

**IMPLEMENTASI MEDIA *PUZZLE* DALAM PERKEMBANGAN
KOGNITIF PADA ANAK USIA DINI DI RAUDHATUL
ATHFAL (RA) ARAFAH SIPOLU POLU
PANYABUNGAN**



*Diajukan untuk melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh
AULIA RIZKY ANANDA
NIM. 19030008

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
MANDAILING NATAL
TAHUN 2023**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aulia Rizky Ananda

NIM : 19030008

Tempat/Tgl. Lahir : Bogor, 09 Juni 1999

Pekerjaan : Mahasiswa

Alamat : Desa Batang Gadis, Kec. Panyabungan Barat, Kab.

Mandailing Natal

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul "Implementasi Media Puzzle dalam Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di Rauthatul Athfal (RA) Arafah Sipolu-polu Panyabungan", adalah benar karya asli saya, kecuali kutipan-kutipan yang disebutkan sumbernya. Apabila terjadi kesalahan dan kekeliruan di dalamnya, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat dengan sesungguhnya.

Panyabungan, 12 Oktober 2023

Yang membuat pernyataan



Aulia Rizky Ananda

NIM:19030008

STAIN MADINA

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi ini berjudul "Implementasi Media *Puzzle* dalam Perkembangan Kognitif di Raudhatul Athfal (RA) Arafah Sipolu-polu Panyabungan" a.n Aulia Rizky Ananda, NIM. 19030008, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini telah dimunaqasyahkan dalam sidang munaqasyah Program Sarjana Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Mandailing Natal, Pada tanggal 13 Oktober 2023.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya.

No	Nama/NIP Penguji	Jabatan dalam Tim	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1	Kholidah Nur, M.A NIP. 197410122003122005	Penguji I		20/10/23
2	Drs. Mukhlis, M.Si NIP. 196309081992021001	Penguji II		20/10/23
3	Fuji Pratami, M.Pd NIP. 199212202019082001	Penguji III		20/10/23
4	Lia Agustina Damanik, M.Hum NIP. 199007313019082001	Penguji IV		20/10/23

Mandailing Natal, Oktober 2023

Mengetahui

Ketua STAIN Mandailing Natal



Dr. H. Sumper, Muliya Harahap, M.Ag

NIP. 197203132003121002

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing skripsi atas nama Aulia Rizky Ananda, NIM 19-03-0008, judul: **Implementasi Media Puzzle dalam Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di Raudhatul Athfal (RA) Arafah Sipolu-polu Panyabungan.** Memandang bahwa skripsi yang bersangkutan telah memenuhi syarat untuk Sidang Munaqasyah,

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya.



ABSTRAK

Media puzzle adalah salah satu bentuk permainan yang memiliki nilai-nilai edukatif dan dapat merangsang kemampuan kognitif anak. Perkembangan kognitif merupakan perkembangan berfikir atau kecerdasan, yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana. Media puzzle yang meningkatkan perkembangan yaitu perkembangan kognitif. Aspek kognitif yang dikembangkan yaitu belajar memecahkan masalah, berfikir logis, dan berpikir simbolik. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui implementasi dan faktor pendukung dan penghambat media puzzle dalam perkembangan kognitif anak usia dini.

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif. Penelitian kualitatif adalah riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis dengan pendekatan induktif. Penonjolan proses penelitian dan memanfaatkan landasan teori dilakukan agar fokus penelitian sesuai dengan fakta di lapangan. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan observasi, wawancara dan dokumentasi.

Hasil penelitian yaitu Implementasi media puzzle dalam perkembangan kognitif di RA Arafah Sipolu-polu Panyabungan telah belajar baik. Hal ini dibuktikan dengan implementasi media puzzle, aspek-aspek perkembangan kognitif dapat dikembangkan seperti belajar memecahkan masalah, berfikir logis, berpikir simbolik. Perkembangan yang telah dicapai telah sesuai dengan umur peserta didik. Faktor pendukung media puzzle yaitu minat dan situasi dan kondisi. Faktor penghambat yaitu kurangnya inovasi guru dalam pembelajaran dan media. Selain itu kondisi kelas yang panas dan kegaduhan dari kelas samping pada saat belajar berlangsung.

Kata kunci : Media puzzle, Perkembangan kognitif, Anak usia dini.

ABSTRACT

Puzzle media is a form of game that has educational values and can stimulate children's cognitive abilities. Cognitive development is the development of thinking or intelligence, namely the ability to learn new skills and concepts, skills to understand what is happening in the environment, as well as skills to use memory and solve simple problems. Puzzle media that increases development, namely cognitive development. The cognitive aspects developed are learning to solve problems, think logically and think symbolically. The aim of this research is to determine the implementation and supporting and inhibiting factors of puzzle media in the cognitive development of early childhood.

The research method used is qualitative. Qualitative research is research that is descriptive in nature and tends to use analysis with an inductive approach. Highlighting the research process and utilizing a theoretical basis is carried out so that the research focus is in line with the facts in the field. The data collection techniques used were observation, interviews and documentation.

The results of the research are that the implementation of puzzle media in cognitive development at RA Arafah Sipolu-polu Panyabungan has studied well. This is proven by the implementation of puzzle media, aspects of cognitive development can be developed such as learning to solve problems, thinking logically, thinking symbolically. The development that has been achieved is appropriate to the age of the students. The supporting factors for puzzle media are interest and situation and conditions. The inhibiting factor is the lack of teacher innovation in learning and media. Apart from that, the class conditions were hot and there was noise from the side classes while studying was taking place.

Keywords: Puzzle media, cognitive development, early childhood.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT atas segala limpah anugerah dan rahmat yang diberikan-Nya sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan sebagaimana yang diharapkan. Tidak lupa pula shalawat dan salam peneliti hadiahkan kepada Baginda Rasulullah SAW yang merupakan suri tauladan yang baik dalam kehidupan manusia menuju jalan yang diridhai Allah SWT.

Dalam rangka menyelesaikan tugas-tugas dan untuk memenuhi syarat dalam mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Mandailing Natal, maka dalam hal ini peneliti menyusun skripsi yang berjudul: "Implementasi Media Puzzle dalam perkembangan kognitif anak usia dini di Raudhatul Athfal (RA) Sipolu-polu Panyabungan".

Dalam melaksanakan penelitian skripsi ini, peneliti banyak mendapat dukungan, bantuan dan motivasi dari berbagai pihak. Terutama kepada kedua orangtua penulis Ayahanda ALM. Harti Ar Rasyid Nasution dan Ibunda Tursiah Lubis. Terima kasih untuk kasih sayang yang sangat luar biasa, doa, dukungan, bimbingan, biaya material maupun moril serta untuk semua kebahagiaan yang diberikan kepada anaknya selama ini. Walaupun ayah penulis tidak bersamanya pesan dan nasehat akan peneliti kenang.

Dalam kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Dr.H. Sumper Mulia Harahap, M.Ag. selaku ketua STAIN Mandailing Natal.
2. Ibu Kholidah Nur, S.Ag, M.A, selaku ketua prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
3. Ibu Fuji Pratami, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, masukan dalam proses penyelesaian skripsi ini selesai.
4. Ibu Lia Agustina Damanik, M. Hum selaku dosen pembimbing II yang telah banyak memberikan masukan, arahan dan bimbingan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh dosen STAIN Mandailing Natal yang telah banyak membantu dalam memberikan informasi yang dibutuhkan peneliti.

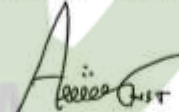
6. Ibu Fauziah Nur Tanjung, S.Pd.I dan Patimah Lubis, S.Pd.I selaku Kepala sekolah dan guru RA Arafah yang sudah membantu peneliti untuk memperoleh data penelitian.
7. Saudari kandung tercinta Wanda Azizah Nasution terimakasih sudah mendukung dan memberi semangat kepada peneliti.
8. Teruntuk sahabat tersayang Putri Madayana Lubis yang selalu memberikan dukungan, arahan dan semangat kepada peneliti.
9. Teruntuk teman-teman Yuni Andira Dalimunthe, Asma Nadia, Nurhayati, Sarmila Nasution, Elvi Suraidah, Mey Sumanja, Nur Hamidah, Yenni Puspita, Nur Hasanah, dan Antika Febrianti yang selalu memberikan semangat dan dukungan kepada peneliti.
10. Teman-teman sealmamater Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia dini yang telah membantu memberikan semangat dan motivasi terhadap penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Dalam penelitian skripsi ini peneliti sudah berusaha semaksimal mungkin untuk memberikan hasil yang terbaik. Namun, sebagai manusia biasa yang memiliki keterbatasan pengetahuan dan kemampuan, peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kelemahan dan kekurangan. Oleh karena itu, peneliti sangat menerima masukan berupa saran serta kritikan yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pembaca.

Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Mandailing Natal, Agustus 2023

Peneliti



AULIA RIZKY ANANDA

NIM. 19030069

MOTTO

“Be Grateful and Appreciate Things you Have”

“Bersyukur dan Hargai Hal Kamu Miliki”

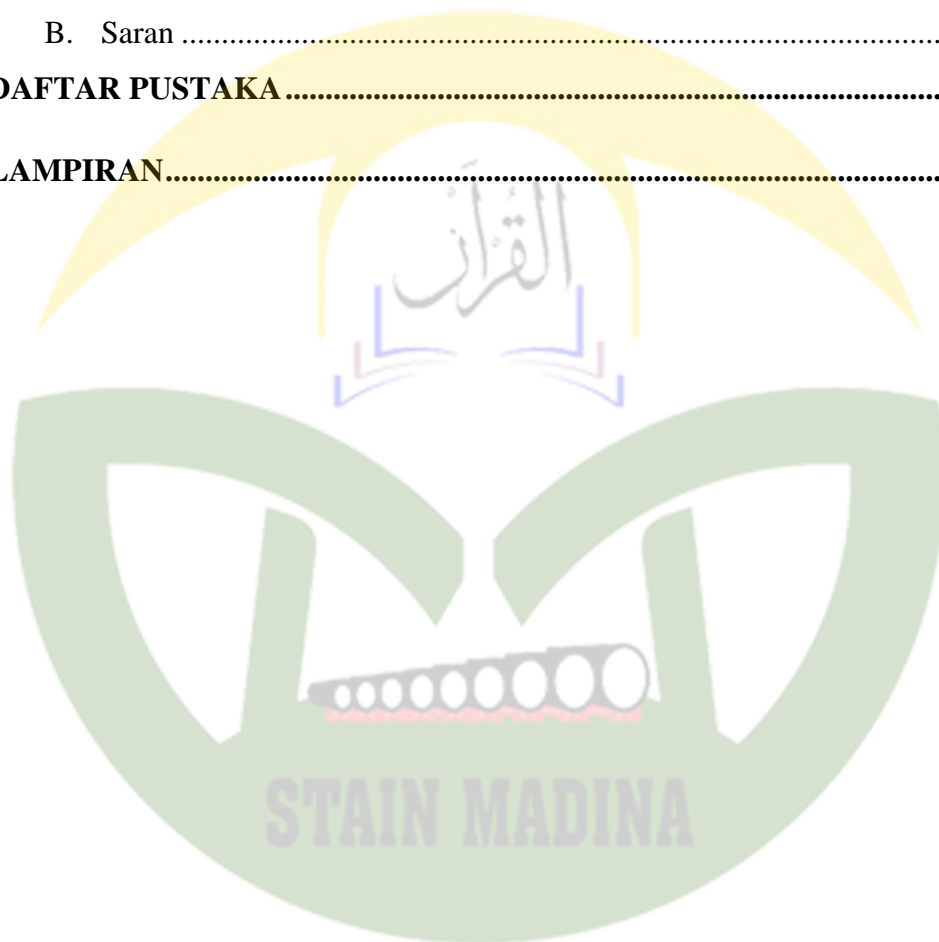


DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
MOTTO	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Penjelasan Istilah.....	6
F. Sistematika pembahasan	7
BAB II KAJIAN TEORI	8
A. Kajian Teori	8
1. Media <i>Puzzle</i>	8
a. Pengertian Media <i>Puzzle</i>	8
b. Manfaat <i>Puzzle</i>	8
c. Tujuan Penerapan Media <i>Puzzle</i>	9
d. Tujuan Media <i>Puzzle</i>	10
e. Langkah – Langkah penerapan Media <i>Puzzle</i>	11
f. Macam-macam <i>puzzle</i>	11
g. Cara Pembuatan <i>puzzle</i>	12
h. Faktor pendukung dan penghambat implementasi media <i>puzzle</i>	12
2. Perkembangan Kognitif	13

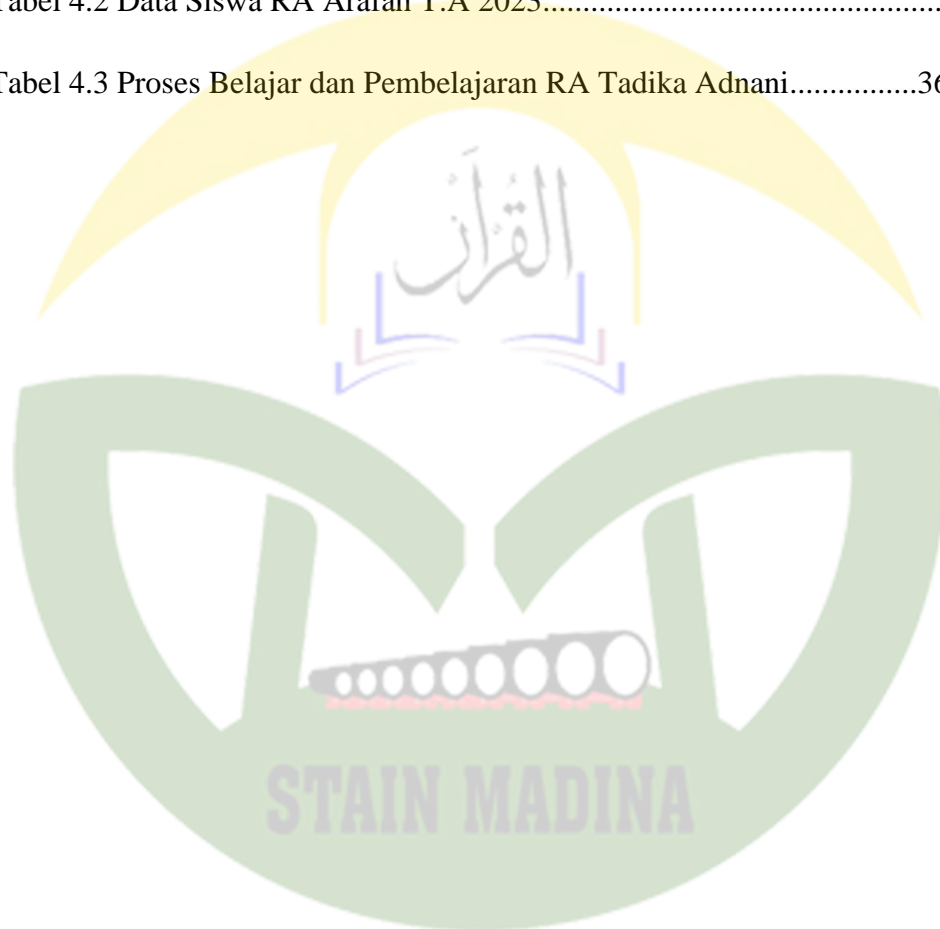
a.	Pengertian perkembangan	13
b.	Pengertian perkembangan Kognitif.....	14
c.	Faktor-Faktor perkembangan kognitif	16
d.	Tahap – Tahap Perkembangan Kognitif	17
e.	Unsur-Unsur dalam Perkembangan Kognitif AUD	22
f.	Teori- teori Perkembangan kognitif	22
3.	Anak Usia Dini.....	25
a.	Pengertian Anak Usia Dini	25
b.	Karakteristik Anak Usia Dini	26
c.	Prinsip Pendidikan Pada Anak Usia Dini	26
B.	Penelitian Relevan.....	28
BAB III	METODE PENELITIAN	31
A.	Jenis Penelitian	31
B.	Lokasi dan Waktu Penelitian	32
C.	Sumber dan Data Penelitian	32
D.	Teknik Pengumpulan Data	33
E.	Teknik Keabsahan Data	35
F.	Teknik Analisi Data	35
BAB IV	HASIL PENELITIAN.....	37
A.	Temuan Umum	37
1.	Sejarah Singkat Berdiri RA Arafah.....	37
2.	Visi dan Misi RA Arafah	38
3.	Ikrar RA Arafah	38
4.	Kondisi Sekolah	33
5.	Proses Belajar dan Mengajar.....	40
6.	Kondisi Lokasi	40
7.	Keadaan Sarana dan Prasarana.....	41
B.	Temuan Khusus.....	43
1.	Implementasi Media Puzzle dalam Perkembangan kognitif Anak Usia Dini di RA Arafah Sipolu-Polu Panyabungan	43

2. Faktor pendukung dan Penghambat Media Puzzle dalam perkembangan kognitif Anak Usia Dini di RA Arafah Sipolu-Polu Panyabungan	48
C. Pembahasan.....	50
BAB V PENUTUP.....	55
A. Kesimpulan	55
B. Saran	55
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN.....	58



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tahap- tahap Perkembangan Kognitif	16
Tabel 2.2 Indikator Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun	17
Tabel 3.1 Waktu Penelitian	26
Tabel 4.1 Data Guru RA Arafah	34
Tabel 4.2 Data Siswa RA Arafah T.A 2023.....	35
Tabel 4.3 Proses Belajar dan Pembelajaran RA Tadika Adnani.....	36



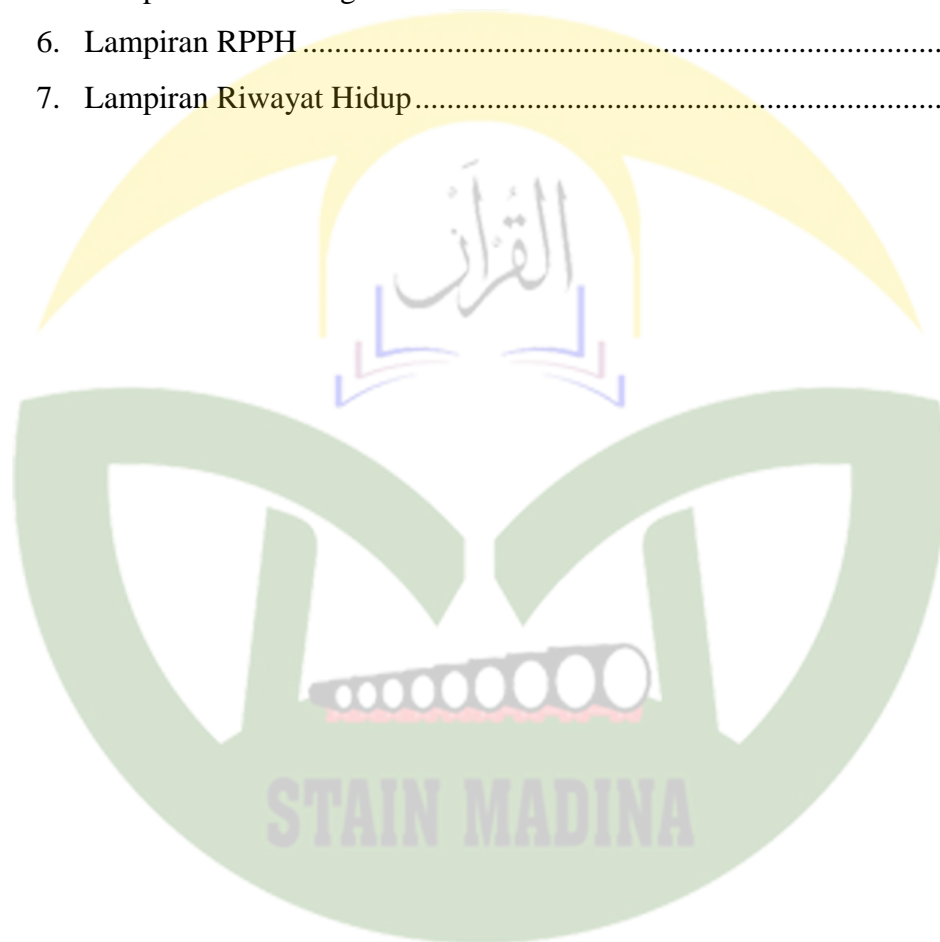
DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 denah sekolah37



DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran Observasi	59
2. Lampiran Wawancara	62
3. Lampiran Hasil Wawancara	64
4. Lampiran Dokumentasi	72
5. Lampiran Hasil Pengamatan	73
6. Lampiran RPPH	74
7. Lampiran Riwayat Hidup	75



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sesuatu yang berlangsung secara terus-menerus dan tak terputus dari generasi ke generasi, yang diperuntukkan untuk setiap warga negara dalam membentuk karakter serta mengembangkan kemampuan yang ada dalam dirinya melalui proses pembelajaran. PAUD merupakan salah satu lembaga pendidikan dasar yang dimulai sejak dini dari umur 0-6 tahun untuk memperlihatkan pertumbuhan dan perkembangan, baik koordinasi motorik (halus dan kasar), kecerdasan emosi, kecerdasan jamak, maupun kecerdasan spiritual.

Pendidikan dan pengajaran merupakan masalah yang cukup kompleks, dimana banyak faktor, yang ikut mempengaruhinya, salah satu keberhasilan dalam proses pembelajaran yang tergantung pada kelancaran interaksi komunikasi antara pendidik dan peserta didiknya dan interaksi yang terjadi selama proses belajar tersebut dipengaruhi oleh lingkungannya, yang terdiri atas kepala sekolah, pendidik, peserta didik, perpustakaan, petugas, bahan materi pelajaran, berbagai sumber belajar, fasilitas, saran dan prasarana.

Dalam UU No. 21 Tahun 2022 Tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak mulai sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dan memasuki pendidikan lebih lanjut. (Peremendikbud, 2022)

Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa anak usia dini juga dapat pendidikan yang memadai untuk mengembangkan pertumbuhan secara fisik, emosi, maupun spritual. Pendidikan juga penting terhadap anak usia

dini agar anak dapat bersosialisasi di lingkungan baru bukan hanya di rumah saja yang ia ketahui.

Dalam hal mendidik anak pasti didasari dengan nilai-nilai islam salah satunya adalah mendidik dalam mengembangkan kognitif anak agar dapat berpikir dengan sebaik-baiknya. Salah satunya dengan mengembangkan kognitifnya. Hal ini pun juga yang ditungakan dalam Q.S Ar- Rum ayat 24 yang berbunyi:

وَمِنْ آيَاتِهِ يُرِيكُمُ الْبَرْقَ خَوْفًا وَطَمَعًا وَيُنزِلُ مِنَ السَّمَاءِ مَاءً فَيُحْيِي بِهِ الْأَرْضَ بَعْدَ مَوْتِهَا ۗ إِنَّ فِي ذَلِكَ لَآيَاتٍ لِّقَوْمٍ يَعْقِلُونَ ﴿٢٤﴾

Artinya: *“Dan di antara tanda-tanda kekuasaan-Nya, Dia memperlihatkan kepadamu kilat untuk (menimbulkan) ketakutan dan harapan, dan Dia menurunkan hujan dari langit, lalu menghidupkan bumi dengan air itu sesudah matinya. Sesungguhnya pada yang demikian itu benar-benar terdapat tanda-tanda bagi kaum yang mempergunakan akalnya.”* (Q.S. Ar- Rum [20] 24).

Dalam ayat ini menetapkan salah satu tanda adanya Allah, yaitu dengan memperlihatkan keadaan kilat yang menimbulkan takut dan harapan. Kedua perasaan naluri itu datang silih berganti pada jiwa manusia dalam menghadapi fenomena itu. Maka orang yang berpikir sadar akan tanda tanda yang diberikan oleh Allah SWT. Dari ayat tersebut dijelaskan bahwa menciptakan akal untuk berpikir akan kebesaran yang Allah berikan. Allah berikan tanda tanda kebesaran seperti yang ada dilangit dan bumi dengan kejadiannya yang diperoleh.oleh karena itu berpikir (kognitif) adalah bagian terpenting yang ada dalam diri manusia agar kita bisa berkembang sesuai yang diharapkan.

Perkembangan adalah proses yang dilakukan seseorang yang kearah sempurna. Salah satunya perkembangan yang dilakukan oleh anak usia dini yang begitu pesat. Perkembangan tersebut dapat merubah anak yang tidak tahu menjadi tahu. Perkembangan juga dapat diartikan sebagai pengantar yang kekal dan tetap, dan berdasarkan pertumbuhan, pematangan belajar. Dari sekian perkembangan anak usia dini yang lebih dominan

adalah cara berpikir atau kognitif. Hal demikian terjadi karena Ketika anak tertarik pada obyek tertentu, keterampilan berfikir mereka akan lebih kompleks, kemampuan peserta didik dapat dilihat ketika peserta didik dapat memecahkan masalah sederhana yang sedang dihadapi, peserta didik mengetahui benda, bentuk dan sebab akibat yang terjadi pada dirinya, peserta didik mampu membuat karya-karya yang baru sesuai dengan kemampuannya. Menurut (Syamsu, 2014) kognitif anak merupakan cara anak untuk berpikir anak yang tidak tahu menjadi tahu. Hal tersebut didasari anak yang masih belum tahu ibaratnya seperti kertas putih yang belum ditulis dengan tinta. Jadi rasa ingin tahu anak semakin besar dan akan dipertanyakan secara terus menerus. Tahap perkembangan kognitif menurut piaget ada 4 (Ayuningsih, 2010) yaitu 1) tahap sensorimotor, terjadi pada usia 0- 2 tahun 2) tahap pra-operasional, terjadi pada usia 2-7 tahun 3) konkret operasional, terjadi pada usia 7-11 tahun dan 4) formal operasional, terjadi pada usia 11-15 tahun. Jadi, perkembangan kognitif anak usia 2-7 tahun berada pada tahap pra-operasional, yang di mana pada tahap ini, konsep yang stabil dibentuk, penalaran mental muncul, egosentrisme mulai kuat dan kemudian melemah, serta terbentuknya keyakinan terhadap hal yang magis.

Perkembangan kognitif anak usia dini terjadi pada tahap pra operasional karena anak di konsep berpikir sesuai dengan nalar anak yang ia lihat sehingga guru maupun orang tua memiliki peranan penting dalam menstimulasi anak. Anak juga dapat dilatih dengan antara lain mengenal lambang bilangan, konsep bilangan, memecahkan masalah sederhana, warna, mengenal bentuk, ukuran, pola dan sebagainya.

Salah satunya adalah menggunakan media yang dapat membantu stimulus anak dalam memecahkan masalah dalam perkembangan kognitif anak. Media bisa kita beli atau buat sendiri. Sebagai tenaga pendidik haruslah memperhatikan dan menyadari akan pentingnya hal ini. Pemanfaatan media yang baik akan membantu pendidik dalam

penyampaian materi yang diserap akan lebih maksimal, dan tujuan dari pembelajaran akan tercapai. Media juga bukan hanya membantu perkembangan kognitif tapi cara membuat yang terbuat dari bahan daur ulang yang dapat mengenalkan dari sejak dini. Media *puzzle* merupakan suatu Alat Permainan Edukatif (APE) yang dapat merangsang perkembangan kognitif peserta didik. Menurut Luh penggunaan media *puzzle* juga akan melatih peserta didik untuk melatih daya ingat mengenal bentuk dan dapat melatih daya pikir peserta didik dalam memecahkan kepingan *puzzle*, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan *puzzle* berdasarkan kepingannya (Suryastini, 2014) .

Menurut (Beaty, 2010), *puzzle* menawarkan latihan mengagumkan bagi ketangkasan jari dan koordinasi mata, tangan, serta konsep kognitif mencocokkan bentuk dan hubungan bagian dengan keutuhan. Menurut (Zaman, 2016), *puzzle* untuk anak usia 2-4 tahun memiliki bentuk sederhana dengan potongan atau kepingan *puzzle* yang sederhana dan jumlahnya tidak terlalu banyak. Berbeda dengan *puzzle* untuk anak usia 4-5 tahun jumlah kepingannya lebih banyak.

Jadi penjelasan diatas disimpulkan bahwa *puzzle* adalah mainan modern yang bentuk kepingan dengan jumlah yang banyak yang bisa membantu ketangkasan jari yang, koordinasi mata, tangan dengan tujuan memecahkan masalah dari sebuah kepingan berbentuk menjadi satu. *Puzzle* memiliki berbagai jenis, mulai dari berbentuk binatang, anggota tubuh, buah-buahan dan *puzzle* berbentuk geometri. *Puzzle* yang digunakan peneliti adalah *puzzle* gambar hewan dan buah buahan. Hal tersebut digunakan karna selain merangsang kognitif anak tapi juga mengenalkan berbagai hewan dan buah-buahan.

Dalam penelitian lain mengenai *puzzle* dijelaskan sebagian besar hasilnya berjalan dengan baik sehingga anak dapat memecahkan masalah, berfikir logis, berfikir simbolik telah berkembang dengan baik sesuai tingkat pencapaian perkembangan yang harus dicapai oleh peserta didik sesuai dengan usia anak. Peneliti membedakan dengan penelitian yang lain

adalah peneliti ingin apakah media *puzzle* layak sebagai media dalam perkembangan kognitif.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di RA Arafah Sipolu polu Panyabungan beberapa hal yang diperhatikan yaitu sebagian anak belum mengetahui warna, bentuk, dan angka. Proses pembelajaran sering yaitu calistung dan pembelajaran menggunakan APE hanya sesekali. Pada saat peneliti melihat hal tersebut maka digunakan adalah media *Puzzle*. Selain itu anak belum bisa mengungkapkan apa yang ia ketahui sehingga ia hanya diam. Mengapa media *puzzle*? karna media *puzzle* dapat menjadi alat untuk bisa menjadi alat pemecah masalah sehingga anak dapat mengungkapkan yang ia belum ketahui.

Berdasarkan hasil penelitian Indah Kurniawati (2020) menyatakan penerapannya berjalan dengan baik apalagi perkembangan kognitif sesuai dengan aspek aspek. Tingkat pencapaian sesuai dengan perkembangan yang harus dicapai sejalan usia anak. Selain itu terdapat faktor pendukung dan hambatan salah satunya minat anak terhadap media *puzzle* dan hambatan itu kurangnya inovasi dari pendidik terhadap media *puzzle* sebagai media dalam perkembangan kognitif. Selain itu dalam penelitian pengaruh media Mefi Wulandari (2019) *puzzle* juga berjalan dengan baik dengan melihat dari anak yang sudah mengetahui bentuk, warna dan angka

Berdasarkan permasalahan yang terjadi maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian yang berkenaan dengan “Implementasi Media *Puzzle* dalam Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di RA Arafah Sipolu-polu Panyabungan”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka rumusan masalah yang ingin diteliti yaitu:

1. Bagaimana implementasi media *puzzle* dalam perkembangan kognitif pada anak usia dini di RA Arafah Sipolu-polu Panyabungan?

2. Apakah faktor yang mendukung dan menghambat implementasi media *puzzle* dalam perkembangan kognitif pada anak usia dini di RA Arafah Sipolu-polu Panyabungan?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui implementasi media *puzzle* dalam perkembangan kognitif pada anak usia dini di RA Arafah Sipolu-polu Panyabungan
2. Untuk mengetahui faktor yang mendukung dan menghambat implementasi media *puzzle* dalam perkembangan kognitif pada anak usia dini di RA Arafah Sipolu-polu Panyabungan

D. Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian Adapun Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat dijadikan pengembangan dalam mengimplementasikan media *puzzle* pada lembaga pendidikan di Taman Kanak-kanak.
2. Manfaat praktis
 - a. Dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan perkembangan kognitif melalui media *puzzle*.
 - b. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sekolah khususnya dalam media *puzzle*.
 - c. Penelitian ini dapat menjadi bahan evaluasi guru melihat perkembangan kognitif anak.

E. Penjelasan Istilah

Untuk memberikan gambaran yang jelas dan menghindari kesalahpahaman tentang arti dan maksud dari judul. Maka penulis memberikan penjelasan istilah yang terdapat dalam judul yaitu sebagai berikut:

Puzzle adalah sebuah media permainan yang berupa potongan yang banyak dan membentuk sebuah gambar yang disatukan. *Puzzle* merupakan permainan yang mampu mengasah otak dalam kemampuan berpikir, mengingat dan memahami konsep juga berdampak dalam perkembangan kognitif.

Perkembangan kognitif merupakan perkembangan berfikir atau kecerdasan, yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan memecahkan permasalahan sederhana.

F. Sistematika pembahasan

Penulisan proposal skripsi ini disusun dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I pendahuluan, merupakan bab yang berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, mamfaat penelitian, penjelasan istilah, dan sistematika masalah.

BAB II Kajian teori, merupakan bab yang berisi media puzzle, perkembangan kognitif dan anak usia dini. Selain itu berisi tentang penelitian terdahulu.

BAB III Metode penelitian, merupakan bab yang berisi jenis penelitian, lokasi dan waktu penelitian, sumber dan data penelitian, teknik pengumpulan data, teknik keabsahan data, dan teknik analisis data.

BAB IV Hasil penelitian, merupakan bab yang berisi hasil implementasi media puzzle dalam perkembangan kognitif anak usia dini di RA Arafah dan faktor pendukung dan penghambat media puzzle.

BAB V Penutup, merupakan bab yang berisi kesimpulan dan saran.