yang yang belum tersusun dengan baik. *Puzzle* logika bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan atau kecerdasan logika matematika, pada umumnya permainan ini berupa teka-teki.

Kedelapan, *Puzzle* geometri merupakan *puzzle* yang bebentuk persega, persegi panjang, trapezium dan segitiga.[29] Pembuatan *puzzle* geometri bisa menggunakan gabus serta mempunya manfaat untuk mengembangkan atau melatih anak untuk dapat mengenal berbagai macam bentuk geometri seperti balok, persegi panjang, segi tiga dan lain-lain. Dan yang terakhir adalah *puzzle* penjumlahan dan pengurangan, *puzzle* ini merupakan *puzzle* yang berisi tentang penjumlahan dan pengurangan. Dengan menggunakan *puzzle* ini anaka akan memasangkan kepingan *puzzle* sesuai dengan gambar pasangannya. *Puzzle* ini cocok untuk anak yang sedang belajaar penjumlahan dan pengurangan. Pada penelitian kali ini peneliti menggunakan jenis *puzzle* transportasi.

---

[28] John rinaldi, *Ratusan Game Edukatif Untuk Anak Usia 0-3 Tahun*. (Jogjakarta: Diva Press, 2014), 41.

[29] Komang Srianis, dkk, "Penerapan Metode Bermain Puzzle Geometri Untuk Menngkatkan Perkembangan Kognitif Anak Dalam Mengenal Bentuk", *e-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Anak Usiaa Dini*, Vol 2, No 1 2014, 6.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Manfaat Media *Puzzle* Transportasi.

Sebelum membahas manfaat media *puzzle* transportasi, perlu diketahui manfaat media *puzzle* secara umum sebagai berikut :

a. Memperjelas penyampaian materi

Media *puzzle* merupakan alat peraga atau alat permainan edukatif yang digunakan untuk menyajikan materi yang disampaikan saaat pembelajaran. Dengan menggunakan *puzzle* maka pembelajaran menjadi konkret (tidak hanya membayangkan). Selain itu juga untuk menghindari terjadinya verbalitas (dalam bentuk kata atau secara lisan saja).

b. Mengatasi Keterbatasan ruang dan waktu[30]

Ketika menjelaskan materi yang tidak dapat disajikan dalam bentuk nyata. Media pembelajaran mempunyai sifat manipulatif yaitu meniru. Contoh ketika guru akan mejelaskan tentang proses gunung meletus. Maka untuk mensiasatinya guru dapat membuat media tiruan yaitu gunung sebagai penggantinya.

c. Pembelajaran lebih menarik[31]

Media pembelajaran bermanfaat untuk menarik perhatian siswa. Apalagi mengingat anak usia dini mempunyai sifat yang mudah bosan ketika belajar. Dengan menggunanakan media ini maka siswa

[30] Badru Zaman dan Cucu Elyawati, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (Bandung: Penerbit UPI, 2010), 2.
[31] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta, Penerbit Rajawali Pers, 2011), 3.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

akan menjadi lebih tertarik karena pembelajaran yang dilakukan tidak monoton. dan ketika siswa tertarik maka ia akan terfokuskan pada materi pembelajaran sehingga antara guru dan siswa akan lebih interaktif serta pembelajaran menjadi lebih efektif.

d. Dapat melakukan percobaan dan menambah wawasan

Dengan menggunakan media *puzzle* siswa akan mencoba untuk menyelesaikan permainan ini, ia akan mencoba dan berekplorasi untuk menyusun tiap kepingan *puzzle* supaya dapat menjadi gambar yang utuh kembali serta siswa akan mendapatkan banyak wawasan melalui proses penalaran yang ia lakukan dalam menyelesaikan *puzzle*.

Adapun manfaat media *puzzle* trnasportasi hamper sama dengan manfaat *puzzle* secara umum hanya saja ada beberapa manfaat khusus yang hanya ada pada *puzzle* transportasi. Manfaat tersebut adalah sebagai berikut :

a. Dapat melatih kesabaran

Ketika anak bermain *puzzle* transportasi maka ia harus menyusun setiap kepingan yang teracak menjadi sebuah gambar alat transportasi yang utuh. Pada proses penyusunan kepingan *puzzle* ini tentunya dibutuhkan kejelian dan kesabaran. Mencoba menyusun tiap kepingnya merupakan salah satu proses untuk melatih kesabaran anak.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Media *puzzle* dapat melatih motorik halus[32]

Kemampuan motorik merupakan perkembangan kematangan atau pengendalian gerak tubuh.[33] Komposisi pada *puzzle* transportasi (bentuk, gambar dan warna) dapat melatih kemampuan anak dalam meningkatkan motoric halus yaitu pada koordinasi antara gerak mata dan tangan. Mengingat bermain *puzzle* membutuhkan ketelatenan maka sebagai pendidik atau orang tua kita harus mengetahui cara-cara yang tepat untuk melatih anak supaya dapat bermain *puzzle*. Ketika mengajak atau mengajari anak untuk bermain puzzle maka lakukanlah secaraa bertahap. *Puzzle* terdiri dari beberapa kepingan, untuk tahap pertama lakukanlah dengan mengambil 2 sampai tiga keeping pada papan *puzzle,* lalu mintalah anak untuk menempel kembali kepingan tersebut. Jika anak sudah dapat menyelesaikan tahap pertama dengan baik maka kita dapat menambahnya hingga semua kepingan terlepas dan kemudian setelah kepingan terbongkar atau terlepas maka dapat disusun kembali hingga membentuk gambar yang utuh. Ketika proses membongkr dan menyusun *puzzle* tersebut maka secara otomatis koordinasi mata dan tangan akan terlatih.

[32] Rani Yuiani, *Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak* (Laskar Aksara: Jakarta, 2008). 43.
[33] Lara Fridani, *Evaluasi Perkembangan Anak Usia Dini* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014), 2.4.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Meningkatkan kemampuan berpikir anak

Perkembangan kognitif anak yaitu kemampuan yang berhubungan proses berpikir. Ketika bermain *puzzle* anak akan memikirkan solusi untuk menyelesaikan permainan yaitu mengenal, mengukur dan menyesuaikan setiap kepingan *puzzle*. Pada proses inilah jika terus menerus diasah maka akan meningkat kemampuan berpikir anak.

d. Melatih kemampuan memecahkan masalah[34]

Memecahkan masalah merupakan suatu usaha dalam mencari cara atau strategi untuk keluar dari kesulitan. *Puzzle* transportasi termasuk media yang berguna melatih kemampuaan anak dalamhal memecahkan masalah. Desain gambar pada *puzzle* ini dapat dapat membentuk peserta didik mejadi lebih terampil dalam memecahkan suatu persoalan.[35] Ketika proses menyusun *puzzle* anak akan mengamati tiap kepingan yaitu berupa gambar, warna, bentuk dan ukuraan kepingan. Setelaah anak mengamati maka dia akan berpikir dan menalar bagaimana cara mencocokkan kepingan tersebut pada matras *puzzle.* Pada saat proses inilah secara otomatis anak akan dilatih mengenai cara untuk memecahkan masalah. Bagaimana cara

[34] Euis Sunarti dan Rulli Purwanti, *Ajarkan Anak Keterampilan Hidup Sejak Dini* (Jakarta: Alex Media Komputindo, 2005), 102.
[35] Pramudiani, dkk, "Penerapan Pendekatan Acceleratred Learning Disertai Media Puzzle Terhadap Aktivitas Hasil Belajar", *Unnes Science Educational Jurnal*, Vol 4, No 3, 2014, 164.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mencari solusi supaya kepingan *puzzle* yang acak mejadi satu kesatuan gambar alat transportasi yang utuh dan sempurnah.

e. Memperkuat daya ingat anak[36]

Menyusun *puzzle* transportasi dapat memperkuat daya ingat anak. pada umumnya segaa jenis *puzzle* dapat melatih daya ingat anak. Sebelum menyusun *puzzle* tunjukkan gambar *puzzle* secara utuh kepada anak. Ketika menunjukkan gambar sebisa mungkin sebagai pendidik ataupun orang tua kita menunjukkan tiap ciri-ciri gambar tersebut supaya anak dapat berpikir dan mengingatnya. Misalnya ketika anak bermain *puzzle* Bus, maka alangkah lebih baik jika guru menjelaskan ciri-ciri bus atau bagian-bagian bus. Bus bentuknya persegi panjang yang besar, rodanya empat, mempunyai dua spion dan lain-lain. Ketika sudah ditunujkkan gambar dan dijelaskan maka tahap selanjutnya yaitu membongkar tiap kepingan lalu menyusun kembali kepingan supaya utuh kembali. Ketika proses menyusun ini ia akan dilatih untuk mengingat gambar sebelumnya, sesuai yang tadi ia lihat. Semakin sering anak menyusun tiap kepingan *puzzle* maka semakin terlatih pula daya ingat mereka.

f. Melatih berpikir logika

Kecerdasan logika matematik merupakan kemampuan anak dalam menalar, memperhitungkan sesuatu.[37] Berpikir logika ini

[36] Siti Munfarijah, *Mendidik Anak*., 61.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

merupakan salah satu dari kemampuan kognitif. Dalam hal ini media *Puzzle* transportasi dapat melatih berpikir logika atau berpikir logis. Ketika proses menyusun *puzzle* anak akan berpikir bagaimana caranya kepingan tersebut dapat tersusun secara benar. Pada saat proses menyusun anak akan berimajinasi mengenai gambar yang akan ia susun. Semisal ia akan menyusun gambar becak. Maka ia akan berpikir bahwa anak sekolah bahwa becak beroda tiga dan letak roda dibagian bawah, tempat duduk becak letaknya didepan dan lain-lain. Pada saat proses menyusun inilah ia akan dilatih berpikir logis.

g. Meningkatkan konsentrasi[38]

Konsentrasi merupakan sesuatu yang sulit dilakukan bagi anak. Oleh karena itu dengan menggunakan media *puzzle* ini selain menarik media ini juga dapat membantu meningkatkan daya konsentrasi anak. Ketika menyusun kepingan *puzzle* anak akan dilatih untuk fokus pada triap kepingan yang ia susun. Pada saat itulaah anak sedang dilatih daya konsentrasinya. Bagi anak yang baru mencoba permainan puzzle akan cenderung mudah menyerah agtau bingung karena mereka masih pada tahap pembiasaan. Namun ketika dilatih secara perlahan dan

[37] Nuria Isna Aunillah, *Tips dan Trik Mudah Melejitkan Daya Ingat Anak* (Yogyakarta: Diva Press, 2015), 110.
[38] Al-Azizy A. Suciaty, *Ragam Latihan Khusus Asah Ketajaman Otak Kanan Plus Melejitkan Daya Ingatnya*. (Jogjakarta: Diva Press, 2010), 78.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

terus menerus mereka akan terbiasa dan terlatih untuk lebih fokus terhadap sesuatu yang mereka kerjakan.

Selain mempunyai manfaat tersebut penggunaan alat permainan *puzzle* transportasi. Sebagai media pembelajaran juga mempunyai banyak sekali kelebihan. Kelebihan permainan *puzzle* sebagai berikut:

1) Prakaktis dan fleksibel, sehingga mudah untuk dibawah kemana saja.
2) Mengenalkan berbagai macam alat transportasi dengan lengkap tanpa harus berkunjung ke tempat berhentinya transportasi (menyaksikan alat transportasi secara langsung).
3) Gambar dapat menarik perhatian dan minat siswa untuk beajar tentang alat transportasi.

Banyak sekali para ahli yang berpendapat mengenai manfaaat penggunaan media *puzzle*. Menurut Nisak Permainan *Puzzle* memiliki manfaat dalam bidang sosial yaitu sebagai berikut :

1) Membentuk jiwa kerja sama
2) Melatih konsisten
3) Menumbuhkan rasa solidaritas
4) Menambah kecakapan mengatur strategi[39]

Berdasarkan pendapat diatas tujuan permainan *puzzle* yang pertama adalah membentuk jiwa kerja sama. *Puzzle* dapat dikerjakan individu atau

[39] Raisatun Nisak, *Lebih dari 50 Game Kreatif*., 110.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pun berkelompok tergantung cara bermainnya. Ketika anak dihimbau untuk melakukan *puzzle* secara berkelompok maka permainan ini akan bermanfaat untuk membentuk jiwa kerja sama antar teman, mereka akan saling berdiskusi untuk menyelesaikan permainan. Kedua, melatih konsisten maksudnya adalah permainan *puzzle* melatih anak untuk tetap konsentrasi dan fokuys pada pekerjaannya karena ketika menyelesaikan permainan *puzzle* dibutuhkan ketelatenan dan konsentrasi. Keempat, menumbuhkan solidaritas sesama kelompok akan tumbuh ketika mereka saling berdiskusi dan saling mendukung antar sesama.

Menurut Adi D.Tilong dalam bukunya yang berjudul "Lebih dari 40 Aktivitas Perangsang Otak Kanan dan Kiri Anak Bisa Lebih Canggih" ia mengungkapkan bahwa *puzzle* mempunyai beberapa manfaat diantaranya : Bermain *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak dan meningkatkan konsentrasi, bermain *puzzle* dapat meingkatkan fungsi kognitif anak yang mana diketahui bahwa keterampilan kognitif sangat berkaitan dengan kemampuan memecahkan masalah, anak dapat mengenal berbagai bentuk ukuran dan warna.[40]

4. Penggunaan Media *Puzzle* Transportasi

[40] Adi D.Tilong, *Lebih dari 40 Aktivitas Perangsang Otak kanan dan Kiri Anak Bisa Lebih Canggih* (Jogjakarta: DIVA Press), 21-22.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam menggunakan media *puzzle* secara umum terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan. Diantara yaitu tingkat kesulitan dari media *puzzle* itu sendiri. Permainan *puzzle* dapat di mainkan oleh anak dimulai dari usia 12 bulan. Bagi pemula kepingan *puzzle* biasanya sekitar 4 keping. Semakin bertambah usia maka tingkat kesulitan gambar dapat ditambah atau ditingkatkan.

Puzzle Transportasi merupakan *puzzle* bergambar alat transportasi yang cara mainnya dengan menyusun kepingan-kepingan *puzzle* menjadi bentuk gambar yang utuh. Alat transportasi sangat beraneka ragam, dalam satu matras *puzzle* dapat terdirir dari beberapa alat transportasi atau hanya satu alat transportasi, tergantung tema kendaraan apa yang ingin di sampaikan. Berikut adalah langkah-langkah menggunakan media *puzzle* :

1) Mintalah siswa untuk melihat gambar pada *puzzle*.
2) Jelaskan kepada siswa mengenai gambar yang terdapat pada *puzzle.*
3) Mintalah siswa untuk menyebutkan ciri-ciri gambar yang terdapat pada *puzzle.*
4) Minta siswa untuk mengambil atau membongkar kepingan *puzzle.*
5) Acak kepingan-kepingan *puzzle* yang telah dibongkar.
6) Mintalah siswa untuk menyusun kembali kepingan puzzle tersebut menjadi ke bentuk seperti semula.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

7) Bagi pemula guru dapat menemani atau membantu anak menyusun. Namun ketika sudah dapat menyusun mandiri guru dapat memberi tantangan berupa durasi waktu kepada siswa.

Ketika membuat media *puzzle* transportasi maupun puzzle dengan jenis lainnya terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu :[41]

1) Menyesuaikan usia anak, ketika membuat puzzle hal pertama yang harus diperhatikan adalah dengan mempertimbangkan usia anak karena setiap usia mempunyai tingkat perkembangan yang berbeda-beda oleh karena itu tingkat kesulitan *puzzle*nya juga berbeda.
2) Melatih konsep-konsep dasar, *puzzle* harus mencakup beberapa konsep dasar yang perlu diperkenalkan kepada anak. Beberapa hal mendasar dalam *puzzle* yang diperkenalkan kepada anak diantaranya seperti gambar, bentuk dan warna.
3) Tidak membahayakan, maksudnya adalah *puzzle* harus dibuat dari bahan yang aman dan tidak tajam. Sehingga ketika menggunakan tidak perlu khawatir akan membahayakan anak. Bahan yang biasanay digunakan untuk membuat *puzzle* diantaranya : kayu, sponge, gabus, dan kertas karton.
4) Mudah untuk dipergunakan, *puzzle* dibuat dengan ukuran yang proposional (tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil). Tujuannya

[41] Rolina, Alat Permaianan Edukatif AUD, (Yogyakarta: Ombak, 2012), 6.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

adalah untuk mempermudah guru atau siswa dalam mempergunakannya.

B. Kemampuan Memecahkan Masalah (Menyusun Pola)

1. Pengertian Kemampuan Memecahkan Masalah (Menyusun Pola).

Kemampuan adalah kecakapan untuk melakukan suatu tugas khusus di dalam kondisi yang telah ditentukan. Pengertian masalah dalam kamus matematik merupakan sesuatu yang memerlukan penyelesaian.[42] Kemampuan memecahkan masalah merupakan perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif merupakan kecerdasan pikiran dan melalui berpikir inilah manusia akan cepat dan tepat dalam mememcahkan masalah. Kognitif merupakan kemampuan seseorang berpikir logis atau berpikir kritis, mengetahui atau memahami hubungan sebab akibat untuk memecahkan masalah.[43] Belajar memecahkan masalah perlu dikenakan sejak dini karena supaya dikemudian hari anak dapat terlatih untuk menyelesaikan masalah yang lebih kompleks. Beberapa para ahli berpendapat mengenai pengertian kemampuan memecahkan masalah. Kemampuan memecahkan masalah merupakan sesuatu keterampilan dasar yang harus dilaksanakan dan dikembangkan dalam pembelajaran karena peserta didik akan mendapatkan ilmu pengetahuan tentang suatu

[42] Risnawati, *Strategi Pembelajaran Matematika* (Pekanbaru: Suska Press, 2008), 24.
[43] Matinis Yamin dan Jamilah Sabri Sanan, *Panduan PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini*), (Jakarta: Referensi, 2013), 113.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penyelesaian melalui pengalaman-pengalaman yang dapat diterapkan dalam kehidupan. Pendapat lain juga mengemukaan bahwa sejatinya pemecahan masalah merupakan keterampilan atau usaha dalam memahami, memilih strategi untuk mencari jawaban atas sesuatu yang menyulitkan.[44] Kemampuan menyelesaikan masalah merupakan kemampuan mengerti atau mehami dengan baik, menalar dan melaukan penilaian. Dalam proses menyelessaikan masalah ini diperlukan pemikiran yang logis dan sistematis, semakin pandai seseorang dalam berpikir logis matematis maka dia akan semakin terlatih dan mudah dalam mengatur strategi menyeesaikan maslah. Kemampuan logis matematis ini sendiri adalah kemampuan seseorang dalam mengukur dan mempertitungkan sesuatu hal.[45]

Sehingga dari berbagai pengertian tersebutg maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan memecahkan masalah merupakan kemampuan berpikir logis seseorang dalam menyelesaikan suatu permasalahan dengan cara memahami, menalar dan mengambil aksi untuk menuntaskan masalah itu sendiri. Kemampuan memecahkan masalah mempunyai berbagai macam jenis salah satunya adalah menyusun pola.

---

[44] Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), 254.
[45] Moch. Masykur dan Halim Fathani, *Mathematical Inteligence: Cara Cerdas Melatih Otak dan Menanggulangi Kesulitan Belajar* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2007),153.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Menyusun pola merupakan kemampuan anak dalam menggabungkan berbagai macam bentuk hingga menjadi sebuah pola. Pola sendiri memiliki bentuk yang variatif seperti pola gambar, pola merangkai abcd dan lain-lain. Kemampuan memecahkan masalah didapat melalui pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran berbasis masalah. Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) adalah suatu pendekatan yang dilakukan kepada siswa supaya dapat mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan memecahkan masalah. Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) merupakan salah satu model pembelajaran yang berasosiasi dengan pembelajaran konstektual. dimana siswa dihadapkan pada suatu permasalahan yang kemudian akan dipecahkan. melalui masalah tersebut siswa dapat belajar keterampilan yang mendasar.[46] Dalam memecahkan masalah atau sebuah persoalan dapat dilakukan dengan berbagai cara namun pada Problem Based Learning ini siswa dibiarkan untuk secara mandiri untuk berpikir mengenai cara menyelesaikan masalah. Pembelajaran Penyelesaian Masalah (*Problem-Solving Learning/PSL*) merupakan salah satu dasar teoritis dari berbagai strategi pembelajaran yang menjadikan suatu masalah (*problem*) sebagai isu utamanya.[47]

---

[46] Kokom Komalasari, *Pembelajarn Konstektual Konsep dan Aplikasi* (Bandung: Revika Aditama, 2013), 59.
[47] Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran : Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), 273.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penting bagi seseorang untuk belajar mengenai kemampuan memecahkan masalah. Dengan belajar memecahkan masalah seseorang akan aktif mengembangkan kemampuan kognitifnya secara mandiri, pendapatkan banyak pengetahuan, memberi kesemapatan kepada seseorang untuk berusaha bergerak menyelesaikan dan mencapai tujuannya sendiri dan menjadi lebih tertantang serta termotivasi untuk melakukan sesuatu dalam hidup.[48]

Oleh karenanya dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran berbasis masalah merupakan pembelajaran yang menggunakan metode atau strategi pembelajaran dengan cara memberi soal atau sebuah permasalahan yang harus diselesaikan oleh siswa sesuai dengan sudut pandang dia masing-masing. Pada dasarnya inti dari pembelajaran berbasis masalah ini adalah praktik, semakin sering melakukan praktik pemecahan masalah maka siswa akan semakin mudah dalam menyelesaikan permasalahan. Semakin sering siswa belajar mengenal bentuk, maka ia akan cakap dalam menyusun pola. Dengan adanya pembelajaran yang mengembangkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah maka diharapkan siswa dapat berpikir lebih kreatif dan mampu menyelesaikan segala permasalahan yang kelak akan dihadapi di masa mendatang.

[48] Suryasubroto, *Proses Belajar Mengajar Disekolah* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), 185.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Memecahkan Masalah

Kemampuan memecahkan masalah dapat dipelajari dan dikembangkan sedini mungkin. Namun perlu diketahui bahwa ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan anak dalam memecahkan masalah, diantaranya :

a. Keturunan

Perkembangan kognitif dipengaruhi oleh faktor genetik.[49] Tidak dapat dipungkiri bahwa seseorang yang mempunyai tingkat kecerdasan tinggi merupakan seseorang yang terlahir dari keluarga yang cerdas pula. Seperti yang dikatakan di dalam teori heriditas atau nativism yang menyatakan bahwa manusia lahir sudah membawahi potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi lingkungan.[50] Meskipun faktor keturunan bukan faktor utama atau faktor satu-satunya yang menentukan tingkat kecerdasan anak namun faktor ini memang mempunyai pengaruh terhadap tingkaat kecerdasan anak. Berdasarkaan pendapat tersebut maka dapat dikatakan bahwasannya salah satuu dari hal yang memengaruhi perkembangan kognitif yaitu keturunan.

b. Lingkungan

[49] Riana Ayu Dewi, *Buku Motivasi Belajar Untuk Anak dengan IQ di Atas Rata-Rata* (Jogjakarta: Javalitera, 2012), 14.
[50] Yuliani Nurani Sujiono, dkk, *Metode Perkembangan*., 1.25.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Lingkungan termasuk dalam faktor yang mendorong perkembangan atau kemampuan kognitif. Anak akan belajar segala sesuatu dari pengalaman, pengalaman dapat diperoleh dari lingkungan sekitar. Sebagai makhluk sosisal tentunya setiap hari anak akan berinteraksi dengan orang-orang disekitar rumahnya dan itu sangat berpengaruh besar terhadap kemampuan kognitifnya. Anak akan menemukan berbagai kejadian dan fenomena di sekitarnya. Ia akan melihat dan merekam kejadia itu dan memikirkan mengapa sesuatu itu bisa terjadi dan sebagainya. Pada saat itulah anak akan dilatih mengenai konsep memecahkan masalah. Mengenai hubungan sebab akibat dan cara mengatasinya.

c. Kematangan

Setiap orang pasti mengalami fase pertumbuhan perkembangan. begitupula dengan kemampuan kognitifnya. Seseorang akan megalami perkembangan kognitif dari tahun ke tahun. Semakin bertambah usia seseorang maka semakin matang pula kemampuan kognitifnya.[51] Ia akan semakin matang dan bijak dalam berpikir salah satunya adalah berpikir mengenai cara memecahkan masalah disekitarnya.

d. Pembentukan

[51] Novan Ardy Wiyani, *Desain pembelajaran Pendidikan: Tata Rancang Pembelajaran Menuju Pencapaian Kompetensi* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), 160.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Perkembangan kognitif memanglah dipengaruhi oleh beberpaa faktor diantaranya adalah faktor pembentukan. Faktor pembentukan dapat dilakukan dengan dua cara yaitu pertama, melalui lembaga formal seperti sekolah. Kedua, melalui lembaga non formal seperti lingkungan sekitar.[52] Pembentukan melalui lembaga formal salah satunya adalah sekolah merupakan salah satu faktor yang cukup berpengaruh bagi perkembangan kognitif anak khuusnya pada bagian memecahkan masalah. Ketika pendidik memberikan pembelajaran atau stimulus yang baik maka anak akan merekam atau belejar mengenai apa yang dijelaskan oleh pendidik sehingga ia akan memperoleh pengetahuan atau penagalaman mengenai kemampuan dalam memecahkan masalah.

e. Minat dan bakat

Minat merupakan suatu perasaan tertarik, perasaan suka atau senang terhadap sesuatu.[53] Dalam kata lain minat adalah kemauan, ketika anak memiliki kemauan untuk melakukan sesuatu maka ia akan terdorong untuk melakukan sesuatu tersebut. Minat mengarahkan anak kepada sesuatu yang ia tuju. Sedangkan bakat adalah kemampuan, kemampuan bawaan. Kemampuan bawaan tetap perlu diasah suapaya dapat menjadi maksimal. Ketika anak sudah

[52] Iskandar, *Psikologi Pendidikan (Sebuah Orientasi Baru),* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2009), 34.
[53] Novan Ardy Wiyani, *Desain pembelajaran.,* 160.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mempunyai kemauan dan kemampuan untuk menyelesaikan amsalah maka kemungkinan besar ia akan menjadi anak yang tumbuh dengan kemampuan memecahkan masalah yang baik. Minat dan bakat anak sendiri diperngaruhi oelh beberapa faktor yaitu faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Faktor Instrisik yaitu faktor yang berasal dari dalam diri individu sedangkan faktor eksteinsik berasal dari orang disekitarnya seperti guru, keluarga, teman dan lain-lain.

f. Kebebasan

Kebebasan adalah salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif karena dengan diberi kebebasan untuk mencoba hal baru akan dapat meningkatkan fungsi otak anak dalam berpikir.[54] Karena sejatinya anak bahkan orang dewasa sekalipun memerlukan kebebasan dalam hidupnya. Ia berhak mengekspresikan segala sesuatu yang ia lakukan. Ia bebas menentukan apapun tanpa batas. Hal ini mempengaruhi kemampuan kognitif karena ia akan melakukan eksplorasi dalam hidupnya. Dan dalam eklporasi itulah ia menemukan pengetahuan, pengalaman baru.

Perkembangan kognitif memanglah dipengaruhi oleh beberpaa faktor diantaranya adalah faktor pembentukan. Faktor pembentukan dapat dilakukan dengan dua cara yaitu pertama, melalui lembaga formal seperti sekolah. Kedua, melalui lembaga non formal seperti

[54] Adi D. Tilong, *Lebih dari 40 Aktivitas*., 63.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

lingkungan sekitar. Pembentukan pada melalui lembaga formalah salah satunya adalah sekolah merupakan salah satu faktor yang cukup berpengaruh bagi perkembangan kognitif anak khuusnya pada bagian memecahkan masalah. Ketika pendidik memberikan pembelajaran atau stimulus yang baik maka anak akan merekam atau belejar mengenai apa yang dijelaskan oleh pendidik sehingga ia akan memperoleh pengetahuan atau penagalaman mengenai kemampuan dalam memecahkan masalah.

g. Indikator Kemampuan Memecahkan Masalah

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli mengenai kemampuan memecahkan masalah maka indikator kemampuan memecahkan masalah meliputi kemampuan berpikir yang terdiri dari kemampuan berpikir untuk menalar, menghubungkan dan mengambil keputusan.[55]

a. Menalar

Ketika anak dihadapkan dengan suatu masalah maka langkah awal yang harus ia lakukan untuk menyelesaikan masalah tersebut adalah menalar. Menalar merupakan alat yang dipergunakan untuk memecahkan suatu permasalahan.[56] Jadi dengan menalar siswa akan

[55] Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Pengembangan*., 1.7.
[56] Elvis Napitupulu,"Mengembangkan Kemampuan Menalar dan Memecahkan Masalah Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM)", *Jurnal Pendidikan Matematika PARADIKMA*, Vol. 01, No.1, Juni 2008, 27.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

melakukan suatu prosses berpikir untuk menerka-nerka sesuatu atau mencari selosusi untuk menyelesaikan suatu masalah.

b. Menghubungkan

Menghubungkan merupakan proses kelanjutan dari menalar. Setelah menalar atau menerka-nerka solusi dari sebuah masalah maka dilanjutkan dengan menghubungkan yaitu menyusun beberapa gambaran yang didapat dari proses menalar untuk menjadi sebuah solusi.

c. Mengambil keputusan

Mengambil keputussan adalah proses terakhir dalam memecahkan masalah. Tahap ini merupakan aksi dari hasil menalar dan menghubungkan. Ketika pada tahap menalar dan menghubungkan telah menemukan solusi maka pada tahap ini adalah tahap menentukan dan merealisasikan solusi tersebut.

Menurut Polya keterampilan memecahkan masalah terdiri dari empat indikator :[57]

1) Memahami masalah

Tahap pertama dalam pemecahan masaah yaitu memahami masalah. Maksudnya adalah mengatahui bentuk atau pola

[57] N. Hamiyah dan M. Jauhar , *Strategi Belajar-Mengajar di Kelas* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2011), 17.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

persoalannya seperti apa sesuai dengan pemahaman mereka masing-masing.

2) Merencanakan pemecahan masalah

Tahap kedua yaitu merencanakan pemecahan masalah. Perencanaan merupakan penetapan suatu kegiatan atau kebijakan yang dilakukan oleh perorangan atau kelompok untuk mencapai tujuan tertentu.[58] Pada tahap ini siswa melakukan perencanaan mengenai strategi apa yang akan dilakukan untuk menyeesaikan soal. Siswa akan mencoba menalar dan menghubungkan satu demi satu strategi atau teknik yang akan mereka lakukan untuk menyelesaikan masalah.

3) Menyelesaikan masalah

Rencana atau strategi yang telah disusun untuk menyelesaikan masalah akan dilaksanakan pada tahap ini. Siswa mulai melakukan atau mengaplikasikan strateginya.

4) Evaluasi atau melakukan pengecakan kembali terhadap semua langkah

Tahap terakhir yaitu melakukan evalusi terhadap langkah-lakah yang telah dilakukan. Guna memastikan langkah yang telah diambil benar-benar tepat atau terjadi kesalahan.

[58] Wahyudin Nur Nasution, "Perencanaan Pembelajaran: Pengertian, Tujuan dan Prosedur", *Jurnal ITTIHAD*, Vol.1, No.2, Juli-Desember 2017. 57.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pendapat lain mengatakan bahwa kemampua indikator memecahkan terdiri dari lima indikator : [59]

1) Mengidentifikasi

   Mengidentifikasi masalah adalah menemukan atau mengenali masalah.

2) Representasi

   Representasi merupakan proses lanjut dari indentifikasi. Setelah menukan dan mengenali masalah maka selamnjutnya yaitu memahami suatu permasalahan tersebut lebih dalam lagi.

3) Merencanakan solusi

   Perencanaan merupakan sebuah proses yang harus dilalui dengan melakukan sesuatu untuk memecahkan atau menyeesaikan persoalan atau tujuan yang sedang ingin dicapai dan membutuhkan pemikiran yang logis.[60] Merencanakan solusi adalah langkah yang dilakukan untuk menyusun atau menentukan strategi dalam menyelesaikan masalah.

4) Realisasi

[59] R. Robert Solso, dkk, Psikologi Kognitif Terjemahan Erlangga (Jakarta: Erlangga, 2007), 437.
[60] Wina Sanjaya, *Strategi Pembeajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2006), 76.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Realisasi merupakan aksi dari perencanaan. Setelah menentukan langkah-langkah menyelesaikan masalah maka pada tahap ini semua strategi yang akan diwujudkan.

5) Evaluasi

Evaluasi merupakan proses penilaian sesuatu terhadap kinerja yang telah dilakukan atau ditetapkan. Setelah melakukan pemecahan masalah. langkah terakhir yaitu melakukan evaluasi terhadap semua langkah yang telah diambil sebagai bentuk penilaian kepada hasil yang dilakukan apakah sudah tepat atau masih mempunyai sisi kesalahan atau kekurangan.

Selain beberapa pendapat para ahli diatas, dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia NO 146 Tahun 2014 tentang kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini juga menjelaskan mengenai keterampilan memecahkan masalah. Yang termuat dalam Kompetensi Dasar 3.5 dan Kompetensi Dasar 4.5 yaitu :

1) KD 3.5 : Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari.
2) KD 4.5 : Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif. [61]

Merujuk beberapa teori yang dikemukkan oleh beberapa para ahli dan PERMENDIKBUD Nomor 146 maka dapat di ambil indikator memecahkan masalah adalah sebagai berikut :

[61] *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tentang Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*, Tahun 2015.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Anak mampu mengenal masalah.
2) Anak mampu memahami masalah.
3) Anak mampu menyusun strategi untuk menyelesaikan masalah.
4) Anak mampu menerapkan strategi menyelesaikan masalah.
5) Anak mampu menyelesaikan masalah

Pada dasarnya Indikator memecahkan masalah dengan bentuk apapun sama yaitu melalui mengenal masalah, memahami masalah, menyusun strategi, menerapkan dan yang terakhir adalah mampu menyelesaikannya. Pada saat menyusun pola anak akan mengenal masalah dengan cara mengerti letak masalahnya, memahami apa yang perlu diselesaikan, menyusun cara menyelesaikan dengan cara mengamati bentuk yang akan disusun mejadi pola, melakukan penyusunan sesuai dengan pemikiran mereka masing-masing hingga mampu menyusun pola yang sempurnah.

C. Hubungan Penggunaan Media Puzzle Transportasi Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah (Menyusun Pola)

Media *puzzle* transportasi merupakan suatu sarana pembelajaran yang berupa alat peraga atau alat permainan edukatif dengan menggunakan potongan-potongan gambar alat transportasi yang akan disusun menjadi gambar yang utuh. Kemampuan memecahkan masalah merupakan suatu

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

keterampilan atau kecakapan dalam berpikir yaitu melalui penalaran, menghubungkan dan mengambil keputusan dalam menghadapi sebuah tantangan atau permasalahan yang perlu di selesaikan.

Berbicara mengenai hubungan penggunaan media *Puzzle* terhadap kemampuan memecahkan masalah (menyusun pola), keduanya mempunyai keterkaitan. Keterampilan atau kemampuan mamecahkan masalah ini dapat dilatih melalui pembelajaraan berbasis masalah. Pembelajaran berbasis masalah ini merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan memberikan masalah kepada siswa yang nantinya akan diselesaikan dengan caranya sendiri. Salah media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media *puzzle*. Karena ketika anakbermain *puzzle* ia dihadapkan dengan permasalahan yang berupa kepingan acak yang harus diselsaikan dengan cara menyusun kembali sesuai dengan caranya sendiri. Semakin sering anak bermain puzzle maka ia akan semakin terlatih untuk menyusun pola karena sejatinya puzzle memanglah Alat Permainan Edukatif yang cara menggunakannya dengan menyusun pola. Seperti yang dikemukakan oleh Indra Dian Adriana, Bahwasannya ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran, salah satunya adalah memilih permainan yang dapat melatih *problem solving* pada anak. Untuk melatih kemampuan *problem solving* maka kita dapat memberikan permainan *puzzle* kepada anak karena pada saat melakukan permainan ini anak akan menyusun kepingan *puzzle* dan disitulah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

anak dilatih untuk berpikir logis dalam memecahkan masalah.[62] Jadi berangkat dari pendapat ini maka dapat dikatakan bahwa penggunaan media puzzle transportasi dapat mengembangkan kemampuan memecahkan masalah.

Pada penelitian kali ini peneliti berpacu pada teori yang dikemukakan oleh Mentossori yang mengatakan bahwa *Puzzle* merupakan Alat Permainan Edukatif yang dirancang untuk meningkatkan kreativitas berpikir anak dan melatih kemandirian anak.[63]

D. Penelitian Terdahulu

Terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang membahas mengenai penggunaan media puzzle terhadap kemampuan kognitif atau kemampuan memecahkan masalah diantaranya :

1. Penelitian yang dilakukn Shoffan Shoffa, berjudul *"Penerapan Media Puzzle Cerdas Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Taman Kanak-Kanak Dalam Dalam Berhitung"* pada tahun 2014. Lokasi penelitian bertempatan di TK Al-Amin Medayu Utara XIII/19 Medokan Ayu Rungkut.[64] Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan hasil pada siklus I tingkat presentase ketuntasan anak adalah

[62] Dian Adriana, *Tumbuh Kembang dan Terapi Bermain pada Anak* (Jakarta: Salemba Medika, 2011), 51.
[63] Badru Zaman dan Asep Hery Hernawan, *Media & Sumber*., 5.24.
[64] Shoffan Shoffa, "Penerapan Media Puzzle Cerdas Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Taman Kanak-Kanak Dalam Dalam Berhitung" *Jurnal Pedagogi*, Vo.1, No.1, Agustus 2014. 23.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

60% - 75% sedangkan pada siklus II 60% - 80%. Dilihat dari hasilnya maka dapat dikattakan jika media puzzle berpotensi meningkatkan kemampuan kognitif anak.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Yesi Ratna Sari dengan judul *"Penggunaan Media Puzzle Dalam Peningkatan Kemampuan Memecahkan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun"* pada tahun 2018. [65] Penelitian ini berlokasi di TK LPM Raman Endra di Desa Endra, Kecamatan Raman Utara, Kabupaten Lampung Timur. Teknik penelitian menggunakan penelitian kuantitatif dengan hasil sebelum mendapatkan perlakuan 50%-60% dan sesudah mendapatkan perlakuan 70%-80%.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Aulia Intan Habibah dengan judul *"Meningkatkan Perkembangan Kognitif Melalui Permainan Puzzle Pada Anak Kelompok Usia 5-6 Tahun (Kelas Kreatif) Di PAUD Qurrota A'yun Mojolegi, Boyolali Tahun Ajaran 2014/2015"*. Penelitian berlokasi di PAUD Qurrota A'yun Mojolegi, Boyolali dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Penelitian dilakukan menggunakan tahap pra-siklus, siklus satu dan siklus dua. Hasil menunjukkan bahwa presentase pada tahap pra siklus adalah 49%, pada siklus I 61% dan pada siklus II

[65] Yesi Ratna Sari, Skripsi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, Penggunaan Media Puzzle Terhadap PEningkatan Kemampuan Memecahkan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun di TK LPM Raman Endra di Desa Raman Endra, Kecamatan Raman Utara, Kabupaten Lampung Utara, 2018.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

85%. Dengan ini maka dapat simpulkan bahwa media puzzle dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.

4. Penelitian yang di lakukan oleh Elan dan kawan-kawan, dengan judul *"Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri."*[66] Penelitian ini dilakukan di kelas B2 TK Perwari I dengan menngunakan metode Penelitian Tindakan Kelas. Pada siklus I rekapitulasi aspek yang di capai pada aspek menyebutkan benda-benda yang menyerupai bentuk geometri 34,92. sedangkan pada siklus II rekapitulasi aspek yang di capai pada aspek menyebutkan bentuk geometri menyebutkan benda-benda yang menyerupai bentuk geometri 71,43%. Berdasarkan paparan nilai yang telah dijelaskan maka dapat dilihat bahwasannya presentase antara siklus I dan siklus II mengalami peningkatan yang sangat banyak sehingga dapat disimpulkan bahwa media puzzle dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Vita Marta Sari yang berjudul "*Efektifitas Penggunaan Media Puzzle dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pecahan sederhana bagi anak kesulitan belajar".* [67] Penelitian ini SDN 08 Padang Besi. Pada penelitian ini tercatat bahwa media puzzle terbukti efektif terhadap kemampuan mengenal konsep

[66] Elan, dkk, "Penggunaan Media,. 72-73.
[67] Vita Marta Sari, "Efektivitas Penggunaan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pecahan Sederhana Bagi Anak Kesulitan Belajar", *E-JUPEKhu (Jurnal Pendidikan Khusus)*, Vol .3 No.1 Februari 2014, 222.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bilangan pecahan sederhana bagi anak kesulitan belajar. Penelitian dilakukan dengan 3 tahap : pertama, kondisi baseline sebelum dilakukan intervensi (A1) berkisar 0% - 10%, Kedua, kondisi intervensi menggunakan media puzzle (B) berkisar 20% - 90%, Ketiga, kondisi setelah diberikan perlakuan (A2) berkisar 90% - 100%. dengan adanya peningkatan hasil belajar pada tiap-tiap kondisi intervensi maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media puzzle dapat meingkatkan hasil belajar siswa mengenai konsep mengenal bilangan pecahan sehingga dapat dikatakan media puzzle efektif.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu, maka dapat dikatakan bahwasanya adanya penggunaan media puzzle mampu membuat kemampuan kognitif meningkat. Kemampuan kognitifnya pun bervariasi mulai dari kemampuan siswa kemampuan berhitung , kemampuan mengenal bentuk geometri, kemampuan memecahkan masalah dan kemampuan belajar matematika.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 2.1

Tabel Mapping Penelitian Terdahulu

No.	Nama	Judul	Metode	Hasil
1.	Shoffan Shoffa	Penerapan Media Puzzle Cerdas Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Taman Kanak-Kanak Dalam Dalam Berhitung (2014)	Penelitian Tindakan Kelas	Siklus I tingkat presentase ketuntasan anak adalah 60% - 75% sedangkan pada siklus II 60% - 80%.
2.	Yesi Ratna Sari	Penggunaan Media Puzzle Dalam Peningkatan Kemampuan Memecahkan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun (2018)	Penelitian Kuantitatif	Hasil sebelum mendapatkan perlakuan 50%-60% dan sesudah mendapatkan perlakuan 70%-80%.
3.	Aulia Intan Habibah	Meningkatkan Perkembangan Kognitif Melalui Permainan Puzzle Pada Anak Kelompok Usia 5-6 Tahun (Kelas Kreatif) Di PAUD Qurrota A'yun Mojolegi, Boyolali Tahun Ajaran 2014/2015 (2015)	Penelitian Tindakan Kelas	Siklus I dan siklus II. Hasil menunjukkan pada siklus I 61% dan pada siklus II 85%.
4.	Elan, Dindin	Penggunaan Media Puzzle Untuk	Penelitian Tindakan	Pada siklus I rekapitulasi aspek yang di capai pada

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No.	Nama	Judul	Metode	Hasil
	Abdul Muiz, Feranis	Menin gkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri (2017)	Kelas	aspek menyebutkan benda-benda yang menyerupai bentuk geometri 34,92. sedangkan pada siklus II rekapitulasi aspek yang di capai pada aspek menyebutkan bentuk geometri menyebutkan benda-benda yang menyerupai bentuk geometri 71,43%.
5.	Vita Marta Sari	Efektifitas Penggunaan Media Puzzle dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pecahan sederhana bagi anak kesulitan belajar (2014)	Penelitian eksperimen (*Single Sabject Research*)	pertama, kondisi baseline sebelum dilakukan intervensi (A1) berkisar 0% - 10%, Kedua, kondisi intervensi menggunakan media puzzle (B) berkisar 20% - 90%, Ketiga, kondisi setelah diberikan perlakuan (A2) berkisar 90% - 100%.

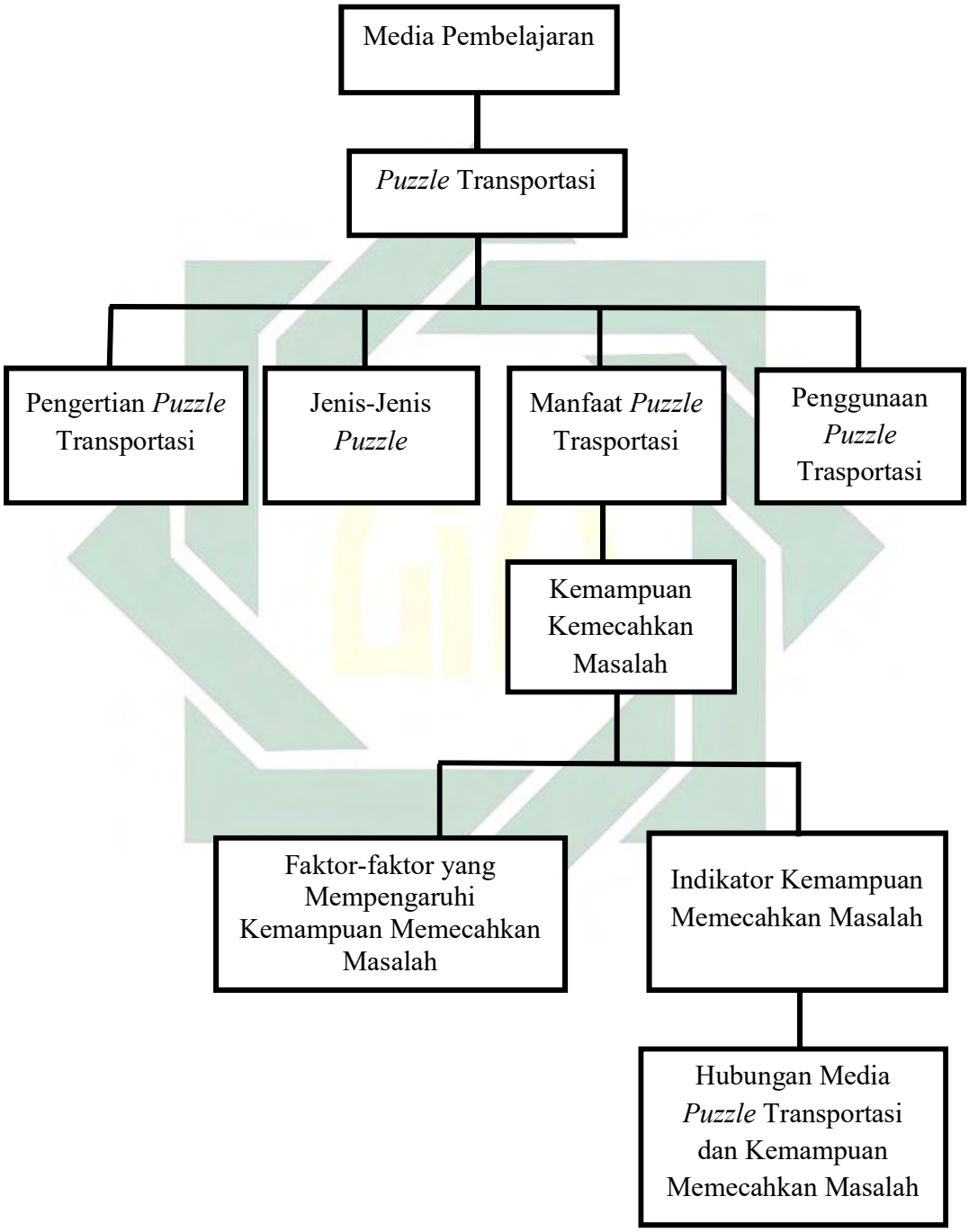
Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu yang peneliti jadikan referensi. Dari ke lima penelitian yang dilakukan seluruhnya menggunkan media puzzle untuk meningkatkan kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif yang dikembangkan atau ditingkatkan pada tiap-tiap penelitian berbeda-beda diantaranya meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, kemampuan mengenal bentuk geometri, kemampuan hasil belajar matematika dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kemampuan berhitung. Pada penelitian terdahulu hasil akhir selalu positif maksudnya adalah media puzzle merupakan media yang efektif, berhasil meningkatkan kemampuan kognitif. Pada penelitian yang akan peneliti lakukan kali ini. Peneliti sama-sama menggunkan media puzzle dalam meningkatkan kemampuan kognitif seperti penelitian terdahulu yang telah dijelaskan sebelumnya. Perbedannya terletak pada jenis puzzle pada penelitian kali ini peneliti menggunakan puzzle transportasi. Peneliti juga mengembangkan kemampuan kognitif yaitu kemampuan memecahkan masalah.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

E. Kerangka Teori



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

F. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban atau dugaan sementara atas suatu pertanyaan atau masalah dalam penelitian yang perlu untuk diuji melalui pengumpulan data dan analisis data.[68] Dengan adanya hipotesis maka penelitian yang dilakukan mempunyai acuan dan mejadi lebih terarah pengujiannya.

Berdasarkan teori di atas maka dapat dirumuskan sebagai berikut :

H_0 = Tidak ada efektifitas penggunaan media *puzzle* terhadap kemampuan memecahkan masalah (menyusun pola) di RA Hasyim Asy'ari Mojokerto.

H_1 = Terdapat efektifitas penggunaan media *puzzle* terhadap kemampuan memecahkan masalah (menyusun pola) di RA Hasyim Asy'ari Mojokerto.

[68] Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan Jenis*, *Metode dan Prosedur* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), 196.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian merupakan cara yang sistematis untuk mengumpulkan data dan mempresentasikan hasilnya. Penelitian merupakan suatu proses mengumpulkan dan menganalisis informasi atau data secara sistematis sehingga dapat menghasilkan sebuah kesimpulan yang sah.[69] Maksudnya adalah penelitian merupakan suatu cara ilmiah yang stersusun secara istematis untuk mendapatkan data dengan tujuan tertentu. Penelitian teridiri dari berbagai jenis diantaranya penelitian kuantitatif, penelitian kualitatif dan kombinasi. Pada penelitian yang berjudul "Efektifitas Penggunaan Media Puzzle Transportasi Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah (Menyusun Pola) di RA Hasyim Asy'ari Mojokerto" peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain *Pre Experimental* (*One Group Pretest-Postest Design*). Dengan *puzzle* transpotasi sebagai Variabel X dan kemampuan memecahkan masalah (menyusun pola) sebagai Variabel Y di RA Hasyim Asy'ari Mojokerto.

Penelitian kuantitatif dapat diartikaan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivism, digunakan untuk meneliti pada populasi

[69] Muh. Fitrah dan Luthfiyah, *Metodologi Penelitian Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas dan Studi Kasus* (sukabumi : CV Jejak, 2017, 12.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menggambarkan dan menguji hipotesis yang telah ditetapkan.[70] Pada penelitian ini peneliti menggunakan desain *Pre Experimental (One Grup Prestest-Postest Design)*. Desain ini dikenal pula sebagai desain "sebelum dan sesudah".[71] Pada penelitian ini penenulis tidak menggunakan kelas kontrol dan kelas eksperimen melainkan hanya menggunakan satu kelas saja. Pada penelitian *Pre Experimental (One Grup Pretest-Postest Design)* ini peneliti melakukan *pretest* untuk melihat kemampuan dasar siswa sebelum mendapatkan perlakuan. Setalah melakukan pretest peneliti melakukan pemberikan perlakuan terhadap siswa. Dan setelah memberi perlakuan peneliti melakukan posttest untuk melihat kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan lalu peneliti membandimngkan apakah terdapat berbedaan antara hasil dari *pretest* (sebelum mendapatkan perlakuan) dan *posttest* (setelah mendapatkan perlakuan). Desain *Pre Experimental* (*One Group Prestest-Postest Design*) digambar sebagai berikut : [72]

$$O_1 \; X \; O_2$$

[70] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Bandung:ALFABETA, cv, 2018). 15.
[71] Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru* (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2012). 77.
[72] Sugiono, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* (Bandung: Alfabeta,2015), 75.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Keterangan :

O_1 = Nilai *pretest* (sebalum mendapat perlakuan)

O_2 = Nilai *posttest* (sesudah mendapat perlakuan)

B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian adalah syarat penelitian atau langkah-langkah yang harus dilakukan atau dipenuhi oleh peneliti dalam melakukan penelitian.[73] Berikut adalah beberapa tahapan yang harus dilakukan dalam prosedur pelaksanaan penelitian yaitu tahap perisapan, tahap pelaksanaan dan tahap alisis data :

1. Tahap persiapan
   a. Menyusun rencana

      Beberapa hal yang terdapat dalam penyusunan rencana :

      1) Judul penelitian.
      2) Latar belakang masalah.
      3) Rumusan masalah
      4) Hipotesis
      5) Objek penelitian
      6) Metode penelitian

   b. Izin pelaksanaan penelitian
   c. Menyiapkan alat dan bahan untuk mengumpulkan data penelitian.

[73] Torang S, *Metode Riset Struktur dan Perilaku Organisasi* (Bandung: Alfabet, 2012), 2.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data yang diperlukan dengan melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Berikut adalah jadwal penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti :

Tabel 3.1

Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No.	Hari & Tanggal	Tahap pelaksanaan
1.		Pertemuan ke-1 adalah pelaksanaan *pretest.*
2.		Pertemuan ke-2 pemberian perlakuan dengan menggunakan puzzle transportasi.
3.		Pertemuan ke-3 pemberian perlakuan dengan menggunakan puzzle transportasi.
4.		Prtemuan ke-4 adalah pelaksanaan *posttest.*

Peneliti melakukan penelitian sesuai dengan jadwal dan beberapa tahapan dalam penelitian di sekolah yang akan dilakukan oleh peneliti :

a. Pretest

Pretest merupakan pemberian tugas atau tes awal yang dilakuan sebelum siswa mendapatkan materi dengan menggunakan media

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

puzzle transportasi. Pada penelitian ini peneliti memberikan tes berupa pemberian tugas kepada siswa untuk menyusun potongan gambar yang teracak supaya menjadi gambar yang utuh. Pada pretest ini peneliti tidak memberikan materi dan media apapun melainkan hanya memberikan tugas dan mengamati cara anak bekerja.

b. Pemberian Perlakukan

Setelah melakukan pretest, tahap selanjutnya adalah pemberian perlakuan atau treatment.Pada tahap ini peneliti menggunaan media *puzzle* transportasi untuk menjelaskan kepada anak mengani bagaimana cara menyusun *puzzle* dengan benar.

c. Posttest

Setelah diberikan perlakuan maka selanjutnya adalah *posttest* yaitu pemberian tes setelah mendapatkan perlakuan. Pada tahap ini pemberian tes sama dengan pretest siswa diminta menyusun kepingan gambar yang acak menjadi gambar yang utuh

3. Tahap analisis data

Setelah mendapatkan berbagai data maka peneliti menganalisis data yang sudah didapatkan. Analisis data dilakukan dengan menggunakan jenis uji yang akan dilakukan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kuantitas ataun karakteristik seperti yang ditetapkan oleh peneliti.[74] Jadi inti darri populasi adalah keseluruhan dari objek atau subjek yang akan diteliti. Pada penelitian kali ini subjek penelitiannya adalah Keseluruhan siswa RA Hasyim Asy'ari tahun ajaran 2020/2021 yang berjumlah 46 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi. [75] Apabila jumlah populasi besar dan tidak memungkikan untuk diteliti semuanya maka dapat mengambil sampel untuk diteliti. Dalam menentukan sampel yang akan diteliti, peneliti harus memilih dengan betul-betul maksudnya adalah emilih sampel yang dapat mewakili karakteristik. Pada penelitian kali ini peneliti mengambil sampel siswa kelompok B yang berjumlah 15 anak.

[74] Sugiyono, *Metode Penelitian.,* 130.
[75] Iskandar, *Metodologi Pendidikan dan Sosial Kauntitatif dan Kualitatif* (Jakarta: Gunung Persada Press, 2009), 69.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

D. Variabel dan Indikator Penelitian

Variabel adalah segala sesuatu yang dapat berupa bentuk apapun yang ditetapkan oleh peneliti untuk diteliti atau dipelajari.

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari :

1. Variabel Independen

   Variabel dependen biasanya disebut dengan variabel bebas. Variabel ini adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi penyebab terjadinya perubahan atau timbulnya variabel dependen (variabel terikat). Pada penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah media *puzzle* transportasi.

2. Variabel Dependen

   Variabel dependen biasanya disebut dengan variabel terikat yaitu variabel yang menjadi akibat karena adanya pengaruh dari variabel independen (variabel bebas).[76] Pada penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah kemampuan memecahkan masalah.

3. Indikator Penelitian

   Berdasarkan pendapat beberapa para ahli dan mengacu pada PERMENDIKBUD Nomor 146 pada Kompetensi Dasar 3.5 dan Kompetensi Dasar 4.5 maka indikator pada penelitian ini adalah :

   a. Anak mampu mengenali masalah.
   b. Anak mampu memahami masalah.

[76] V. Wirana Sujarweni, *Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2014), 86.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Anak mampu menyusun strategi untuk menyelesaikan masalah.

d. Anak mampu menerapkan strategi menyelesaikan masalah.

e. Anak mampu menyelesaikan masalah.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara-cara yang dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan data. Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data

1. Observasi

   Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data dengan cara survei secara langsung di lapangan. Pada penelitian kali ini peneliti melakukan observasi di RA Hasyim Asy'ari dengan melakukan *pretest* , pemberian perlakuan dan *posttest*.

2. Wawancara

   Wawancara merupakan cara mengumpulkan data melalui proses tanya jawab kepada narasumber untuk mendapatkan informasi. Pada penelitian kali ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data untuk mendapatkan informasi mengenai kemampuan memecahkan masalah di RA Hasyim Asy'ari Mojokerto. Wawancara dilakukan dengan mewawancarai guru kelas.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan cara mengumpulkan data melalui pengambilan gambar dan video. Pada penelitian kali ini peneliti mengambil data dari foto proses pretest dan *posttest,* foto pemberian treatment, foto lingkungan sekolah, foto profil sekolah, foto wawancara, RPPH, lembar penilaian, hasil kerja siswa dan lain-lain.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mendapatkan data penelitian dan untuk mengukur data.[77] Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa instrument penelitian merupakan alat yang digunakan oleh peneliti untuk mendapat dan mengukur data secara baik, jelas, benar dan sistematis. Adapun pada penelitian ini instrument penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah :

1. Observasi

Observasi merupakan sebuah teknik untuk mengumpulkan data secara spesifik. Observasi dapat dilakukan terhadap orang atau manusia dan juga objek alam. [78] Pada penelitian kali ini peneliti melakukan observasi di RA Hasyim Asy'ari Mojokerto, observasi dilakukan untuk mengambil data dan mengamati sejauh mana kemampuan memecahkan masalah peserta didik. Pada ssaat melakukan observasi peneliti

[77] Iskandar, *Metodologi Penelitian*., 177.
[78] Sugiyono, *Metode Penelitian*., 223.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menggunakan instrumen observasi yang berisikan indikator-indikator memecahkan masalah yang akan menjadi pedoman peneliti dalam melakukan observasi.

Tabel 3.2

Lembar Instrumen Observasi

No.	Aspek yang diamati	Skor			
		4	3	2	1
1.	Anak mampu mengenali masalah.				
2.	Anak mampu memahami masalah.				
3.	Anak mampu menyusun strategi untuk menyelesaikan masalah.				
4.	Anak mampu menerapkan strategi untuk menyelesaikan masalah.				
5.	Anak mampu menyelesaikan masalah.				

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.3

Kriteria Penilaian

No.	Aspek yang Diamati	Kriteria Penilaian
1.	Anak mampu mengenali masalah.	4 : Anak mampu mengenali masalah dengan cepat dan tepat. 3 : Anak mampu mengenali masalah dengan tepat. 2 : Anak sudah mulai mampu mengenali masalah. 1 : Anak belum mampu mengenali masalah.
2.	Anak mampu memahami masalah.	4 : Anak mampu memahami masalah dengan cepat dan tepat. 3 : Anak mampu memahami masalah dengan tepat. 2 : Anak sudah mulai mampu memahami masalah. 1 : Anak belum mampu memahami masalah.
3.	Anak mampu menyusun strategi untuk menyelesaikan masalah.	4 : Anak mampu menyusun strategi untuk memecahkan masalah dengan tepat. 3 : Anak mampu menyusun strategi untuk memecahkan masalah. 2 : Anak sudah mulai mampu menyusun strategi memecahkan masalah. 1 : Anak belum mampu menyusun strategi menyelesaikan masalah.
4.	Anak mampu menerapkan strategi untuk menyelesaikan masalah.	4 : Anak mampu menerapkan strategi menyelesaikan masalah dengan tepat. 3 : Anak mampu menerapkan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No.	Aspek yang Diamati	Kriteria Penilaian
		strategi menyelesaikan masalah dengan tepat. 2 : Anak sudah mulai mampu menerapkan strategi menyelesaikan masalah. 1 : Anak belum mampu menerapkan sstrategi untuk menyelesaikan masalah.
5.	Anak mampu menyelesaikan masalah.	4 : Anak mampu menyelesaikan masalah dengan tepat dan rapi. 3 : Anak mampu menyelesaikan masalah dengan tepat. 2 : Anak sudah mulai mampu menyelesaikan masalah. 1 : Anak belum mampu menyelesaikan masalah.

Tabel 3.4

Standar Penilaian

Nilai	Keterangan
16 – 20	Berkembang Sangat Baik (BSB)
11 – 15	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
6 – 10	Masih Berkembang (MB)
1 – 5	Belum Berkembang (BM)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data melalui proses tanya jawab yang dilakukan untuk menggali informasi daeri narasumber. Pada penelitian kali ini peneliti menggunakan wawancara untuk mendapatkan informasi mengenai kemampuan memecahkan masalah di RA Hasyim Asy'ari Mojokerto.

Tabel 3.5

Daftar Pertanyaan Wawancara

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana cara guru mengembangkan keamampuan memecahkan masalah kepada anak?	
2.	Bagaimana respon anak ketika guru memberikan materi tentang kemampuan memecahlkan masalah?	
3.	Apakah pernah sebelumnya menggunakan media *puzzle* atau media yang lainnya untuk mengembangkan kemampuan anak dalam memecahkan masalah?	
4.	Bagaimana pendapat ibu mengenai media *puzzle* transportasi?	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik mengumpulkan data dengan mengambil gambar atau foto keadaan sekolah, foto proses pretest dan posttest, foto saat wawancara. Tak hanya foto namun peneliti juga melampirkan RPPH, lembar penilaian dan hasil kerja siswa.

G. Teknik Analisis Data

Analisi data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah semua data terkumpul. Analisis data merupakan cara yang akan digunakan dalam pengelolaan data yang telah diajukan sehingga dapat digunakan untuk menarik sebuah kesimpulan.[79] Untuk menganalisis data peneliti menggunakan analisis data kuantitatif secara deskriptif. Yang dimaksud dengan analisis deskriptif adalah analisis yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara menggambarkan atau mendeskripsikan data yang terkumpul sebagaimana adanya.

Setelah proses pengambilan data selesai, maka akan dilakukan metode analisis data supaya data yang diperoleh dapat dibaca dan menarik kesimpulan dari pengelolaan data yang dilakukan. Pada penelitian kali ini peneliti menggunakan *Paired t-test*. Tes ini dilakukan untuk mengetahui adanya perbedaan antara sebelum mendapat *treatment* dan sesudah mendapat *treatment*. Apabila terdapat sampel yang diamati sebelum dan sudah

[79] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2010), 207.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mendapat treatment maka menggunakan uji t sampel berpasangan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan antara keduanya.[80] Teknik analisis uji t dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS 16.00 *for windows*.

Uji t (*paired t-test*) membutuhkan persayaratan sebagai berikut :

1. Selisih antara kedua data berdistribusi normal. Bila selisih tidak berdistribusi normal, maka uji beda dapat dilakuka secara nonparametik dengan menggunakan uji wilxocon.
2. Variabel terikat berskala rasio atau interval.

   Cara menguji uji t (*paired t-test*) dengan menggunakan aplikasi SPSS 16.00 *for windows* adalah :

   a. Bukalah data pretest dan posttest pada Microsoft office exel.
   b. entrykan datanya.
   c. Dari menu utama SPSS, Pilih menu *analyzm* kemudian sub menu *compare means*, lalu pilihlah *paired* sampel *t test*.
   d. Pada *paired* sampel *t test*, blok keduanya baik sebelum ataupun sesudah. Apabila *pretest* dan *posttest* sudah pindah ke *current selections*. Maka tanda panah kanan akan menghitam berarti kedua variabel siap dipindah pada kotak *paired variabels*, lalu klik *Ok*.

[80] Arif Wibowo, dkk, *SPSS* (Surabaya: Universitas Airlangga, 2007), 28.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sedangkan kriteria yang digunakan dalam mengambil keputusan pada penelitian ini adalah :

1. Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0.05, maka ada perbedaan yang signifikan antara hasil dari data *pretest* dan hasil data *posttest*.
2. Jika nilai Sig. (2-tailed) > 0.05, maka tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil data pretest dan hasil data *posttest.*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Profil Sekolah

Peneliti melaksanakan penelitian di sekolah RA Hasyim Asy'ari Mojokerto. Adapun profil dari sekolah sebagai berikut :

Nama lembaga : RA Hasyim Asy'ari

Status Sekolah : Swasta

Alamat : Dsn. Suru, Ds. Suru, Kec. Dawarblandong, Kab. Mojokerto.

No Statistik : 101235160155

NPSN/NIS : 69746581

Tahun berdiri : 06 Juli 2009

Luas tanah : 850 M^2

Kelompok A : 30 anak

Kelompok B : 15Anak

2. Visi, Misi, Tujuan Lembaga

a. Visi Lembaga

"Terwujudnya pribadi anak yang berakhlak Islami, Cerdas, Mandiri dan Kreatif."

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Misi Lembaga

1) Melakukan pembelajaran sambil bermain yang menyenangkan.
2) Melakukan kegiatan pembiasaan berakhlak islami.
3) Menumbuh kembangkan semua potensi yang dimiliki anak didik agar dapat hidup terampil dan mandiri.

c. Tujuan Lembaga

1) Membentuk pribadi anak yang berkarakter.
2) Melatih keberanian anak untuk dapat tampil di depan umum
3) Mewujudkan impian anak didik untuk selalu berprestasi.
4) Meningkatkan rasa percaya diri anak dalam bersosialisasi.
5) Meningkatkan kemandirian anak dalam berkreatifitas.

3. Profil Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Jumlah pendidik dan tenaga kependidikan di RA HAsyim Asy'ari Mojokerto berjumlah 6 orang yaitu kepala sekolah, 3 guru kelas, 1 tata usaha dan 1 petugas kebersihan. Berikut adalah pendidik dan tenaga kependidikan di RA Hasyim Asy'ari :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.1

Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan

No.	Nama	Jabatan	Pendidikan Terakhir	Alamat
1.	Umi Fauziyah, S.Pd.	Kepala Sekolah	S1	Mojokerto
2.	Siti Mas'ulah, S.Pd.	Guru Kelas A	S1	Mojokerto
3.	Muallifah, S.Pd.	Guru Kelas A	S1	Mojokerto
4.	Siti Khomsiyah, S.Pd.	Guru Kelas B	S1	Mojokerto
5.	Siti Cicik Ayu, S.Pd.	Tata Usaha	S1	Mojokerto
6.	Ambarwati	Petugas Kebersihan	SLTA	Mojokerto

B. Hasil Penelitian

Penelitian dilaksanakan melalui berbagai tahap yaitu *pretest, treatment, posttest* dan wawancara. Tahap pertama peneliti melakukan pretest yang dilaksanakan pada hari Senin, 18 Mei 2020. Tahap kedua yaitu pemberian *treatment* dengan menggunakan media *puzzle* transportasi. Pemberian *treatment* dilakukan selama dua hari yaitu pada hari Selasa, 19 Mei 2020 dan Rabu, 20 Mei 2020. Wawancara kepada guru kelas dilakukan pada hari Kamis, 21 Mei 2020. Berikut ini adalah rangkaian penelitian yang dilakukan di RA Hasyim Asy'ari Mojokerto :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. *Pretest*

Tahap awal penelitian yaitu *pretest. Pretest* adalah pemberian tugas sebelum mendapatkan *treatment* gunanya yaitu supaya mengetahui kemampuan memecahkan masalah awal siswa kelompok B di RA Hasyim Asy'ari Mojokerto. *Pretest* dilaksanakan pada hari Senin, 18 mei 2020. Pada saat pelaksanaan *prestest*, peneliti memberikan lembar kerja untuk siswa. Lembar kerja berisi tentang soal-soal yang berhubungan dengan kemampuan memecahkan masalah. Soal-soal yang dimaksud bukan berupa pertanyaan melainkan berupa kegiatan yang harus dilakukan. Kegiatan tersebut yaitu siswa mengurutkan dan menempel bentuk geometri dari yang terkecil hingga yang terbesar, menyusun bentuk geometri menjadi bentuk mobil. *Pretest* ini dilakukan tanpa diberikan treatment dengan menggunakan media *puzzle* transportasi terlebih dahulu.

Penilaian *pretest* sesuai dengan instrument observasi dan kriteria penilaian. Penilaian hasil *pretest* dilakukan dengan bantuan wali siswa. Setiap wali siswa diberikan lembar kerja dan lembar penilaian. Adapun hasil dari penilaian *pretest* adalah sebagai berikut

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.2

Perolehan Nilai Pretest

No.	Nama	Mengenal	Memahami	Menyusun	Menerapkan	Menyelesaikan	Skor
1.	Zaki	3	2	1	2	1	9
2.	Aga	2	1	2	2	1	8
3.	Azril	2	1	1	2	1	7
4.	Dyo	2	2	2	1	1	8
5.	Ujan	1	1	2	1	2	7
6.	Nayya	2	1	2	2	2	9
7.	Cindy	1	1	2	2	2	8
8.	Nafisa	2	2	1	1	1	7
9.	Najwa	1	1	1	2	2	7
10.	Mala	1	1	1	1	1	5
11.	Rara	2	2	1	2	1	8
12.	Nayla	2	2	2	1	2	9
13.	Zidan	1	1	2	2	1	7
14.	Disty	1	1	2	2	2	8
15.	Fatin	2	1	2	2	2	9

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Setiap aspek penilaian pada memiliki 4 kriteria penilaian yaitu belum berkembang (BB), mulai berkembang (MB), berkembang sesuai harapan (BSH), berkembang sangat baik (BSB). Berdasarkan paparan nilai yang telah disusun dalam tabel di atas. Nilai *pretest* kelompok B RA Hasyim Asy'ari memiliki nilai rata-rata 7.73. Pemerolehan nilai dihitung dengan menggunakan SPSS 16.00 *for windows* :

Tabel 4.3

Nilai Rata-Rata *Pretest*

Independent	**N (Jumlah Sample)**	**Mean (Rata-Rata)**
Pretest	15 siswa	7.73

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata *pretest* adalah 7.73 yang menunjukkan bahwa kemampuan memecahkan masalah pada siswa kurang baik atau mulai berkembang.

2. Pemberian *treatment*

Tahap kedua dari penelitian yang telah dilakukan yaitu pemberian treatment. *Treament* dilakukan selama 2 hari yaitu pada tanggal Selasa, 19 Mei 2020 dan Rabu, 20 Mei 2020. *Treatment* dilakukan dengan menggunakan video pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

transportasi oleh peneliti. Video pembelajaran akan di kirimkan melalui via *Whatsapp* kepada seluruh wali siswa kelompok B RA Hasyim Asy'ari Mojokerto. Berikut adalah proses treatment dengan menggunakan media puzzle transportasi yang telah dilakukan oleh peneliti :

a. *Treatment* I

Pelaksanaan *treatment* I dilaksanakan pada hari Selasa, 19 Mei 2020. Pemberian *treatment* dilakukan dengan membuat video pembelajaran dengan menggunakan media puzzle transportasi yang nantinya akan dikirim melalui sosial media *Whatsapp* kepada wali siswa kelompok B. Video pembelajaran ini berdurasi 10 menit yang berisi tentang materi untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dengan tema alat transportasi darat, sub tema mobil. Adapun materi atau kegiatan dalam video pembelajaran diawali dengan bernyanyi lagu mobilku, menjelaskan fungsi mobil, mengenalkan bagian-bagian mobil, mengurutkan roda mobil dari yang kecil hingga terbesar dan memasang bagian mobil yang kosong. Peneliti memberikan materi dan media pembelajaran semenarik mungkin yaitu dengan menggunakan media *puzzle* transportasi.

b. *Treatment* II

Pemberian *treatment* II dilaksanakan hari Rabu, 20 Mei 2020. Seperti *treatment* pertama, pada *treatment* kedua ini peneliti menggunakan video pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

transportasi. Video berdurasi 10 menit dengan tema alat transportasi darat, sub tema bus. Pada video pembelajaran ini kegiatan diawali dengan bernyanyi lagu perahu, mengenal fungsi perahu, mengenal bagian-bagian bus, menyusun bus. Penggunaan puzzle transportasi ini berfungsi untuk menarik perhatian siswa dalam pembelajaran dan juga untuk mengembangkan kemampuan memecahkan masalah siswa. Seperti pada treatment pertama, video pembelajaran treatment kedua akan dibagikan kepada seluruh wali siswa dengan menggunakan media sosial *Whatsapp*.

3. *Posttest*

Posttest dilaksanakan pada hari Kamis, 21 Mei 2020. Pemberian *posttest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan memecahkan masalah siswa setelah mendapatkan *treatment* dengan menggunakan media *puzzle* transportasi. Pada tahap *posttest* siswa diberikan tugas atau lembar kerja seperti pada *pretest* yaitu lembar kerja yang berisi tentang kemampuan memecahkan masalah yaitu mengurutkan dan menempel bagian sepeda dari yang terkecil hingga yang terbesar, menyusun potoingan gambar berbentuk sepeda. Penilaian *posttest* sesuai dengan instrument observasi dan kriteria penilaian. Penilaian hasil *posttest* dilakukan dengan bantuan wali siswa. Setiap wali siswa diberikan lembar kerja dan lembar penilaian. Adapun hasil dari penilaian *posttest* adalah sebagai berikut :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.4

Nilai *Posttest* (Nilai Akhir)

No.	Nama	Mengenal	Memahami	Menyusun	Menerapkan	Menyelesaikan	Skor
1.	Zaki	2	1	3	3	3	12
2.	Aga	2	4	2	2	1	11
3.	Azril	3	3	2	3	3	14
4.	Dyo	3	1	3	3	2	12
5.	Ujan	2	3	3	4	3	15
6.	Nayya	2	3	2	2	2	11
7.	Cindy	2	3	3	2	3	13
8.	Nafisa	2	2	2	2	2	10
9.	Najwa	2	2	3	3	3	13
10.	Mala	2	3	3	4	2	14
11.	Rara	2	2	2	3	3	12
12.	Nayla	2	2	2	2	2	10
13.	Zidan	2	3	3	3	2	13
14.	Disty	3	3	2	2	2	12
15.	Fatin	2	3	3	2	2	12

Berdasarkan pemerolehan nilai *posttest* mengenai kemampuan memecahkan masalah setelah diberikan *treatment* dengan media *puzzle* transportasi yang dilakukan di kelompok B RA Hasyim Asy'ari

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Mojokerto diperoleh nilai rata-rata 12.27 dengan menggunakan aplikasi SPSS 16.00 *for windows*.

Tabel 4.5

Nilai rata-rata *posttest*

Independent	**N (Jumlah Sample)**	**Mean (Rata-Rata)**
Posttest	15 Siswa	12.27

Berdasarkan tabel di atas telah diketahui bahwa nilai rata-rata kemampuan memecahkan masalah di kelompok B RA Hasyim Asy'ari Mojokerto adalah 12.27. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest* maka dapat dilihat bahwa kemampuan memecahkan masalah siswa mengalami peningkatan.

4. Wawancara

Pelaksanaan wawancara dilakukan pada hari Jum'at, 22 Mei 2020. Wawancara dilakukan untuk mencari informasi mengenai kemampuan memecahkan masalah (menyusun pola) pada anak sebelum dan sesudah diberikan *treatment*. Berikut adalah hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dan guru kelas kelompok B RA hasyim Asy'ari Mojokerto:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.6

Hasil Wawancara

No.	Pewawancara	Narasumber
1.	"*Assalamualaikum*, selamat pagi bu, apa kabar?"	"*Waalaikumsalam*, Alhamdulillah baik dik."
2.	"Mohon maaf Bu sebelumnya, jadi begini seperti yang saya bicarakan beberapa hari lalu kalau saya mau wawancara seputar pembelajaran di RA Hasyim Asy'ari ini."	"Oh yaya, *monggo* dik. Langsung aja nggak apa-apa."
3.	"Langsung aja *nggih* bu, bagaimana cara guru mengembangkan kemampuan memecahkan masalah kepada anak?"	"Tergantung sih dik, lihat apa dulu yang pingin kita sampaikan. Kalau semacam mengenalkan bentuk kita ada media balok, tapi kalau selebihnya kayak membandingkan berdasarkan ukuran, warna, merakit gitu gitulah, kayak gitu itu kita ya gak pakek media dik. Ya cuma gambar aja di papan, secara manual aja. Soalnya medianya juga terbatas sih dik yaa hehehe. Biasanya kan ada yang pakek lego, ular tangga, *stick* gitu gitu yaa tapi disini nggak pakek dik, ya balok aja. Terbatas emang kalo untuk APE."
	"Oh begitu ya bu, lalu bagaimana respon siswa ketika menjelaskan materi tentang kemampuan memecahkan masalah."	"Yaaa, naamanya anak-anak dik ya sedikit riweh. Ada yang aktif da nada yang diem aja. Sejauh ini ya kalau ibu menjelaskan tentang kemampuan memecahkan masalah itu agak susah, kalau sekedar mengenal bentuk segi tiga, persegi, lingkaran itu bisa aja disuruh menyebutkan. Tapi kalau

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		sudah diubah menjadi soal kayak mengurutkan, menempel sesuai bentuk itu kesulitan dik. Cuma beberpaa aja dik, dikitlah pokoknya. Tapi ya mungkin karena emang kita Cuma modal papan sama kapur kali ya dik hehehe."
5.	"Apakah pernah sebelumnya menggunakan media puzzle atau media lainnya untuk mengembangkan kemampuan memecahkan masalah?"	"Mmm, nggak dik. Ya itu tadi *tok* dik balok itu."
6.	"Kemarin kan saya sudah melaksanakan pembelajaran mengenai kemampuan memecahkan masalah dengan menggunakan media *puzzle* transportasi. Bagaimana pendapat ibu mengenai *puzzle* transportasi?"	"Oooh, yayaya yang video itu kemarin ini kan ya. Sejauh ini cukup baik menurut saya. Dan banyak wali murid yang senang dengan pembelajaran yang adik berikan. Beberapa PC saya itu dik. Katanya menarik dan kemarin hasilnya juga bagus-bagus dik pas setelah dikasih materi sama adik. Ya mungkin masih belum sempurnah betul kali ya, tapi menurut saya sudah baik karena dengan 2 kali pembelajaran aja hasilnya udah dapat dilihat. Saya kok nggak kepikiran bikin begituan ya, hehehe. Kalo udah jadi ibu rumah tangga begini dik, jadi gak fokus ke satu tujuan seumpama mau bikin media yaa repot *wes* dik banyak kerjaan rumah. Tapi kalo buat *puzzle* kayaknya *simple* ya *tak* lihat divideonya adik itu. Bisa dicoba heheh."
7.	"*Alhamdulillah* bu, semoga kedepannya anak-anak lebih	"*Waalaikumsalam*, iya sama-sama dik, kalau ada apa-apa tanya aja bisa lewat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	antusias lagi untuk belajar terutama dalam kemampuan memecahkan masalah. Terimakasih banyak ya bu atas waktunya. Saya pamit dulu *nggih* bu. *Assalamualaikum*"	WA"

Berdasarkan hasil wawancara di atas, narasumber yang selaku guru kelas kelompok B RA Hasyim Asy'ari menjelaskan bahwasannya kemampuan memecahkan masalah di RA Hasyim Asy'ari kurang baik. Selama ini proses pembelajaran mengenai kemampuan memecahkan masalah tidak menggunakan media pembelajaran. Guru hanya menjelaskan dengan menggunakan papan tulis sebagai pusat pembelajaran maksudnya adalah dengan menulis atau menggambar di papan tulis dan menjelaskan secara verbal sehingga siswa kurang antusias dan hasil belajar mengenai kemampuan memecahkan masalah seperti mengurutkan, mengelompokkan, merakit dan lain-lain kurang baik. Dalam wawancara dijelaskan bahwa guru tidak menggunakan media pembelajaran karena medianya terbatas dan kesibukan guru diluar sekolah cukup menyita waktu untuk membuat media pembelajaran sendiri. Kemudian, dijelaskan juga bahwa setelah diberikan *treatment* dengan menggunakan media *puzzle* transportasi selama dua hari terdapat respon cukup baik dari siswa. Siswa menjadi lebih berminat dan antusias

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

terhadap pembelajaran dan juga dapat dilihat dari lembar kerja siswa terdapat perkembangan yang baik.

C. Analisis Data

Setelah mendapatkan data langkah selanjutnya yaitu tahap analisis data. Data yang didapatkan oleh peneliti yaitu melalui observasi (*pretest, treatment, posttest*), wawancara, dokumentasi. Dalam hal ini unruk menganalisis data yaitu *pretest* dan *posttest* dari kelompok B RA Hasyim Asy'ari Mojokerto peneliti menggunakan uji normalitas dan uji *paired t-test*. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak, dan uji *paired t-test* dilakukan untuk mengetahui apakah terjadi perbedaan atau pengeraruh antara *pretest* dan *posttest*. Berikut adalah hasil *pretest* dan *posttest* :

Tabel 4.7

Data *Pretest* dan *Posttest*

No.	Nama	*Pretest*	*Posttest*
1.	Zaki	9	12
2.	Aga	8	11
3.	Azril	7	14
4.	Dyo	8	12
5.	Ujan	7	15
6.	Nayya	9	11

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No.	Nama	*Pretest*	*Posttest*
7.	Cindy	8	13
8.	Nafisa	7	10
9.	Najwa	7	13
10.	Mala	5	10
11.	Rara	8	13
12.	Nayla	9	10
13.	Zidan	7	13
14.	Disty	8	12
15.	Fatin	9	12

Berdasarkan tabel diatas maka dapat dilihat bawa terjadi peningkatan antara *pretest* (sebelum mendapatkan *treatment*) dan *posttest* (setelah mendapatkan *treatment*). Selisih antara *prertest* dan *posttest* adalah 3-5 angka. Dengan ini, maka dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan memecahkan masalah pada kelompok B RA Hasyim Asy'ari setelah diberikan *treatment* dengan menggunakan media *puzzle* transportasi. Setelah mendapatkan nilai dari hasil *pretest* dan *posttest* langkah selanjutnya yaitu memasukkan data tersebut ke dalam aplikasi SPSS 16.00 *for windows* untuk melakukan *paired t-test*. Namun sebelum melakukan uji t *(paired t-test)* harus melakukan uji normalitas dulu untuk melihat distribusi data normal atau tidak normal.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.8

Uji normalitas

	Kolmonogrov-smirnov			Shapiro-wilk		
	Data	Df	Sig	Data	Df	Sig
Pretest	0.196	15	0.126	0.861	15	0.250
Posttest	0.174	15	0.200	0.951	15	0.536

Berdasarkan tabel diatas, uji kenormalan data *pretest* dan *posttest* adalah berdistribusi normal. Hal ini dibuktikan dengan nilai sign > 0,05 sehingga dapat dinyatakan bahwa *pretest* dan *posttest* pada penelitian kali ini berdistribusi normal.

Tabel 4.9

Paired Samples Statistics

	Rata-rata	Sampel	Data Tunggal	Rata-Rata Populasi
Pair 1 *Pretest*	7.73	15	1.099	0.283
Posttest	12.26	15	1.437	0.371

Berdasarkan tabel *paired samples statistics* di atas telah menunjukkan beberapa nilai deskriptif pada masing-masing variabel pada sampel berpasangan sebagai berikut :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. *Pretest* : Nilai rata-rata 7.73 dari 15 data. Dengan sebaran data 1.099 dengan standar error 0.283.
2. *Posttest* : Nilai rata-rata 12.26 dari 15 data. Dengan sebaran data 1.437 dengan standar error 0.371.

Berdasarkan hasil diatas maka dapat dikatakan bahwa hasil *posttest* lebih tinggi daripada hasil *pretest*.

Tabel 4.10

Paired Samples Correlations

	Sampel	Korelasi	Signifikan
Pair 1 *Pretest* & *Posttest*	15	0.584	0.022

Tabel *Paired Samples Correlations* menunjukkan nilai korelasi yang menunjukkan hubungan dari kedua variabel pada sampel berpasangan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.10

Paired samples test

	Berbedaan Berpasangan					T	Df	Sig (2-tailed)
	Rata-rata	Standar deviasi	Rata-rata populasi	95% Interval perbedaan				
				Batas bawah	Batas atas			
Pair 1 Pretest - Posttest	- 4.533	2.263	0.584	-5.786	-3.279	-7.757	14	0.000

Paired samples test merupakan tabel inti dari output yang menujukkan hasil uji yang telah dilakukan. Berdasarkan syarat atau kriteria ketentuan dalam mengambil keputusan disebutkan bahwa apabila sign (2-tailed) < 0.05 maka ada perbedaan yang signifikasi antara hasil *pretest* dan *posttest*. Sebaliknya, apabila nilai sign (2-tailed) > 0.05 maka tidak ada perbedaan yang signifikasi antara *pretest* dan *posttest*. Pada penelitian ini dapat dilihat bahwa nilai dari sign (2-tailed) yang terdapat dalam tabel yaitu 0.000 ($p < 0.05$). Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa telah terjadi perubahan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest*. Dimana kemampuan anak dalam memecahkan masalah meningkat setelah mendapatkan treatment dengan menggunakan media *puzzle* transportasi. Oleh karena itu pada penelitian ini peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* transportasi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berpengaruh terhadap kemampuan memecahkan masalah di RA Hasyim Asy'ari Mojokerto.

D. Pembahasan

Berikut adalah hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di Kelompok B RA Hasyim Asy'ari Mojokerto :

1. Kemampuan memecahkan masalah (menyusun pola) sebelum menggunakan media *puzzle* transportasi

   Kemampuan memecahkan masalah salah satunya adalah menyusun pola di kelompok B RA Hasyim Asy'ari masih kurang baik. Hal ini dilihat dari hasil wawancara peneliti kepada guru kelas kelompok B yang menjelaskan bahwasannya siswa kelompok B kemampuan memecahkan masalahnya kurang baik. Siswa masih kesulitan dalam keterampilan ini. Kegiatan yang belum dapat dilakukan siswa seperti mengurutkan, merakit, menempel berdasarkan bentuk dan menyusun. Hal ini disebabkan lantaran kurangnya media pembelajaran yang digunakan pada saat pembelajaran berlangsung. Menurut keterangan guru kelas kelompok B ketika memberikan materi mengenai kemampuan memecahkan masalah guru hanya menggunakan media balok untuk memperkenalkan bentuk, selebihnya guru hanya menjelaskan secara verbalitas atau ceramah dan hanya memanfaatkan papan tulis untuk menggambar. Selain faktor internal kurangnya media pembelajaran, faktor

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

eksternal dari guru pun juga menjadi salah satu penyebabnya yaitu kesibukan guru dengan aktivitas diluar sekolah menjadi penghalang guru dalam membuat media pembelajaran sehingga guru enggan berkreasi menggunakan media yang beraneka ragam.

Kemudian, peneliti melakukan *pretest* sebagai langkah awal untuk mengetahui kemampuan memecahkan masalah pada kelompok B RA Hasyim Asy'ari dengan cara memberikan lembar kerja yang berisikan kegiatan yang berhubungan dengan kemampuan memecahkan masalah seperti mengurutkan dan menempel berdasarkan bentuk dan menyusun bentuk geometri menjadi mobil. Penilaian yang dilakukan pada *pretest* ini menggunakan kriteria penelian yang telah ditentukan oleh penulis. Yang mana terdiri dari 5 kriteria penilaian, pada setiap kriteria memilik 4 point sehingga total nilai tertinggi adalah 20 point. Setelah melakukan *pretest*, dari 15 siswa diperoleh nilai rata-rata 7.73. Dimana nilai ini menunjukkan bahwa kemampuan memecahkan masalah pada siswa kelompok B RA HAsyim Asy'ari masih kurang baik atau masih berkembang.

2. Kemampuan memecahkan masalah (menyusun pola) sesudah menggunakan media *puzzle* transportasi

Setelah memperoleh data *pretest*, langkah selanjutnya adalah pemberian *treatment*. *Treatment* dilakukan dengan menggunakan media *puzzle* transportasi untuk mengembangkan kemampuan memecahkan maslaah pada anak. Pemberian *treatment* dilakukan selama 2 hari yaitu

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

treatment hari pertama dengan tema alat transportasi darat yaitu mobil yang menjelaskan tentang bagian-bagian mobil, fungsi mobil dan cara menyusun gambar mobil. Selanjutnya, treatment hari kedua dengan tema alat transportasi darat yaitu bus. Peneliti menjelaskan mengenai bagian-bagian bus, fungsi bus dan cara menyusun gambar bus. Setelah memberikan *treatment*, tahap selanjutnya yaitu *posttest*. *Posttest* ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan memecahkan masalah (menyusun pola) setelah mendapatkan *treatment* dengan menggunakan media *puzzle* transportasi.

Posttest dilakukan dengan memberikan lembar kerja yang berissikan kegiatan yang berhubungan dengan kemampuan memecahkan masalah dengan kadar kesulitan yang sama dengan soal pretest hanya saja yang mebedakan yaitu gambarnya. Untuk teknik penilaian juga sama seperti pretest dimana nilai tertinggi adalah 20 point. Setelah melakukan *posttest* dari 15 siswa diperoleh nilai rata-rata 12.27.

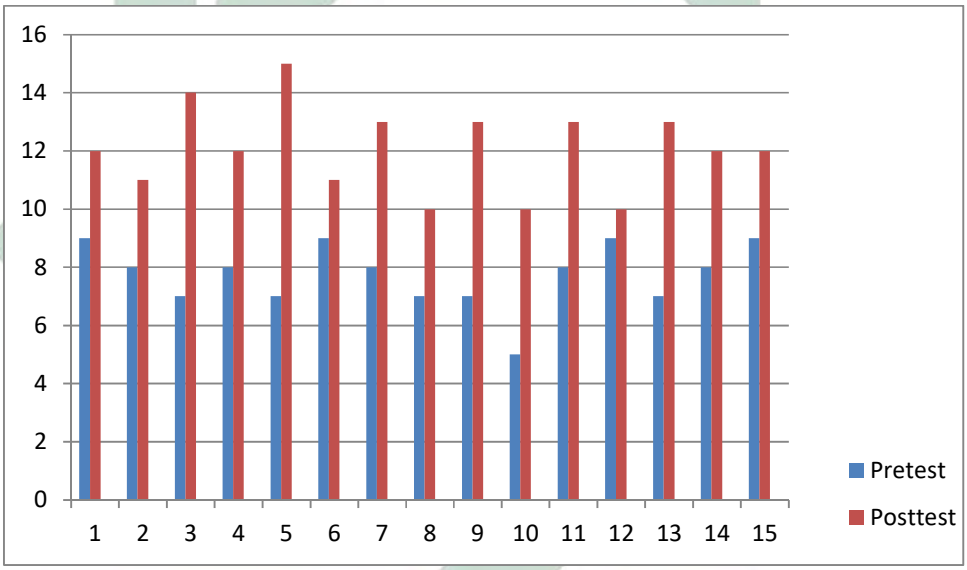
3. Efektivitas media *puzzle* transportasi terhadap kemampuan memecahkan masalah (menyusun pola) di kelompok B RA Hasyim Asy'ari Mojokerto.

Berdasarkan data hasil penelitian yang telah dijelaskan diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwasannya terdapat pengaruh antara media *puzzle* transportasi terhadap kemampuan masalah (menyusun pola) pada siswa kelompok B RA Hasyim Asy'ari Mojokerto. Hal ini menunjukkan bawa telah tejadi peningkatan kemampuan memecahkan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

masalah pada siswa. Dengan adanya pengaruh berupa peningkatan yang signifikan ini maka dapat dikatakan bahwa media *puzzle* transportasi ini terbukti efektif terhadap kemampuan memecahkan (menyusun pola) masalah pada siswa.

Berikut adalah perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* dalam bentuk diagram dibawah ini :



Dapat dilihat dari diagram di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh atau peningkatan dalam penggunaan media *puzzle* transportasi terhadap kemampuan memecahkan masalah di kelompok B RA Hasyim Asy'ari Mojokerto. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis data dengan menggunakan uji t (*paired t test*) dari data *pretest d*an posttest. Berdasarkan analisis analisis diketahui bahwa nilai sign ($p < 0.05$)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yaitu 0.000 < 0.05. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Yang artinya adalah terdapat efektivitas penggunaan media puzzle transportasi terhadap kemampuan memecahkan (menyusun pola) masalah di kelompok B RA Hasyim Asy'ari.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan mengenai efektifitas penggunaan media *puzzle* transportasi kemampuan memecahkan masalah di kelompok B RA Hasyim Asy'ari Mojokerto, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Kemampuan memecahkan masalah siswa kelompok B RA Hasyim Asy'ari Mojokerto sebelum menggunakan media puzzle transportasi masih kurang baik atau mulai berkembang. Hal ini dibuktikan dengan analisis data *pretest* yang menunjukkan nilai rata-rata adalah 7.73.
2. Kemampuan memecahkan masalah siswa kelompok B RA Hasyim Asy'ari Mojokerto sesudah mendapatkan *treatment* dengan menggunakan media *puzzle* transportasi terbilang baik. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan dari analisis data *posttest* yang menunjukkan nilai rata-rata adalah 12.27.
3. Penggunaan media puzzle transportasi mempunyai pengaruh terhadap kemampuan memecahkan masalah siswa kelompok B RA Hasyim Asy'ari Mojokerto. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil nilai pretest dan posttest yang mengalami peningkatan yaitu nilai rata-rata 7.73 menjadi 12.27. dan berdasarkan analisis data diketahui bahwa nilai sign 0.000 < 0.05 yang artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka dari itu dapat dinyatakan bahwa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

terdapat efektivitas penggunaan media puzzle transportasi terhadap kemampuan memecahkan masalah di RA Hasyim Asy'ari Mojokerto.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijabarkan di atas. Maka dalam hal ini peneliti peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Untuk seluruh pendidik ditingkat Pendidikan Anak Usia Dini diharapkan memiliki pemahaman mengenai media pembelajaran dan manfaatnya bagi pembelajaran terutama dalam meningkatkan kemampuan memecahkan masalah.
2. Melihat hasil penelitian yang mengalami peningkatan yang signifikan diharapkan pendidik dapat mengelola media *puzzle* transportasi atau media pembelajaran dalam bentuk lain menjadi lebih bervariasi supaya dapat lebih meningkat lagi.
3. Dengan adanya penelitian ini, maka diharapkan dapat menjadi sumber ilmu yang bermanfaat bagi penelitian selajutnya dan juga bagi peneliti selanjutnya yang membahas judul yang sama diharapkan dapat melengkapi kekurangan peneliti dalam penelitian ini.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Abdurrahman, Mulyono. 2003. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar.* Jakarta: Rineka.

Adam, Steffi dan Muhammad Taufik Sayastra. 2015. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA ANANDA BATAM. *CBIS Journal*, 03 (2), 78.

Adriana, Dian. 2011. *Tumbuh Kembang dan Bermain Pada Anak.* Jakarta: Salemba Medika.

Arifin, Zainal. 2012. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru.* (Bandung: PT Remaja Rosda Karya.

Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran.* Jakarta: Penerbit Rajawali Pers. 2011.

Aunillah, Nuria Isna. 2015. *Tips dan Trik Mudah Melejitkan Daya Ingat Anak*. Yogyakarta: Diva Press.

Dewi, Liani dkk. 2017. Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran PIPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembagian Wilayah Waktu Di Indonesia. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2 (1), 4.

Dewi, Riana Dewi. 2012. *Buku Motivasi Belajar Untuk Anak Dengan IQ Diatas Rata-Rata.* Jogjakarta: Javalitera.

Djamarah, Saiful Bahri dan Azwin Zain. 1996. *Strategi Belajar Mengajar.* Jakarta: PT Rineka Cipta.

Elan dkk. 2017. Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri. *Jurnal PAUD Agapedia*, 01(01), 70.

Fadlillah. 2014. *Eduitment Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif dan Menyenangkan*. Jakarta: Praneda Media Group.

Fridani, Lara. 2014. *Evaluasi Perkembangan Anak Usia Dini.* Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Hamalik, Oemar. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: Cita Aditya Bakti.

Hamiyahn N dan M. Jauhar. 2011. *Strategi Belajar Mengajar di Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Hanafiah, Nanang dan Cucu Suhana. 2012. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.

Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran & Pembelajaran Isu-Isu Metodis dan Paradagmitis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Husna, Nurul, Sri Adelia Sari dan A. Halim. 2017. Pengembangan Media Puzzle Materi Pencemaran Lingkungan di SMP Negeri 4 Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 05 (01), 67.

Ignas dkk. 2014. *Analisis Data Penelitian Dengan SPSS 22.* Yogyakarta: Penerbit Andi.

Ilahi, Muhammad Takdir. 2012. *Revitalitas Pendidikan Berbasis Moral.* Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Iskandar. 2009. *Metodologi Pendidikan dan Sosial Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Gunung Persada Pers.

Iskandar. 2009. *Psikologi Pendidikan (Sebuah Orientasi Baru).* Jakarta: Gaung Persada Pers.

Jamil, Sya'ban. 2016. *Permainan Cerdas dan Kreatif*. Jakarta: Penebar Plus.

Kumalasari, Kokom. 2013. *Pembelajaran Konstektual Konsep dan Aplikasi.* Bandung: Revika Aditama.

Latif, Mukhtar dkk. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta: Predana Kencana.

Masykur, Moch dan Halim Fathani. 2007. *Matematical Intelegene : Cara Cerdas Melatih Otak dan Menanggulangi Kesulitan Belajar.* Jogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Mudlofir, Ali dan Evi Fatimatur Rusydiyah. 2017. *Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori ke Praktik.* Jakarta: Rajawali Pers.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Munfarijah, Siti. 2014. *Mendidik Anak dengan Mudah*. Yogyakarta: Spektrum Nusantara.

Napitulu, Elvis. 2008. Mengembangkan Kemampuan Menalar dan Memecahkan Masalah Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM). *Jurnal Pendidikan PARADIKMA*, 01 (01), 27.

Narwanti, Sri. 2014. *Creative Learning Kiat Menjadi Guru Kreatif dan Favorit.* Yogyakarta: Familia Pustaka Keluarga.

Nisak, Raisatun. 2011. *Lebih dari 50 Game Kreatif Untuk Aktivitas Belajar Mengajar* (Yogyakarta: Diva Press.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini

Pramudiani dkk. 2014. Penerapan Accelerated Learning Disertai Media Puzzle Terhadap Aktivitas Hasil Belajar. *Unnes Science Educational Journal*, 4 (3), 164.

Ratnasari, Yesi. 2018. Penggunaan Media Puzzle Tehadap peningkatan Kemampuan Memecahkan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun di TK LPM Raman Endra di Desa Raman Endra, Kecamatan Raman Utara, Kabupaten Lampung Utara. *Skripsi*. Lampung: Universitas Lampung.

Rilona. 2012. *Alat Permainan Edukatif AUD*. Yogyakarta: Ombak.

Rinaldi, John. 2014. *Ratusan Game Edukatif Untuk Anak Usia 0-3 Tahun.* Yogyakarta: Diva Press.

Risnawati. 2008. *Strategi Pembelajaran Matematika*. Pekan Baru: Suska Press.

Rohman, Muhammad dan Sofan Amri. 2013. *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran.* Jakarta: Prestasi Pustakarya.

Rumakhit, nur. 2017. Pengembangan Media Puzzle Untuk Pembelajaran Materi Mengidentifikasi Beberapa Jenis Simbiosis Rantai Makanan Kelas IV Sekolah dasar TAhun 2016/2017. *Artikel Skripsi Universitas Nusantara PGRI Kendiri*, 01 (02), 6.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer.* Bandung: Alfabeta.

Sanjaya, Wina. 2013. *Penelitian Pendidikan Jenis Metode dan Prosedur.* Jakarta: Kencana Predana Media Group.

Sanjaya, Wina.2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.* Jakarta: Kencana Predana Media Group.

Sari, Vita Marta. Efektivitas Penggunaan MedianPuzzle Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Pecahan Sederhana Bagi Anak Kesulitan Belajar. *E-JUPEkhu (Jurnal Pendidikan Khusus)*, 3 (01), 222.

Shoffa, Shoffan. 2014. Penerapan Media Puzzle Cerdas Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Taman Kanak-Kanak Dalam Berhitung. *Jurnal Pedagogi*. 01 (01), 23.

Soebachman, Agustina. 2012. *Permainan Asyik Bikin Anak Pintar*. Yogyakarta: IN Izna Books.

Solso, R. Robert dkk. 2007. *Psikologi Kognitif Terjemahan Erlangga.* Jakarta : Erlangga.

Srianis, Komang. 2014. PenerapanMetode Bermain Puzzle Geometri untuk Meningkatkan Kognitif Anak Dalam Mengenal Bentuk. *E-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2 (1), 6.

Suciaty, Al-Azizy A. 2010. *Ragam Aktivitas Khusus Asah Ketajaman Otak Kanan Plus Melejitkan Daya Ingatannya*. Jogyakarta: Diva Press.

Sugiyono. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D.* Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sujarweni, V. Wirana. 2014. *Metodologi Penelitian.* Yogyakarta: Pustaka Baru.

Sujiono, Yuliani Nurani dkk. 2012. *Metode Pengembangan Kognitif.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Sunarti, Euis dan Ruli Purwanti. 2005. *Ajarkan Anak Keterampilan Hidup Sejak Dini.* Jakarta: Alex Media Komputindo.

Suryasubroto. 2009. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah.* Jakarta: Rineka Cipta.

Susanto, Ahmad. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori).* Jakarta: Bumi Aksara.

Tilong, Adi D. 2014. *Lebih dari 40 Aktivitas Perangsang Otak Kanan dan Kiri Anak Bisa Lebih Canggih*. Jogjakarta: Diva Press.

Uno, Hamzah D. 2009. *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.

Wiarto, Giri. 2016. *Media Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: Laksitas.

Wibowo, Arif dkk. 2007. *SPSS*. Surabaya: Universitas Airlangga.

Widayati, Sri. 2018. *Buku Panduan Dasar Alat Permainan Edukatif.* Yogyakarta: Diva Press.

Wiyani, Novan Ardy dan Barnawi. 2014. Format PAUD: Konsep, *Karakteristik & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini.* Jogjakarta : Ar-Ruzz Media.

Yamin, Matinis dan Jamilah Sarah. 2013. *Panduan PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Jakarta: Referensi.

Yuliani, Rani. 2008. *Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak.* Jakarta: Laskar Aksara.

Zaman Badru, Cucu Elyawati. 2010.*Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung : Penerbit UPI.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Zaman, Badru dan Asep Hermawan. 2014. *Media dan Sumber Belajar PAUD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id