



**HUBUNGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF PUZZLE DENGAN  
KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI KELOMPOK  
BERMAIN “BUAH HATI KITA” SUMBERSARI JEMBER TAHUN 2013**

**SKRIPSI**

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Luar Sekolah (S1) dan Mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

**UMI NUR AFIDA**

**NIM 090210201033**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER**

**2014**

## **PERSEMBAHAN**

Alhamdulillah, puji syukur dan sembah sujudku kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya. Semoga untaian kata dalam karya tulis ini menjadi ungkapan sebagai rasa kasih sayang dan rasa terimakasihku kepada :

1. Ayahanda Muchyar dan Ibunda (almh) Mas'amah yang selalu mendoakan, dan memotivasi serta mencurahkan kasih sayang selama ini;
2. Keluargaku yang lainnya Drs. Jumali, ibu Muzdhalifah, Ibu Umi Sri Redjeki, Bapak Harso Widodo yang telah banyak membantu baik doa maupun materi dalam menyelesaikan kuliah ini.
3. Guru-guruku sejak taman kanak-kanak sampai dengan perguruan tinggi serta dosen pembimbing Skripsi yang telah mendampingiku dalam belajar hingga mencapai gelar Sarjana Pendidikan;
4. Almater Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan, khususnya Jurusan Ilmu pendidikan Proram Studi Pendidikan Luar Sekolah.

## MOTTO

خَيْرٌ تَعْمَلُونَ بِمَا وَاللَّهُدَى جَاءَ الْعِلْمُ أَوْ تَوَاتُرَ الَّذِينَ كَفَرُوا الَّذِينَ اللَّهُمَّ هَيِّرْ فَع

Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antara kamu dan

Orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat.

(Terjemahan surat *Al-Mujadallah* ayat 11)

---

\*) Departemen Agama Republik Indonesia. 1998. Al-Qur'an dan terjemahannya. Semarang: PT Kumudsmoro Grafindo

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Umi Nur Afida

Nim : 090210201033

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karyatulis ilmiah yang berjudul “Hubungan Alat Permainan Edukatif Puzzle Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Kelompok Bermain Buah Hati Kita Sumpalsari Jember Tahun 2013” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang telah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi manapun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak mana pun serta bersedia menerima sanksi akademik jika kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 30 Januari 2013

Yang menyatakan,

Umi Nur Afida

Nim. 090210201033

**SKRIPSI**

**HUBUNGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF PUZZLE DENGAN  
KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI KELOMPOK  
BERMAIN BUAH HATI KITA SUMBERSARI JEMBER TAHUN 2013**

Oleh

Umi Nur Afida

Nim 090210201033

Dosen Pembimbing Utama : Drs. H.AT. HendraWijaya, S.H.M. Kes.

Dosen Pembimbing Anggota : Deditiani Tri Indrianti, S.Pd. M.Sc.

## PENGESAHAN

Skripsi berjudul “ Hubungan Alat Permainan Edukatif dengan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di Kelompok Bermain Buah Hati Kita Sumpalsari Jember 2013” Telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember Pada:

Hari : Kamis  
Tanggal : 30 Januari 2014  
Tempat : Ruang RSPBU

Ketua

Sekretaris

**Niswatul Imsiyah, S.Pd, M.Pd**  
NIP .197211252008122001

**Deditiani Tri Indrianti, S.Pd. M.Sc**  
NIP 19790517 200812 2 003

Anggota I

Anggota II

**Drs. H.AT. Hendra Wijaya, SH.M. Kes**  
NIP 19581212 198602 1 002

**Dra. Khutobah, M.Pd**  
NIP 19561003 198003 2 001

Mengesahkan  
Dekan

**Prof. Dr. Sunardi, M.Pd**  
NIP. 195405011983031005

## RINGKASAN

**Hubungan antara Permainan Puzzle dengan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di Kelompok Bermain “BUAH HATI KITA” Jember Tahun 2013;** Umi Nur Afida.; 090210201033; 2013; 43 halaman; Program Studi Pendidikan Luar Sekolah; Universitas Jember.

Kognitif merupakan tahap-tahap perkembangan kognitif manusia mulai dari usia anak-anak sampai dewasa, mulai dari proses-proses berfikir secara konkrit sampai dengan yang lebih tinggi yaitu konsep-konsep abstrak dan logis kognitif yaitu pengetahuan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya untuk meningkatkan aspek kognitif anak usia dini dapat dikembangkan dengan alat permainan edukatif, diantaranya puzzle. Puzzle merupakan salah satu bentuk media visual dengan menggunakan potongan-potongan gambar, Alat permainan edukatif merupakan suatu permainan yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan anak belajar sejumlah keterampilan, serta untuk memusatkan perhatian dan untuk memahami konsep tertentu seperti bentuk, warna, ukuran, dan jumlah, Sarana bermain ini dijadikan suatu acuan untuk kelompok bermain “BUAH HATI KITA” dalam memberikan sebuah permainan edukatif yang berbentuk permainan puzzle sebagai salah satu materi selingan dengan harapan permainan puzzle dapat merangsang dan mengembangkan kemampuan kognitif anak didiknya. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah adakah hubungan antara permainan puzzle dengan kemampuan kognitif anak usia dini. Sedangkan tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui signifikan atau tidaknya Hubungan antara Permainan puzzle dengan kemampuan kognitif Anak Usia Dini di Kelompok Bermain “BUAH HATI KITA” Sumbersari Jember Tahun 2013, sedangkan manfaat penelitian ini adalah untuk menambah pengetahuan bagi peneliti, sebagai sumbangan pemikiran dalam pengembangan permainan puzzle, dan menambah

kontribusi sebagai masukan dalam pengembangan metode yang sudah diteliti pada lembaga kelompok bermain.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif, dengan jumlah objek penelitian 30 peserta didik yang diambil dengan menggunakan metode *Populasi*. Sesuai dengan judul lokasi yang digunakan sebagai tempat penelitian adalah peserta didik kelompok bermain “BUAH HATI KITA” Sumpsi Jember. Metode pengambilan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Dengan desain penelitian kuantitatif. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan bantuan *software SPSS (Statistical Program For Sosial Science) v.16 for windows* dengan teknik korelasi product moment.

Berdasarkan hasil penelitian ini antara bermain puzzle dengan kemampuan kognitif terdapat tingkat korelasi sebesar 0,798 dengan menggunakan bantuan *software SPSS (Statistical Program For Sosial Science) v.16 for windows* bahwa permainan puzzle memiliki hubungan yang erat dengan kemampuan kognitif anak usia dini. Secara garis besar permainan puzzle yang diberikan pada anak usia dini memiliki manfaat yang besar bagi kemampuan kognitif anak. Karena dalam permainan puzzle akan mengajak anak untuk belajar mengkoordinasikan antara tangan dan mata, dalam permainan puzzle juga terdapat warna, gambar, angka, dan lain sebagainya.

Berdasarkan pemaparan diatas Maka dapat disimpulkan bahwa Korelasi permainan puzzle dengan kemampuan kognitif yang diperoleh menggunakan *software SPSS (statistical program for social science) v.16 for windows*, diperoleh hasil korelasi kuat yaitu sebesar  $0,798 > R_{\text{tabel}}$  sebesar 0,361 maka terdapat hubungan yang signifikan antara permainan puzzle dengan kemampuan kognitif anak usia dini di kelompok bermain ”BUAH HATI KITA” Sumpsi Jember Tahun 2013 dan saran penelitian bagi kelompok bermain “BUAH HATI KITA” yaitu dalam memberikan program permainan puzzle hendaknya perlu adanya variasi pembelajaran agar kemampuan kognitif anak dapat terasah secara maksimal.



## **PRAKATA**

Puji syukur kehadirat Allah SWT karena dengan rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Hubungan Alat Permainan Edukatif Puzzle Dengan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Kelompok Bermain BUAH HATI KITA Jember Tahun 2013”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan Strata Satu (S1) pada Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Jember;
2. Dekan Fakultas Ilmu pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan
4. Ketua Program Studi Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
5. Drs. H. AT. Hendra Wijaya, SH, M.Kes. selaku Dosen Pembimbing Utama, Deditiani Tri Indriati, S.Pd M.Sc. selaku Dosen Pembimbing Anggota, Niswatul Imsiyah, M.Pd selaku Dosen Pembahas, Dra. Khutobah. M,Pd selaku Dosen Penguji yang telah meluangkan waktu, pikiran dan perhatian dalam penulisan skripsi ini;
6. Bapak dan Ibu Dosen khususnya Dosen Pendidikan Luar Sekolah serta seluruh staf karyawan dan karyawan di lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan;
7. Bapak Muchyar dan Almh Ibu Mas’amah. sekeluarga yang telah memberikan motivasi dan doa restunya demi terselesaikannya skripsi ini.

8. Teman-teman dekatku, di kelinci 101 Tia, ilmi, MbK pupud, Sofiyatul Hidayah, Dek Nofi, Mas Rizki dan semua teman-teman yang telah memberiku semangat, dan membantuku memberi masukan.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN MOTTO .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PENGAJUAN .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>RINGKASAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>PRAKATA.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB 1. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang.....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Rumusan Masalah.....</b>	<b>4</b>
<b>1.3 Tujuan Penelitian.....</b>	<b>4</b>
<b>1.4 Manfaat Penelitian.....</b>	<b>4</b>

<b>BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>6</b>
<b>2.1 Ape Puzzle.....</b>	<b>6</b>
2.1.1 Permainan Menyusun Puzzle.....	7
A. Cara Bermain Puzzle. ....	7
B. Manfaat Bermain Puzzle.....	7
C. Bentuk Puzzle .....	9
D. Tingkat Kesulitan Puzzle.....	11
2.1.2 Memecahkan Masalah .....	12
<b>2.2 Kemampuan Kognitif .....</b>	<b>13</b>
2.3.1 Pengetahuan Umum .....	14
2.3.2 Mengenal konsep Ukuran, bentuk dan pola.....	16
<b>2.3 Hipotesis Penelitian.....</b>	<b>17</b>
2.4.1 Hipotesis Alternatif ( $H_a$ ).....	18
2.4.2 Hipotesis Nol ( $H_0$ ) .....	18
<b>BAB 3. METODE PENELITIAN.....</b>	<b>19</b>
<b>3.1 Jenis Penelitian.....</b>	<b>19</b>
<b>3.2 Tempat Dan Waktu Penelitian .....</b>	<b>19</b>
<b>3.3 Teknik Penentuan Objek Penelitian .....</b>	<b>20</b>
<b>3.4 Definisi Operasional.....</b>	<b>21</b>

3.3.1	Alat Permainan Edukatif Puzzle .....	21
3.3.2	Kemampuan Kognitif.....	22
<b>3.5</b>	<b>Desain Penelitian .....</b>	<b>22</b>
<b>3.6</b>	<b>Data dan Sumber Data .....</b>	<b>23</b>
<b>3.7</b>	<b>Metode Pengumpulan Data.....</b>	<b>24</b>
3.6.1	Metode Observasi .....	24
3.6.2	Metode Dokumentasi .....	25
<b>3.8</b>	<b>Metode Pengolahan Dan Analisis Data.....</b>	<b>26</b>
3.7.1	Pengolahan Data .....	26
3.7.2	Analisis Data .....	27
<b>BAB 4</b>	<b>HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>31</b>
<b>4.1</b>	<b>Gambaran Umum Daerah Penelitian.....</b>	<b>31</b>
<b>4.2</b>	<b>Penyajian Data .....</b>	<b>32</b>
4.2.1	Permainan Puzzle.....	32
4.2.2	Kemampuan Kognitif.....	34
4.2.3	Korelasi Antara Permainan Puzzle Dengan Kognitif .....	35
4.2.4	Korelasi Antara Permainan Puzzle Dengan Pengetahuan Umum.....	36
4.2.5	Korelasi Antara Permainan Puzzle Dengan Mengenal Konsep Ukuran, Bentuk Dan Pola.....	36
4.2.6	Korelasi Antara kognitif Dengan Menyusun puzzle .....	37
4.2.6	Korelasi Antara kognitif Dengan Memecahkan Masalah .....	37

<b>4.3 Analisis Data</b> .....	37
4.3.1 Data Permainan Puzzle .....	38
4.3.2 Data Kemampuan Kognitif .....	38
4.3.3 Korelasi Antara Permainan Puzzle Dengan Kognitif.....	39
4.3.4 Uji Hipotesis .....	40
<b>4.4 Interpretasi Hasil Penelitian</b> .....	41
<b>BAB 5. PENUTUP</b> .....	42
<b>5.1 Kesimpulan</b> .....	42
<b>5.2 Saran</b> .....	42
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	43
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b> .....	44

## DAFTAR TABEL

<b>3.1</b> Out Put SPSS Uji Validitas .....	29
<b>3.2</b> Out Put SPSS Uji Reliabilitas .....	30
<b>3.3</b> Pedoman tingkat reliabilitas .....	31
<b>4.1</b> Persentase gambaran umum permainan puzzle .....	34
<b>4.2</b> Gambaran Umum Tiap Indikator Permainan Puzzle .....	34
<b>4.3</b> Persentase gambaran umum kemampuan kognitif .....	36
<b>4.4</b> Gambaran Umum Tiap Indikator Kemampuan kognitif Pemahaman .....	36
<b>4.5</b> Out Put SPSS Korelasi Variabel X dan Y .....	37

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Peserta didik sedang menyusun balok.....	70
Gambar 2. Bunda paud sedang menjelaskan cara bermain puzzle .....	70
Gambar 3. Salah satu Puzzle yang digunakan untuk bermain puzzle.....	71



## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A MATRIK PENELITIAN .....	47
LAMPIRAN B INSTRUMEN PENELITIAN .....	48
LAMPIRAN C LEMBAR OBSERVASI .....	49
LAMPIRAN D RUBRIK.....	50
LAMPIRAN E OUT PUT UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS.....	53
LAMPIRAN F STRUKTUR ORGANISASI .....	56
LAMPIRAN G DAFTAR NAMA PENDIDIK.....	57
LAMPIRAN H DAFTAR NAMA PESERTA DIDIK .....	58
LAMPIRAN I REKAPITULASI HASIL PERMAINAN PUZZLE.....	59
LAMPIRAN J REKAPITULASI HASIL OBSERVASI KEMAMPUAN KOGNITIF .....	61
LAMPIRAN K KUALIFIKASI SKOR PERMAINAN PUZZLE.....	63
LAMPIRAN L KUALIFIKASI SKOR KEMAMPUAN KOGNITIF.....	65
LAMPIRAN M HASIL SPSS .....	67
LAMPIRAN N HARGA KRITIK RHO .....	68
LAMPIRAN O PEDOMAN INTERPRETASI .....	69
LAMPIRAN P DOCUMENTASI .....	70