

PENGARUH MEDIA PERMAINAN PUZZLE DAN PERMAINAN  
KONVENSIONAL TERHADAP HASIL BELAJAR TEMA  
BINATANG DI KB NURUS SHIBYAN BANGSALSARI  
JEMBER

THE INFLUENCE OF PUZZLE AND CONVENTIONAL GAME  
MEDIA ON LEARNING RESULTS OF ANIMAL THEME  
IN KB NURUS SHIBYAN BANGSALSARI JEMBER

Anik Kristanti<sup>1</sup>, M. Rudy Sumiharsono<sup>2</sup>, Makmuri<sup>3</sup>,

Program Studi S2 Teknologi Pembelajaran, Pascasarjana  
Universitas PGRI Argopuro Jember

kristantia7@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif kasual yang ingin mengetahui Permainan Puzzle dan Media Permainan Konvensional terhadap Hasil Belajar Hewan di KB Nurus Shibyan Bangsalsari Jember.

Permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini adalah: 1) pengaruh media permainan puzzle terhadap hasil belajar tema hewan di KB Nurus Shibyan Bangsalsari Jember; 2) Pengaruh media permainan konvensional terhadap hasil belajar hewan di KB Nurus Shibyan Bangsalsari Jember? 3) Pengaruh media permainan puzzle dan media permainan konvensional secara bersama-sama terhadap hasil belajar tema hewan di KB Nurus Shibyan Bangsalsari Jember?

Responden penelitian ini adalah di KB Nurus Shibyan Bangsalsari Jember dengan jumlah 33 anak, daerah penelitian ditentukan dengan metode purposive sampling. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain kasual. Alat pengumpul data menggunakan angket, tes serta metode bantu dokumentasi dan wawancara. Derajat valid dan reliabel alat dengan uji validitas dan reliabilitas. Uji analisis instrumen menggunakan: 1) uji deskriptif, 2) uji normalitas, 3) uji homogenitas. Uji hipotesis dengan: 1) analisis regresi berganda dan 2) uji F.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa permainan puzzle dapat meningkatkan minat belajar anak dan kemampuan dasar kognitif anak KB Nurus Shibyan Bangsalsari Jember 2018 – 2019. Untuk permainan konvensional, anak cenderung memperhatikan karena permainan tersebut tidak asing bagi mereka dan mudah dilakukan. Selain itu permainan konvensional mempunyai banyak nilai kearifan sehingga memberikan pengaruh secara bersama-sama pada hasil belajar.

Kesimpulan yang diperoleh adalah pengaruh media permainan puzzle dan media permainan konvensional terhadap hasil belajar tema binatang semester genap tahun pelajaran 2018-2019 di KB Nurus Shibyan Bangsalsari Jember. Guru hendaknya mengimplementasikan permainan puzzle dalam pembelajaran khususnya pendidikan anak usia dini.

Kata Kunci: Media Permainan Puzzle, Media Permainan Konvensional, Hasil Belajar.

Abstract: This research is a casual quantitative study that wants to know the Puzzle Game and Conventional Game Media on Learning Outcomes of Animals in the at KB Nurus Shibyan Bangsalsari Jember.

The problems examined in this study are: 1) the effect of puzzle game media on the learning outcomes of animal themes in the KB Nurus Shibyan Bangsalsari Jember; 2) the influence of conventional game media on the

learning outcomes of animals at KB Nurus Shibyan Bangsalsari Jember? 3) the influence of puzzle game media and conventional game media together on the learning outcomes of animal themes at KB Nurus Shibyan Bangsalsari Jember? The respondent of this study were 33 KB children at Nurus Shibyan Bangsalsari Jember, the study area was determined by the purposive sampling method. This research is a quantitative study with a casual design. Data collection tools using questionnaires, tests and documentation and interview assistive methods. Valid and reliable tools with validity and reliability tests. Instrument analysis test uses: 1) descriptive test, 2) normality test, 3) homogeneity test. Hypothesis test with: 1) multiple analysis regression and 2) F test. The results of this study indicate that puzzle games can increase learning interest and cognitive abilities of children of KB Nurus Shibyan Bangsalsari Jember. For conventional games, children tend to pay attention because the game is familiar to them and easy to do. Besides conventional games have a lot of wisdom values so they are more likely to be comfortable using the media. These conditions greatly influence jointly on learning outcomes. The conclusion obtained is the influence of puzzle game media and conventional game media on the learning outcomes of animal theme learning at KB Nurus Shibyan Bangsalsari Jember. Teachers should implement puzzle games in learning especially early childhood education.

Keywords: Puzzle Game Media, Conventional Game Media, Learning Outcomes.

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini mempunyai karakteristik dalam pembelajarannya yakni belajar sambil bermain. Pembelajaran anak usia dini adalah pembelajaran yang menyenangkan melalui nuansa permainan sesuai dengan tahapan perkembangan mereka (Depdiknas, 2014). Aturan tersebut mengisyaratkan secara gamblang bahwa setting dan desain pembelajaran tingkat anak usia dini harus menitikberatkan pada permainan yang mendidik (game edukatif). Desain dan setting dapat mencakup mulai dari pemilihan pendekatan hingga strategi pembelajaran termasuk didalamnya adalah media pembelajaran yang akan digunakan.

Pemilihan media pembelajaran bagi anak usia dini harus media yang mengandung unsur permainan. Ragam media pembelajaran permainan cukup banyak dengan peruntukan masing-masing, misalnya untuk meningkatkan motorik halus dan kasar, meningkatkan kemampuan membaca permulaan dan aspek lainnya. Salah satu media pembelajaran dengan unsur permainan yang relevan pada pembelajaran anak usia dini adalah permainan Puzzle. Permainan Puzzle kegiatan bongkar dan menyusun kembali kepingan Puzzle menjadi bentuk utuh (Depdiknas, 2014). Lebih jelas dinyatakan bahwa Puzzle adalah permainan menyusun dan mencocokkan bentuk dan tempatnya sesuai dengan

gambar yang sebenarnya (Yulianty, 2008). Dengan demikian maka Puzzle adalah media pembelajaran permainan dengan menyusun dan membongkar alat permainan dari tidak utuh menjadi utuh kembali dan dari bentuk satu ke bentuk lain.

Permainan Puzzle dapat diterapkan dalam permainan disamping permainan konvensional yang sudah sering digunakan. Konvensional bermakna kebiasaan umum, adat, kelaziman atau berarti tradisional (KBBI, 2004). Permainan konvensional mempunyai pengertian permainan yang sudah lazim atau tradisional. Dapat pula dipahami sebagai permainan yang telah lama atau sederhana baik dari bentuk maupun cara permainannya.

Media pembelajaran baik yang konvensional maupun Puzzle dapat mempengaruhi hasil belajar. Hasil belajar diartikan sebagai perubahan dalam bentuk pengetahuan, sikap maupun ketrampilan setelah mengikuti atau melakukan proses belajar (Sanjaya, 2010). Hasil belajar pada anak pendidikan usia dini dapat diamati langsung atau observasi oleh guru bukan menggunakan tes bentuk soal karena pertimbangan usia dan tahapan perkembangannya.

## Media Permainan Puzzle

Pemilihan permainan yang tepat bagi anak usia dini harus mempertimbangkan tujuan dan kemanfaatan dari permainan

tersebut. Tujuan dan kemanfaatan suatu permainan dalam pendidikan adalah mengarah pada game edukatif yakni tetap mempertahankan nilai-nilai pendidikannya. Tujuan dari permainan antara lain: 1) icebreaker, 2) membangun kerja sama tim, 3) komunikasi, 4) kemampuan fasilitator atau presentasi, 5) latihan pembangkit semangat dan 6) pembelajaran (Sujiono, 2013). Dari pernyataan tersebut disebutkan bahwa salah satu tujuan permainan adalah pembelajaran atau edukasi. Dengan ini menunjukkan bahwa permainan dapat digunakan sebagai wahana pembelajaran. Tentu jika berkaitan dengan pembelajaran, maka harus ada nilai-nilai permainan yang dapat menghantarkan pesan dari suatu materi ajar. Salah satu permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah permainan Puzzle.

Permainan Puzzle sudah sangat populis bagi anak-anak dan sangat digandrungi utamanya anak usia dini. Permainan Puzzle dapat membantu meningkatkan minat belajar karena menarik dan tidak membosankan. Permainan Puzzle adalah kegiatan bongkar dan menyusun kembali kepingan Puzzle menjadi bentuk utuh (Depdiknas, 2014). Aktivitas menyusun kembali bagian atau kepingan Puzzle menjadi bentuk yang benar dan utuh dapat melatih fisik sekaligus kognisi anak sehingga kecerdasan dan psikomotoriknya terbentuk.

Manfaat permainan Puzzle selain dapat melatih kecerdasan dan psikomotorik juga dapat memberikan manfaat lain. Manfaat permainan Puzzle adalah mengasah otak, melatih koordinasi mata dan tangan, melatih membaca, melatih nalar, melatih kesabaran dan memberikan pengetahuan (Yulianty, 2008). Manfaat-manfaat yang diberikan dari permainan Puzzle sebagaimana disebutkan sangat berpotensi dalam peningkatan hasil belajar utamanya tema Binatang yang merupakan materi pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini.

#### Media Permainan Konvensional

Media permainan dapat dimaknai dari kata media yang berasal dari kata medium (latin: perantara) dan permainan yang berarti sebuah aktifitas olah badan ataupun oleh pikir yang sifatnya menyenangkan (Arsyad, 2002). Kata konvensional sering digunakan dalam berbagai penelitian dan praktik kehidupan. Konvensional sering

dibenturkan dengan kata modern atau canggih sehingga seakan – akan konvensional adalah terbelakang. Sebenarnya konvensional bermakna kebiasaan umum, adat, kelaziman atau berarti tradisional (KBBI, 2014). Dari definisi kata konvensional tersebut maka jelas dan gamblang bahwa konvensional adalah segala hal yang bersifat umum, kebiasaan dan telah menjadi tradisi. Dapat dipahami pula bahwa konvensional jauh dari inovasi atau pembaharuan namun bukan berarti tidak berguna. Konvensional dapat digunakan dalam berbagai konteks mulai dari media, strategi, pendekatan dan sebagainya. Oleh karenanya sering dijumpai media pembelajaran konvensional, strategi pembelajaran konvensional dan lain-lain.

Media permainan konvensional adalah alat permainan yang telah dikenal lama dan digunakan secara umum (tradisional) serta belum diinovasi (masih sederhana). Media permainan ini masih belum tersentuh dengan balutan teknologi terbaru misalkan komputer dan internet (Arsyad, 2002). Meskipun demikian media permainan konvensional mempunyai nilai filosofis dan jauh dari hal-hal negatif karena sifatnya masih natural/alamiah tanpa bertalian dengan produk-produk pengetahuan terkini yang relatif berdampak negatif. Nilai atau hal positif yang terdapat dalam media permainan konvensional misalnya: 1) sportifitas, 2) kerjasama tim, 3) nasionalisme, 4) kesederhanaan dan 5) motivasi berprestasi (Arsyad, 2002).

Beberapa media permainan konvensional yang sering dan sudah banyak dikenal misalnya alat permainan ular tangga, dadu, kartu domino, enggrang, tengklek dan lompat tali. Dari media permainan konvensional tersebut dapat digunakan dalam pembelajaran sehingga berfungsi juga sebagai media pembelajaran.

#### Hubungan Media Permainan Puzzle dan Konvensional Serta Hasil Belajar

Permainan Puzzle memberikan daya tarik tersendiri bagi anak taraf pendidikan anak usia dini khususnya kelompok bermain. Hal tersebut karena media permainan Puzzle memberikan keleluasaan anak untuk berpikir dan berkreasi dalam menyusun kepingan Puzzle sehingga tanpa disadari mereka larut dalam proses belajar sambil bermain.

Sedangkan media permainan konvensional karena sifatnya yang sederhana dan telah dikenal oleh anak seperti media permainan dadu yang berisi angka akan dengan mudah dikuasai. Mata dadu yang dirubah menjadi gambar binatang akan memberikan makna edukasi sekaligus nuansa permainan sehingga penguasaan materi pembelajaran akan diserap tanpa adanya keterpaksaan.

Dari karakteristik media permainan Puzzle dan media permainan konvensional tersebut telah memenuhi aturan standar operasional pembelajaran pendidikan anak usia dini yakni belajar sambil bermain. Oleh karenanya media permainan Puzzle dan media permainan konvensional erat hubungannya terhadap hasil belajar anak kelompok bermain utamanya materi pembelajaran tema binatang. Dengan penerapan kedua media permainan tersebut maka hasil belajar akan terdorong menjadi lebih baik.

## METODE

### Desain Penelitian

Desain penelitian dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan kuantitatif kausal yakni penelitian yang bertujuan mengetahui pengaruh suatu variabel tertentu terhadap variabel lain. Variabel yang dimaksudkan adalah variabel bebas (media permainan Puzzle dan konvensional) terhadap variabel terikat (hasil belajar).

Oleh karenanya langkah dan tahapan penelitian ini pertama tahap persiapan yakni mengumpulkan data awal (observasi, instrumen penelitian, penyusunan proposal, uji instrumen) dan tahap perlakuan (menerapkan media permainan Puzzle dan konvensional dalam proses pembelajaran di kelas sehingga diperoleh data) serta mengolah data untuk dijadikan laporan (olah data, pembahasan dan penyimpulan) dan dipublikasikan.

### Metode Penentuan Daerah Penelitian

Penentuan daerah penelitian dilakukan dengan menggunakan teknik purposive sampling area, yaitu teknik pengambilan sample sumber data dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2014). Teknik ini biasanya dilakukan atas beberapa pertimbangan, misalnya alasan keterbatasan waktu, tenaga dan dana, sehingga tidak dapat mengambil tempat yang luas atau jauh. Berdasarkan pendapat

tersebut maka penentuan daerah penelitian dilakukan dengan sengaja pada anak usia dini di PAUD Nurus Shibyan Bangsalsari Jember semester genap tahun pelajaran 2018 – 2019. Penelitian dilakukan di tempat penulis mengajar dengan asumsi pengambilan data lebih mudah dikarenakan diinsitusi sendiri, efisiensi waktu dan tenaga penulis.

### Metode Penentuan Responden Penelitian

Metode penentuan responden dalam penelitian ini adalah menggunakan metode population research yakni pengambilan seluruh responden yang ada tanpa menggunakan sampel (Arikunto, 2013). Responden dalam penelitian ini adalah anak usia dini yang sedang mengikuti program pembelajaran pada Kelompok Bermain Nurus Shibyan Bangsalsari Jember semester genap tahun pelajaran 2018/2019 sejumlah 32 anak.

### Metode dan Alat Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting, berbagai sumber, dan berbagai cara (Sugiyono, 2014). Bila dilihat dari sumber datanya, maka pengumpulan data dapat menggunakan sumber primer, dan sumber sekunder. Sumber primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data, dan sumber sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen.

Selanjutnya bila dilihat dari segi cara atau teknik pengumpulan data maka teknik pengumpulan dapat dilakukan dengan observasi (pengamatan), interview (wawancara), kuesioner (angket), dokumentasi atau gabungan keempatnya (Sugiono, 2014). Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka metode yang digunakan penulis dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah 1) Observasi (pengamatan), 2) Interview (wawancara), 3) Kuesioner (angket) dan 4) Dokumentasi.

## Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk observasi, dokumen, angket dan tes. Observasi digunakan untuk menyajikan gambaran realistik perilaku atau kejadian objek penelitian. Dokumen dalam penelitian ini digunakan untuk menyajikan gambaran sebaran siswa, jumlah rombongan belajar, dan hasil belajar siswa. Metode ini digunakan berdasarkan pendapat dari Noor (2011) yaitu sebagian besar data yang tersedia dalam dokumen yaitu berbentuk surat, catatan harian, cendera mata, laporan, artefak, dan foto. Sifat utama data ini tak terbatas pada ruang dan waktu sehingga memberikan peluang pada peneliti untuk mengetahui hal-hal yang pernah terjadi di waktu silam.

Angket tertutup (angket berstruktur) adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden diminta untuk memilih satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik dirinya dengan cara memberikan tanda silang atau tanda checklist (Riduwan, 2013). Sedangkan Sumadinata (2013) menjelaskan angket tertutup adalah angket yang berisi pertanyaan-pertanyaan atau pertanyaan pokok yang bisa dijawab atau direspon oleh responden dengan cara memilih jawaban yang telah tersedia.

Sedangkan metode tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur ketrampilan bahasa setelah pelaksanaan (posttest). Hasil tes tersebut digunakan sebagai unit analisis penelitian. Langkah yang ditempuh dalam penyusunan instrumen tes adalah: 1) melakukan penjabaran variabel utama dalam penelitian yang dituangkan dalam bentuk sub-variabel dan indikator, 2) berdasarkan dari indikator ini kemudian disusun kisi-kisi instrumen, 3) melaksanakan penyusunan butir-butir pertanyaan terhadap kisi-kisi yang telah disusun, 4) melakukan telaah butir-butir pertanyaan, 5) melakukan uji coba instrumen dengan tujuan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas instrumen yang telah dibuat, dan 6) melakukan penyempurnaan instrumen.

Sebelum instrumen penelitian digunakan dalam penelitian maka dilakukan beberapa rangkaian uji instrumen berupa uji validitas dan reliabilitas. Validitas adalah keadaan yang menggambarkan tingkat instrumen yang bersangkutan mampu mengukur apa yang diukur (Arikunto, 2013). Agar butir soal

yang diujikan memiliki validitas yang memadai, soal disusun dengan cara membuat kisi-kisi terlebih dahulu. Hal ini dimaksudkan agar soal-soal yang dibuat dapat mewakili pengukuran indikator dari tujuan pembelajaran. Uji validitas menggunakan konsep korelasi skor item total. Item soal dikatakan valid apabila skor item berkorelasi positif dengan skor total. Dalam hal ini, skor item yang berkorelasi dengan skor total berarti apa yang diungkap skor item sama seperti yang diungkap skor total.

Formulasi uji validitas untuk skala hasil belajar menggunakan formulasi korelasi product moment. Penghitungan uji validitas hasil belajar dilakukan dengan bantuan SPSS 22.0 for windows. Kriteria yang digunakan untuk mengetahui suatu pernyataan valid atau tidak valid yaitu jika  $r_{xy} > r$  tabel maka pernyataan valid, namun jika  $r_{xy} < r$  tabel maka pernyataan tidak valid.

Reliabilitas instrumen penelitian adalah hasil pengukuran yang dapat dipercaya atau konsistensi hasil pengukuran. Sukmadinata (2013) menyatakan bahwa reliabilitas berkenaan dengan tingkat keajegan atau ketetapan hasil pengukuran. Suatu instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang memadai bila instrumen tersebut digunakan mengukur aspek yang diukur beberapa kali hasilnya sama atau relatif sama selama aspek yang diukur tidak berubah.

Reliabilitas instrumen diperlukan untuk mendapatkan data yang sesuai dengan tujuan pengukuran. Dengan demikian, reliabilitas berarti sejauhmana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Untuk mengetahui tingkat reliabilitas soal dilakukan uji coba. Hasil uji coba dianalisis dengan menggunakan rumus Alpha Cronbach dengan bantuan program SPSS 22.0 for windows. Batas minimal koefisiensi reliabilitas suatu instrumen adalah 0,60. Jika nilai Alpha Cronbach hasil analisis lebih dari 0,60 maka dikatakan reliabel dan jika kurang dari 0,60 dikatakan tidak reliabel. Berarti item yang tidak reliabel itu perlu dihilangkan atau diperbaiki.

## Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data mencakup dua tahap, yaitu tahap persiapan dan tahap pelaksanaan penelitian. Kegiatan yang termasuk dalam tahap persiapan adalah penyusunan perangkat

pembelajaran dan instrumen penelitian. Perangkat pembelajaran yang disusun adalah rencana kegiatan harian PAUD. Hal ini dimaksudkan agar memperoleh informasi-informasi yang ilmiah dan mencerminkan keadaan variabel penelitian yang sebenarnya agar dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk observasi, dokumen, angket dan tes.

#### Analisis Data

Setelah dilakukan pengumpulan data, kegiatan selanjutnya adalah melakukan pengkodean (coding) agar data yang dikumpulkan dapat diolah dengan menggunakan program statistik analisis data. Peneliti menggunakan program SPSS versi 22.0 for windows dalam mengolah data kuesioner/angket. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif adalah analisis yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi, (Sugiyono, 2014). Dalam penelitian ini, analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan data sesuai masing-masing variabel.

#### Analisis Hasil Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini meliputi:

##### 1. Analisis Regresi Berganda

Analisis regresi dalam penelitian ini digunakan untuk menguji pengaruh antara variabel independen dengan variabel dependen dalam bentuk persamaan regresi. Persamaan regresi yang digunakan adalah persamaan regresi berganda (multiple regression). Persamaan regresi linier berganda diformulasikan sebagai berikut:

$$X = a + b_1(Y_1) + b_2(Y_2)$$

Keterangan :

X : Hasil belajar

a : bilangan konstanta

$b_1(Y_1)$  : koefisien regresi permainan Puzzle

$b_2(Y_2)$  : koefisien regresi permainan konvensional

##### 2. Uji Simultan (Uji F)

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah semua variabel independen secara bersama-sama (simultan) dapat berpengaruh terhadap variabel dependen. Menurut Sugiyono (2013: 199) rumus untuk uji F sebagai berikut:

$$F = \frac{R^2(n - k - 1)}{k(1 - R^2)}$$

Keterangan :

F : harga F hitung

K : jumlah variabel independen

n : jumlah anggota sampel

R : koefisien korelasi berganda

#### Uji Prasyarat

Setelah analisis deskriptif kemudian dilakukan uji prasyarat dengan tujuan untuk penentuan pengujian hipotesis. Uji prasyarat tersebut meliputi uji normalitas dan uji homogenitas dengan penjabaran sebagai berikut.

##### a. Uji Normalitas

Data yang terkumpul akan diamati apakah berasal dari sampel berdistribusi normal atau tidak normal sehingga akan menentukan analisa berikutnya. Tujuan dari uji normalitas adalah untuk mengetahui sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Jika didapatkan nilai  $p < 0,05$ , maka  $H_0$  (data berdistribusi normal) ditolak. Nilai signifikansi yang digunakan mengacu pada rumus Kolmogorov-Smirnov<sup>a</sup> dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 22.

##### b. Uji Homogenitas

Tujuan pengujian homogenitas data adalah untuk mengetahui komponen dari sejumlah populasi sama atau tidak. Jika diperoleh nilai  $p > 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak artinya sampel dari populasi yang homogen atau homogenitas terpenuhi. Tentu pengujian ini menggunakan aplikasi SPSS versi 22 berbasis komputer.

#### HASIL

Penelitian pendidikan dengan pendekatan kuantitatif kausalitas secara umum mempunyai data penelitian yang digolongkan pada deskriptif data dan inferensial data. Pada deskripsi data penelitian akan menyuguhkan data-data temuan penelitian saja tanpa memberikan interpretasi lebih jauh. Data tersebut

meliputi data pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan permainan puzzle dan konvensional dan data hasil belajar serta data hasil uji normalitas dan homogenitas kemudian diakhiri dengan data hasil uji hipotesis. Rincian data tersebut adalah sebagai berikut;

1) Data Pelaksanaan Pembelajaran Dengan Permainan Puzzle dan Konvensional.

Pembelajaran dengan berbasis permainan sangat relevan dengan karakteristik dan pola belajar pendidikan anak usia dini. Belajar sambil bermain merupakan ciri khas umum pembelajaran anak usia dini. Melalui permainan puzzle maka kondisi belajar anak akan semakin kondusif dan menyenangkan. Secara keseluruhan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media puzzle dipaparkan pada Tabel 1 di bawah ini;

Tabel 1 Pelaksanaan Pembelajaran Melalui Media Pembelajaran Puzzle

TAHAPAN	URAIAN
Pertama	Pembukaan, doa awal pembelajaran, apersepsi materi pembelajaran dan bincang tentang kemajuan anak
Kedua	Pembentukan kelompok, penjelasan tentang permainan, cara dan teknik permainan puzzle dan disertai peragaan awal oleh guru
Ketiga	Latihan awal, diberikan waktu pada anak untuk melakukan percobaan-percobaan sederhana dalam memainkan puzzle
Keempat	Penilaian, setelah melakukan serangkaian latihan selanjutnya guru melakukan penilaian terhadap perkembangan belajar utamanya dalam materi pengenalan huruf
Kelima	Penutup, guru memberikan penguatan dan simpulan dari materi yang telah disampaikan pada anak

Tabel 1 menunjukkan rangkaian pembelajaran dengan berbantuan media pembelajaran puzzle, sedangkan untuk pembelajaran dengan menggunakan media konvensional adalah sebagai berikut;

Tabel 2 Pelaksanaan Pembelajaran Melalui Media Pembelajaran Konvensional

TAHAPAN	URAIAN
Pertama	Pembukaan, doa awal pembelajaran, apersepsi materi pembelajaran dan bincang tentang kemajuan anak
Kedua	Guru memberikan materi pembelajaran berupa pengenalan huruf pada anak dengan media konvensional/tulisan atau gambar pola huruf
Ketiga	Latihan awal, guru memandu anak untuk mengenalkan huruf tahap demi tahap dari huruf alfabet kemudian memberikan pengulangan
Keempat	Penilaian, setelah melakukan serangkaian latihan selanjutnya guru melakukan penilaian terhadap perkembangan belajar utamanya dalam materi pengenalan huruf
Kelima	Penutup, guru memberikan penguatan dan simpulan dari materi yang telah disampaikan pada anak

Berdasarkan Tabel 1 tentang pembelajaran berbantuan media pembelajaran puzzle dan Tabel 2 tentang pembelajaran menggunakan media pembelajaran konvensional, maka nampak jelas terdapat perbedaan keduanya. Perbedaan juga terlihat pada pelaksanaan di kelas, pembelajaran menggunakan media pembelajaran puzzle relatif lebih disukai anak dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional. Suasana belajar lebih aktif dan anak lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran berbantuan media pembelajaran puzzle.

2) Data Hasil Belajar

Hasil belajar yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah capaian anak dalam materi pembelajaran pengenalan huruf. Berikut ini adalah data hasil belajar anak materi pengenalan huruf disajikan pada Tabel 3;

Tabel 3 Ringkasan Data Hasil Belajar (Pengenalan Huruf)

N O	KRITERIA	JUMLAH ANAK	PROSENTAS
1	0/Tidak /belum dapat mengenal huruf sama sekali	0	0
2	*/Dapat mengenal 1-2 huruf	4	12,5
3	**/Dapat mengenal 3-4 huruf	8	25
4	*** /Dapat mengenal 5-6 huruf	16	50
5	****/Dapat mengenal 7 huruf	4	12,5

Berdasarkan Tabel 3 diatas, nampak bahwa tidak terdapat anak yang sama sekali tidak mampu atau belum mampu mengenal huruf namun diperoleh bahwa anak yang dapat mengenal huruf 1 hingga 2 huruf setelah diberikan materi tersebut sejumlah 4 anak, dapat mengenal 3 sampai 4 huruf sejumlah 8 anak, dapat mengenal 5 hingga 6 huruf sebanyak 16 anak dan dapat mengenal 7 huruf lebih sejumlah 4 anak. Pada data tersebut anak lebih dominan dapat mengenal 5-6 huruf yakni dengan prosentase 50 % artinya separuh jumlah anak dapat mengenal atau menguasai materi pembelajaran dengan berhasil mengenal 5 hingga 6 huruf.

### 3) Data Hasil Uji Normalitas

Syarat uji sebelum melakukan uji hipotesis adalah pengujian normalitas data yang terhimpun. Prasyarat yang dimaksudkan adalah syarat untuk menentukan jenis uji hipotesis menggunakan statistik parametrik atau non parametrik.

Sedangkan uji normalitas adalah untuk mengetahui sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Jika didapatkan nilai  $p > 0,05$ , maka  $H_0$  (data berdistribusi tidak normal) ditolak. Nilai signifikansi yang digunakan mengacu pada rumus Kolmogorov-Smirnov<sup>a</sup>. Hasil pengujian normalitas disajikan pada Tabel 4 di bawah ini.

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas

VARIABEL UJI	P-VALUE
Media Pembelajaran Puzzle	0,061
Media Pembelajaran Konvensional	0,069
Hasil Belajar	0,071
Media Pembelajaran Puzzle - Hasil Belajar	0,082
Media Pembelajaran Konvensional- Hasil Belajar	0,065
Media Pembelajaran Puzzle - Media Pembelajaran Konvensional-Hasil Belajar	0,073

Mengacu pada Tabel 4 diatas, maka diperoleh hasil uji normalitas media pembelajaran puzzle dengan taraf signifikansi 0,061, media pembelajaran konvensional dengan taraf signifikansi 0,069, hasil belajar dengan taraf signifikansi 0,071, media pembelajaran puzzle - hasil belajar dengan taraf signifikansi 0,082, media pembelajaran konvensional- hasil belajar dengan taraf signifikansi 0,065 dan media pembelajaran puzzle - media pembelajaran konvensional-hasil belajar dengan taraf signifikansi 0,073. Dengan hasil taraf signifikansi diatas 0,05 maka dapat dinyatakan bahwa data terdistribusi normal pada seluruh variabel uji normalitas.

### 4) Data Hasil Uji Homogenitas

Syarat uji berikutnya sebelum penentuan uji hipotesis menggunakan statistik parametrik atau non parametrik adalah uji homogenitas data. pengujian homogenitas data adalah untuk mengetahui komponen dari sejumlah populasi sama atau tidak. Jika diperoleh nilai  $p > 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak artinya sampel dari populasi yang homogen atau homogenitas terpenuhi. Hasil uji homogenitas data disajikan pada Tabel 5 di bawah ini.

Tabel 5 Hasil Uji Homogenitas

VARIABEL UJI	P-VALUE
Media pembelajaran puzzle	0,08
Media pembelajaran konvensional	0,09
Hasil belajar	0,07

Mengacu pada tabel hasil uji homogenitas data sebagaimana disajikan diatas, maka diperoleh hasil p value  $> 0,05$  pada seluruh variabel uji homogenitas.

Dengan capaian uji homogenitas ini maka dapat diputuskan bahwa seluruh data homogen.

#### 5) Data Hasil Uji Hipotesis

Sebagaimana hasil uji prasyarat maka uji hipotesis diputuskan menggunakan statistik parametrik. Uji hipotesis menggunakan uji F atau regresi linear berganda. Hipotesis dan uji yang dimaksudkan adalah;

Hipotesis: Ada pengaruh media permainan puzzle dan media permainan konvensional secara bersama-sama terhadap hasil belajar tema binatang semester genap tahun pelajaran 2018-2019 di KB Nurus Shibyan Bangsalsari Jember.

Hipotesis ketiga tersebut menggunakan uji F atau regresi linear berganda. Setelah dilakukan uji hipotesis menggunakan uji F diperoleh ringkasan hasil sebagai berikut;

Tabel 6 Hasil Uji Hipotesis

DATA SUMBER	DF	RATA-RATA KUADRAT	F
Intersep	1	3123	2134
Media pembelajaran puzzle-hasil belajar	1	101,3	1,542
Media pembelajaran konvensional-hasil belajar	1	107,1	1,572
Media pembelajaran puzzle Media pembelajaran konvensional hasil belajar	1	105,2	0,653
Kesalahan (Error)	1	-	-

Hasil uji hipotesis sebagaimana disajikan pada Tabel 6 diatas akan memutuskan dari masing-masing hipotesis yang diajukan. Pertama, uji hipotesis pada hipotesis nihil: "Tidak pengaruh media permainan puzzle terhadap hasil belajar tema binatang semester genap tahun pelajaran 2018-2019 di KB Nurus Shibyan Bangsalsari Jember" dengan hasil F 1,542

pada T hitung taraf signifikansi 0,071. Karena hasil uji sig.  $t > 0.05$  maka  $H_0$  ditolak artinya hipotesis nihil ditolak sehingga berlaku hipotesis kerja ( $H_a$ ) yakni "ada pengaruh media permainan puzzle terhadap hasil belajar tema binatang semester genap tahun pelajaran 2018-2019 di KB Nurus Shibyan Bangsalsari Jember".

Hasil kedua, uji hipotesis nihil: "Tidak pengaruh media permainan konvensional terhadap hasil belajar tema binatang semester genap tahun pelajaran 2018-2019 di KB Nurus Shibyan Bangsalsari Jember" dengan hasil F 1,572 pada T hitung taraf signifikansi 0,089. Karena hasil uji sig.  $t > 0.05$  maka  $H_0$  ditolak artinya hipotesis nihil ditolak sehingga berlaku hipotesis kerja ( $H_a$ ) yakni "ada pengaruh media permainan konvensional terhadap hasil belajar tema binatang semester genap tahun pelajaran 2018-2019 di KB Nurus Shibyan Bangsalsari Jember".

Hasil ketiga, uji hipotesis nihil: "Tidak pengaruh media permainan puzzle dan media permainan konvensional secara bersama-sama terhadap hasil belajar tema binatang semester genap tahun pelajaran 2018-2019 di KB Nurus Shibyan Bangsalsari Jember" dengan hasil F 0,653 pada T hitung taraf signifikansi 0,065. Karena hasil uji sig.  $t > 0.05$  maka  $H_0$  ditolak artinya hipotesis nihil ditolak sehingga berlaku hipotesis kerja ( $H_a$ ) yakni "ada pengaruh media permainan puzzle dan media permainan konvensional secara bersama-sama terhadap hasil belajar tema binatang semester genap tahun pelajaran 2018-2019 di KB Nurus Shibyan Bangsalsari Jember".

#### Kisi-Kisi Pembelajaran Melalui Media Puzzle

Tabel 7 Kisi-Kisi Pembelajaran Melalui Media Puzzle

TAHAPAN	URAIAN
Persiapan	Menjelaskan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan peserta didik belajar.
Penyampaian Materi	Menyajikan informasi kepada peserta didik secara verbal.
Pendampingan	Memberikan pendampingan untuk melakukan percobaan-percobaan sederhana dalam memainkan puzzle

Evaluasi	Memberikan penilaian setelah melakukan serangkaian latihan yang telah dilakukan peserta didik.
Penguatan	Memberikan apresiasi terhadap prestasi masing-masing individu peserta didik

Tabel 7 Pembelajaran dengan menggunakan media Puzzle ditunjukkan pada table 7 dan diterapkan secara maksimal untuk mengetahui pengaruhnya terhadap pembelajaran tema binatang.

#### Kisi-Kisi Pembelajaran Melalui Media Konvensional

Tabel 8 Kisi-Kisi Pembelajaran Melalui Media Pembelajaran Konvensional

TAHAPAN	URAIAN
Persiapan	Menjelaskan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan peserta didik belajar.
Penyampaian Materi	Menyajikan informasi kepada peserta didik secara verbal, berupa pengenalan huruf dengan tema binatang.
Pendampingan	Memberikan pendampingan pada anak untuk mengenalkan huruf tahap demi tahap dari huruf alfabet kemudian memberikan pengulangan
Evaluasi	Memberikan penilaian setelah melakukan serangkaian latihan yang telah dilakukan peserta didik.
Penguatan	Memberikan apresiasi terhadap prestasi masing-masing individu peserta didik

Berdasarkan Tabel 7 tentang Kisi-kisi pembelajaran dengan media pembelajaran puzzle dan Tabel 8 Kisi-kisi tentang pembelajaran menggunakan media pembelajaran konvensional, maka nampak jelas terdapat perbedaan keduanya. Perbedaan juga terlihat pada pelaksanaan di kelas, pembelajaran menggunakan media pembelajaran puzzle

relatif lebih disukai anak dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional. Suasana belajar lebih aktif dan anak lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran berbantuan media pembelajaran puzzle.

#### PEMBAHASAN

##### Hipotesis Pertama

Pembahasan awal adalah pada hasil uji hipotesis pertama, yakni hipotesis nihil: "Tidak pengaruh media permainan puzzle terhadap hasil belajar tema binatang semester genap tahun pelajaran 2018-2019 di KB Nurus Shibyan Bangsalsari Jember" dengan hasil  $F_{1,542}$  pada  $T$  hitung taraf signifikansi 0,071. Karena hasil uji sig.  $t > 0.05$  maka  $H_0$  ditolak artinya hipotesis nihil ditolak sehingga berlaku hipotesis kerja ( $H_a$ ) yakni "ada pengaruh media permainan puzzle terhadap hasil belajar tema binatang semester genap tahun pelajaran 2018-2019 di KB Nurus Shibyan Bangsalsari Jember". Pembahasan akan meretas hasil tersebut dengan analisis pada teori dan paparan pakar serta hasil pengamatan peneliti.

Puzzle merupakan media permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Pada anak usia dini pembelajaran yang paling tepat adalah pembelajaran dengan pola dan desain permainan. Hal tersebut karena relevan dengan usia dan tugas perkembangan mereka sehingga desain pembelajaran pada anak usia dini adalah belajar sambil bermain sebagaimana yang telah ditetapkan pemerintah. Selain karena hal tersebut hasil ini juga dapat dijelaskan berdasarkan tujuan dari permainan antara lain: 1) icebreaker, 2) membangun kerja sama tim, 3) komunikasi, 4) kemampuan fasilitator atau presentasi, 5) latihan pembangkit semangat dan 6) pembelajaran (Sujiono, 2013). Dari beberapa tujuan tersebut, tujuan latihan pembangkit semangat dan pembelajaran sangat kentara memberikan pengaruh pada hasil belajar anak.

Hasil ini juga dapat dilihat dari sisi manfaat dan guna media pembelajaran Puzzle. Manfaat permainan puzzle adalah mengasah otak, melatih koordinasi mata dan tangan, melatih membaca, melatih nalar, melatih kesabaran dan memberikan pengetahuan (Yulianty, 2008). Manfaat berupa mengasah otak, melatih koordinasi mata dan tangan, melatih membaca, melatih nalar, melatih kesabaran dan

memberikan pengetahuan sangat cukup memberikan penjelasan mengapa media pembelajaran puzzle dapat berpengaruh pada hasil belajar anak. Hal tersebut diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Muloke dkk (2017) dengan judul "Pengaruh Alat Permainan Edukatif (Puzzle) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Linawan Kecamatan Pinolosian Kabupaten Bolaang Mongondow Selatan". Jurnal, Keperawatan Universitas Sam Ratulangi Manado. Simpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa permainan puzzle berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun.

Selain penelitian tersebut, terdapat pula hasil penelitian yang dilakukan oleh Rahima (2017) dengan judul "Pengaruh Permainan Edukatif Dengan Media Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Dalam Mengenal Bentuk dan Warna Pada Anak Prasekolah di TK Aisyiyah IV Kota Jambi". Jurnal Akademika Baiturrahim. Penelitian tersebut mempunyai simpulan bahwa permainan edukatif dengan media puzzle terhadap perkembangan kognitif dalam mengenal bentuk dan warna pada anak prasekolah. Masih dari penelitian lain yang serupa adalah penelitian yang dilakukan oleh Sriastuti dkk. (2014) dengan judul "Peningkatan Minat Belajar dan Kemampuan Dasar Kognitif Melalui Penggunaan Media Puzzle Pada Anak Kelompok B TK Dharma Kumara Pedungan Denpasar Tahun Ajaran 2012/2013". Jurnal Pendidikan Dasar Universitas Pendidikan Ganesa.

Simpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa permainan puzzle dapat meningkatkan minat belajar dan kemampuan dasar kognitif anak Kelompok B TK Dharma Kumara Pedungan Denpasar Tahun Ajaran 2012/2013. Pengamatan peneliti juga menunjukkan hal yang sama, bahwa dengan menggunakan media pembelajaran puzzle anak semakin aktif dan nampak ceria sehingga materi yang diberikan oleh guru sangat mudah diserap oleh anak.

#### Hipotesis Kedua

Pembahasan pada hipotesis kedua adalah mengacu pada uji hipotesis nihil: "Tidak pengaruh media permainan konvensional terhadap hasil belajar tema binatang semester genap tahun pelajaran 2018-2019 di KB Nurus Shibyan Bangsalsari Jember" dengan hasil  $F_{1,572}$

pada  $T$  hitung taraf signifikansi 0,089. Karena hasil uji sig.  $t > 0.05$  maka  $H_0$  ditolak artinya hipotesis nihil ditolak sehingga berlaku hipotesis kerja ( $H_a$ ) yakni "ada pengaruh media permainan konvensional terhadap hasil belajar tema binatang semester genap tahun pelajaran 2018-2019 di KB Nurus Shibyan Bangsalsari Jember"

Permainan konvensional memiliki banyak kelebihan utamanya nilai moral/kearifan lokal meskipun juga ada stigma negatif dari permainan ini karena seakan tertinggal dari kemajuan. Tidak semua hal yang tidak tersentuh teknologi bersifat negatif demikian pula sebaliknya. Nilai atau hal positif yang terdapat dalam media permainan konvensional misalnya: 1) sportifitas, 2) kerjasama tim, 3) nasionalisme, 4) kesederhanaan dan 5) motivasi berprestasi (Arsyad, 2002). Dari nilai yang tersirat dalam permainan konvensional tersebut maka sangat gamblang berpengaruh pada hasil belajar. Dengan menggunakan media permainan konvensional tentu akan terhindar dari berbagai negatif permainan kekinian dan tentu tidak akan terjangkit ketergantungan negatif.

Hasil penelitian ini yang memberikan informasi bahwa permainan konvensional dapat berpengaruh pada hasil belajar dapat dijelaskan dengan hasil penelitian yang serupa dan telah dilakukan sebelumnya. Penelitian yang dilakukan oleh Ayuningtyas, Rusma (2015) dengan judul "Pengembangan Model Permainan Tradisional (Konvensional) Gobak Sodor Melalui Gosibol Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Sanetan Kecamatan Sluke Kabupaten Rembang". Skripsi. Universitas Negeri Semarang. Simpulan penelitian ini adalah bahwa permainan konvensional berupa permainan tradisional Gobak Sodor melalui Gosibol dapat bermanfaat bagi siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Sanetan Kecamatan Sluke Kabupaten Rembang.

Sedangkan temuan berikutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Maya (2014) dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual dan Konvensional Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas VII SMP Batang Semester Genap Tahun Pelajaran 2013/2014". Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa antara media pembelajaran audio visual dan konvensional berpengaruh terhadap hasil

belajar bahasa Indonesia Kelas VII SMP Batang Semester Genap Tahun Pelajaran 2013/2014 dan sangat signifikan. Selain hal tersebut berdasarkan pengamatan peneliti, teramati bahwa siswa dengan permainan konvensional sangat menyukai dan cenderung bersemangat dalam belajarnya.

Dengan paparan ahli dan temuan peneliti, maka sangat terejawantahkan bahwa terdapat pengaruh permainan konvensional terhadap hasil belajar anak usia dini tema binatang semester genap tahun pelajaran 2018-2019 di KB Nurus Shibyan Bangsalsari Jember.

#### Hipotesis Ketiga

Pembahasan pada hipotesis ketiga merujuk pada uji hipotesis nihil: "Tidak pengaruh media permainan puzzle dan media permainan konvensional secara bersama-sama terhadap hasil belajar tema binatang semester genap tahun pelajaran 2018-2019 di KB Nurus Shibyan Bangsalsari Jember" dengan hasil  $F_{0,653}$  pada  $T$  hitung taraf signifikansi  $0,065$ . Karena hasil uji sig.  $t > 0,05$  maka  $H_0$  ditolak artinya hipotesis nihil ditolak sehingga berlaku hipotesis kerja ( $H_a$ ) yakni "ada pengaruh media permainan puzzle dan media permainan konvensional secara bersama-sama terhadap hasil belajar tema binatang semester genap tahun pelajaran 2018-2019 di KB Nurus Shibyan Bangsalsari Jember".

Adanya interaksi atau pengaruh secara bersama-sama dari permainan puzzle dan permainan konvensional terhadap hasil belajar tema binatang semester genap tahun pelajaran 2018-2019 di KB Nurus Shibyan Bangsalsari Jember adalah dapat dipahami dari kelebihan pada kedua permainan. Permainan puzzle memberikan bentuk permainan yang kreatif dan menarik karena tersebut juga dapat membantu meningkatkan minat belajar karena menarik dan tidak membosankan.

Permainan puzzle adalah kegiatan bongkar dan menyusun kembali kepingan puzzle menjadi bentuk utuh (Depdiknas, 2014). Untuk permainan konvensional, anak cenderung memperhatikan karena permainan tersebut tidak asing bagi mereka dan mudah dilakukan. Selain itu permainan konvensional mempunyai banyak nilai kearifan sehingga mereka lebih cenderung nyaman menggunakan media tersebut. Kondisi tersebut sangat

memberikan pengaruh secara bersama-sama pada hasil belajar.

#### SIMPULAN

Berdasarkan dari analisis hasil penelitian dan pembahasan maka simpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ada pengaruh media permainan puzzle terhadap hasil belajar tema binatang semester genap tahun pelajaran 2018-2019 di KB Nurus Shibyan Bangsalsari Jember.
2. Ada pengaruh media permainan konvensional terhadap hasil belajar tema binatang semester genap tahun pelajaran 2018-2019 di KB Nurus Shibyan Bangsalsari Jember.
3. Ada pengaruh media permainan puzzle dan media permainan konvensional secara bersama-sama terhadap hasil belajar tema binatang semester genap tahun pelajaran 2018-2019 di KB Nurus Shibyan Bangsalsari Jember Tahun Pelajaran 2019-2020.
4. Ada Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran terhadap motivasi dan Hasil Belajar siswa SD Negeri Pace 03 Kabupaten Jember semester ganjil Tahun Pelajaran 2019-2020.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta: Jakarta
- Ashar Arsyad, 2002. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Titian Ilmu
- Haenilah, Een Y. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran PAUD*. Media Akademi: Yogyakarta
- Muloke, Inggried Claudia. dkk. 2017. Pengaruh Alat Permainan Edukatif (Puzzle) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Linawan Kecamatan Pinolosian Kabupaten Bolaang Mongondow Selatan. *Jurnal, Keperawatan Universitas Sam Ratulangi Manado*.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia. Nomor 137 Tahun 2014. Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 tahun 2014. Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.
- Putri, Chintia Eka. 2017. Pengaruh Pembelajaran Berbasis Pendekatan Ilmiah Melalui Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Al-Kautsar Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017.
- Rahima. 2017. Pengaruh Permainan Edukatif Dengan Media Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Dalam Mengenal Bentuk dan Warna Pada Anak Prasekolah Di Tk Aisyiyah Iv Kota Jambi. *Jurnal Akademika Baiturrahim*.
- Tim Penyusun, 2014. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Perpustakaan Nasional.
- Sanjaya, Wina. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana: Jakarta.
- Sriastuti, Lasmawan, Marhaeni. 2014. Peningkatan Minat Belajar dan Kemampuan Dasar Kognitif Melalui Penggunaan Media Puzzle Pada Anak Kelompok B Tk Dharma Kumara Pedungan Denpasar Tahun Ajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Dasar Universitas Sudjana*. 1989. *Metode Statistika*. Tarsito: Bandung
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta: Bandung
- 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Alfabeta: Bandung
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Indeks: Jakarta
- Surya, Mohammad. 2015. *Strategi Kognitif dalam Proses Pembelajaran*. Alfabeta: Bandung.
- Sumiharsono, Rudy, dkk. 2015. *Pedoman Penulisan Tesis*. Jember: Program Pascasarjana IKIP PGRI Jember.
- Smaldino, Sharon E. Dkk. 2011. *Instructional Technology and Media for Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Jakarta: KENCANA Prenada Media Group.
- Sudjana, Nana. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfbeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Yulianty, 2008. *Permainan Edukatif dan Menyenangkan*. Yogyakarta: Titian Ilmu.