

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF  
DENGAN MEDIA *PUZZLE* TELUR PINTAR (*PUTEPIN*)  
UNTUK MENGENALKAN ANGKA PADA ANAK USIA DINI  
DI TK AISYIYAH I BUSTANUL ATHFAL CURUP TENGAH  
KABUTEN REJANG LEBONG**



**TESIS**

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh  
Gelar Magister Pendidikan (M,Pd)  
Pendidikan Anak usia dini**

**Oleh :**

**ELFIA BETHARIA  
NIM 1911750011**

**PROGRAM PASCASARJANA  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO  
BENGKULU  
2022**

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) FATMAWATI SUKARNO BENGKULU**  
**PROGRAM PASCASARJANA**

Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu Tlp. (0736) 53848 Fax. (0736) 53848

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**  
**SETELAH UJIAN TESIS**

**PEMBIMBING I**

**PEMBIMBING II**

**Dr. Husnul Bahri, M.Pd**  
NIP. 196209051990021001

**Dr. Pasmah Chandra, M.Pd**  
NIP. 1989051420121003

Mengetahui  
Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

**Dr. Nelly Marhayati, M.Si**  
NIP. 19780308 2003 2 003

Nama : **Elfia Betharia**  
NIM : **19117500011**  
Tanggal Lahir : **27 Juli 1987**

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) FATMAWATI SUKARNO BENGKULU**  
**PROGRAM PASCASARJANA**

Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu Tlp. (0736) 53848 Fax. (0736) 53848

**PENGESAHAN TIM PENGUJI  
 UJIAN TESIS**

Tesis Yang Berjudul :  
**"Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dengan Media Puzzle Telur Pintar (Putepin) Untuk Mengenal Angka Pada Anak Usia Dini Di TK Aisyiyah Bustanul Atfal I Kabupaten Rejang Lebong"**

Penulis:  
**ELFIA BETHARIA**  
 NIM. 1911750011

Dipertahankan didepan Tim Penguji Tesis Program Pascasarjana (S2) Universitas Islam Negeri (UIN) Fatmawati Sukarno Bengkulu yang dilaksanakan pada hari Kamis Tanggal 27 Januari 2022.

NO	NAMA	TANGGAL	TANDA TANGAN
1	Dr. Husnul Bahri M.Pd (Ketua)	8-2-2022	
2	Dr. Buyung Surahman M.Pd (sekretaris)	9-2-2022	
3	Andang Sunarto Ph. D (Anggota)	8/2/2022	
4	Dr. Ahmad Suradi, M. Ag (Anggota)	3-2-2022	

Mengetahui  
 Rektor,

**Prof. Dr. KH. Zulkarnain Dali, M.Pd**  
 NIP. 19670101 199403 1 005

Bengkulu,  
 Direktur,  
 2022

**Prof. Dr. H. Rohimin, M.Ag**  
 NIP. 19640521 199103 1 001

## PERSEMBAHAN

Ucapan syukur dari hati yang terdalam kepada Allah SWT atas segala karunia yang telah diberikan kepada saya sehingga saya dapat berdiri tegar dan menyelesaikan tesis saya yang berjudul *"Pengembangan Alat Permainan Eduktif Dengan Media Puzzle Telur Pintar(Putepin) Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka pada Anak Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal I Curup Tengah Kabupaten Rejang Lebong"*.

Sholawat dan salam saya curahkan kepada baginda Rasulullah Muhammad SAW. Karya ini ku persembahkan untuk mereka yang kusayangi yang telah membuat hidup ku penuh makna :

1. Untuk suami dan anak-anakku tercinta, Seftrio Putra S.Pd terimakasih slalu memberikan support kepada istrimu ini dan semoga tetesan keringatmu menjadi ladang jihat di sisi allah SWT, dan terimakasih bunda ucapkan kepada anak-anak bunda Anindya Chayra Nurasifa dan Sheryl Aleeya Noraisya yang slalu kuat dan semangat mengiringi perjalanan pendidikan bunda hingga saat ini terimakasih slalu menjadi anak yang kuat dan sehat.
2. Untuk orang tuaku dan mertuaku yang slalu medoakan ku dengan tulus dan memberikanku semangat terimakasih banyak semoga doa-doa kalian semua di ijabah oleh allah dan menjadi jalan menuju kesuksesan ku kelak.
3. Untuk Adik-adik dan keluarga besarku yang telah memberi motivasi dalam perjuangan ku
4. Untuk seluruh dosen Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu
5. Untuk sahabat dan rekan-rekan seperjuangan yang tak mungkin saya sebutkan satu persatu
6. Bangsa, negara dan almamater.

## MOTTO

*“SUKSES ITU HADIAH BAGI YANG SELALU BERUSAHA, PILIHLAH JALAN MENDAKI KARENA ITU MENGANTAR KITA KE PUNCAK-PUNCAK BARU”*

“Jangan pernah mengeluh atas apa yang terjadi dalam hidupmu, Allah selalu tahu yang terbaik untukmu. Bersyukurlah walau hanya untuk setetes embun yang kau teguk hari ini, karena banyak hikmah yang dapat kau pelajari dari sebuah kesyukuran”

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : ELFIA BETHARIA  
NIM : 19117500011  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tesis yang berjudul "*Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dengan Media Puzzle Telur Pintar (Putepin) Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Di Tk Aisyiyah I Bustanul Athfal Kabupaten Rejang Lebong*" adalah asli hasil karya atau penelitian yang saya buat sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain.

Apabila dikemudian hari diketahui tesis ini adalah hasil plagiasi, maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, Desember 2021



Elfia betharia

NIM 19117500011

## SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dr. Imam Mahdi, SH, MH  
NIP. : 19650307 198903 1 005  
Jabatan : Wakil Direktur Program Pascasarjana IAIN Bengkulu

Telah dilakukan Verifikasi plagiasi melalui *Aplikasi Turnitin* Terhadap Tesis Mahasiswa di Bawah ini :

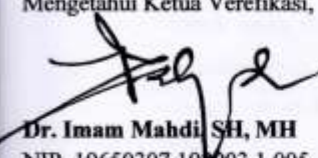
Nama : Elfia Betharia  
NIM : 1911750011  
Program Studi : PIAUD  
Judul Tesis

: Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dengan Media Puzzle Telur Pintar (putepin) untuk mengenalkan angka pada Anak Usia Dini di TK Aisyiyah I Bustanul Athfal Curup Tengah Kabupaten Rejang Lebong

Yang


bersangkutan dapat diterima dengan indikasi plagiasi sebesar 24%. Demikian surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya, apabila terdapat kekeliruan dalam verifikasi ini maka akan dilakukan tinjau ulang kembali.

Mengetahui Ketua Verifikasi,

  
**Dr. Imam Mahdi, SH, MH**  
NIP. 19650307 198903 1 005

Bengkulu, 19 Januari 2022

Verifikator,

  
**Haryono, M. Pd**

## ABSTRAK

### **Pengembangan Alat Permainan Eduktif Dengan Media *Puzzle* Telur Pintar(*Putepin*) Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka pada Anak Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal I Curup Tengah Kabupaten Rejang Lebong**

Penulis :

**Elfia betharia  
NIM 1911750011**

Pembimbing :

**1. Husnul Bahri, M.Pd      2. Dr. Pasmah Chandra, M.Pd.I**

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media APE *puzzle* Telur pintar (*putepin*) yang layak digunakan untuk anak usia dini yang valid, praktis dan efektif. Media APE *puzzle* telur pintar (*putepin*) digunakan sebagai penunjang dalam kegiatan pembelajaran, kemudian mengetahui apakah media permainan *puzzle* telur pintar (*putepin*) ini dapat meningkatkan pengenalan angka pada anak usia dini. Jenis penelitian ini adalah pengembangan R&D/*Research and Development* dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yakni *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian untuk validasi yaitu 3 Dosen Universitas Islam Negeiri (UIN) Fatmawati Sukarno Bengkulu Dan 1 Orang Guru TK Aisyiyah Bustanul Atfhfal I Kabupaten Rejang Lebong. Uji praktikalitas dan uji keefektifan berjumlah 15 orang peserta didik dan 1 orang guru kelas. berdasarkan hasil penilaian produk dari validator ahli media, materi, dan bahasa maka diperoleh nilai keseluruhan yaitu 373,8 dengan rata-rata 93,45 % dalam kriteria sangat valid. Pada lembar angket praktikalitas guru memperoleh skor sebesar 92,3 % dalam kriteria sangat praktis dan pada lembar angket praktikalitas 15 orang peserta didik memperoleh skor rata-rata sebesar 83,46 % dalam kriteria praktis. Berdasarkan hasil nilai test kedua (*posttest*) terjadi peningkatan pengenalan angka pada peserta didik. Maka pengembangan APE Dengan Media *Puzzle* Telur Pintar(*Putepin*) dapat dinyatakan efektif dan telah memenuhi 3 syarat yaitu nilai *posttest* dengan skor 83,33 pada kriteria baik, nilai rata-rata *posttest* sudah diatas nilai *pretest*, dan nilai rata-rata *posttest* sudah diatas 75 atau sesuai KKM. Dari hasil penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan APE Dengan Media *Puzzle* Telur Pintar(*Putepin*) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Angka Pada TK Aisyiyah Bustanul Atfhfal I Kabupaten Rejang Lebong telah memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif untuk digunakan.

**Kata Kunci: Media APE *Puzzle* Telur Pintar (*Putepin*), Perkembangan Pengenalan Angka**



## **ABSTRACT**

### **Development of Educational Game Tools with Smart Egg Puzzle Media (Putepin) to Improve Ability to Recognize Numbers in Children at Aisyiyah Kindergarten Bustanul Athfal I Curup Tengah Rejang Lebong Regency**

Writer :

**Elfia Betharia**

**ID : 1911750011**

Supervisor :

**1. Husnul Bahri, M.Pd**

**2. Dr. Pasmah Chandra, M.Pd.I**

This development research aims to produce APE puzzle media Smart eggs (putepin) that are suitable for use for early childhood that are valid, practical and effective. Smart egg puzzle APE media (putepin) is used as a support in learning activities, then find out whether this smart egg puzzle game media (putepin) can improve number recognition in early childhood. This type of research is the development of R&D/Research and Development using the ADDIE model which consists of five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects for validation were 3 Lecturers of State Islamic University (UIN) Fatmawati Sukarno Bengkulu and 1 Kindergarten teacher Aisyiyah Bustanul Athfal I Rejang Lebong Regency. Practicality test and effectiveness test totaled 15 students and 1 class teacher. based on the results of product assessments from media, material, and language expert validators, the overall score is 373.8 with an average of 93.45% in very valid criteria. On the practicality questionnaire sheet the teacher got a score of 92.3% in very practical criteria and on the practicality questionnaire sheet 15 students got an average score of 83, 46% in practical criteria. Based on the results of the second test (posttest) there was an increase in number recognition in students. Then the development of APE with Smart Egg Puzzle Media (Putepin) can be declared effective and has fulfilled 3 requirements, namely the posttest score with a score of 83.33 on good criteria, the posttest average value is above the pretest value, and the posttest average value is above 75 or From the results of the assessment, it can be concluded that the development of APE with Smart Egg Puzzle Media (Putepin) to Improve Number Recognition Ability in Aisyiyah Bustanul Athfal I Kindergarten, Rejang Lebong Regency, has met the valid, practical and effective criteria for use.

**Keywords: Smart Egg Puzzle Game Media (Putepin), Number Recognition Development.**

نبذة مختصرة

تطوير أدوات الألعاب التعليمية باستخدام (Smart Egg Puzlle Media (Putepin لتحسين القدرة  
على التعرف على الأرقام عند الأطفال في روضة 'Aisyiyah Bustanul Athfal I Curup  
Tengah  
ريجانغ ليبونج ريجنسي

كاتب :

Elfia Betharia

الرقم: 1911750011

ي يهدف هذا البحث التنموي إلى إنتاج بيض أغاز APE بيض ذكي (بوتيبين) مناسب للاستخدام في مرحلة الطفولة المبكرة ويكون صالحًا وعمليًا وفعالًا. تُستخدم وسائط APE أغاز البيض الذكية (putepin) كدعم في أنشطة التعلم ، ثم اكتشف ما إذا كانت وسائط لعبة أغاز البيض الذكية (putepin) يمكنها تحسين التعرف على الأرقام في مرحلة الطفولة المبكرة. هذا النوع من البحث هو تطوير البحث والتطوير / البحث والتطوير باستخدام نموذج ADDIE الذي يتكون من خمس مراحل ، وهي التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. كانت موضوعات البحث للتحقق من صحتها هي 3 محاضرين من جامعة الدولة الإسلامية (UIN) فاطماواتي سوكارنو بنكلولو ومعلمة روضة أطفال أيسية بستانول أطفال الأول ريجانغ ليبونج ريجنسي. بلغ اختبار التطبيق العملي واختبار الفعالية 15 طالبًا ومعلم صف واحد. استنادًا إلى نتائج تقييمات المنتج من المدققين المتخصصين في وسائل الإعلام والمواد واللغة ، تبلغ النتيجة الإجمالية 373.8 بمتوسط 93.45٪ في معايير صالحة للغاية. في ورقة استبيان التطبيق العملي ، حصل المعلم على درجة 92.3٪ في معايير عملية للغاية وفي ورقة استبيان التطبيق العملي ، حصل 15 طالبًا على متوسط درجات 83 ، 46٪ في المعايير العملية. بناءً على نتائج الاختبار الثاني (الاختبار البعدي) ، كانت هناك زيادة في التعرف على الأرقام لدى الطلاب. ثم تطوير APE باستخدام Smart Egg Puzzle Media (يمكن إعلان أن Putepin فعال وقد استوفى 3 متطلبات ، وهي نتيجة الاختبار اللاحق بدرجة 83.33 وفقًا لمعايير جيدة ، ومتوسط قيمة الاختبار اللاحق أعلى من قيمة الاختبار القبلي ، ومتوسط قيمة الاختبار اللاحق أعلى من 75 أو من نتائج التقييم ، يمكن الاستنتاج أن تطوير APE مع Smart Egg Puzzle Media (Putepin) لتحسين القدرة على التعرف على الأرقام في 'Aisyiyah Bustanul Atfhal I Kindergarten ، Rejang Lebong Regency ، قد استوفى الصحيح والعملي ومعايير فعالة للاستخدام. 6- سنوات.

لكلمات الرئيسية: (Smart Egg Puzzle Game Media (Putepin) ، تطوير التعرف على الأرقام

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, segala Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT karena telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tesis ini dengan baik dan tepat pada waktunya, Tesis ini berjudul ***”Pengembangan Alat Permainan Eduktif Dengan Media Puzzle Telur Pintar(Putepin) Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka pada Anak Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal I Kabupaten Rejang Lebong”***

Sholawat dan salam semoga senantiasa dilimpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, yang telah berjuang menyampaikan ajaran Islam sehingga umat Islam mendapatkan petunjuk dan rahmad ke jalan yang lurus, baik dunia maupun akhirat.

Penyusun Tesis ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister (S2) pada Program Pascasarjana di Universitas Islam Negeri (UIN) Fatmawati Sukarno Bengkulu. Penulis Sangat menyadari bahwa Tesis ini tidak terlepas berkat bantuan dari berbagai pihak. untuk itu, Penulis mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. KH. Zulkarnain Dali, M.Pd. selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Fatmawati Sukarno Bengkulu, yang telah memberikan fasilitas dalam menimba ilmu pengetahuan di Universitas Islam Negeri (UIN) Fatmawati Sukarno Bengkulu.

2. Bapak Prof. Dr. H. Rohimin, M.Ag selaku Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri (UIN) Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah memberikan dukungan dalam menyelesaikan studi.
3. Ibuk Dr. Nelly Marhayati, M.Si selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Universitas Islam Negeri (UIN) Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah memberikan dukungan dalam menyelesaikan studi.
4. Bapak Dr. Husnul Bahri, M.Pd selaku Pembimbing Utama yang telah membantu, mengarahkan dan membimbing penulis dalam menyelesaikan Tesis ini.
5. Bapak Dr. Pasmah Chandra, M.Pd.I, selaku pembimbing pendamping yang telah membantu, mengarahkan dan membimbing penulis dalam menyelesaikan Tesis ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan Tesis ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran penulis harapkan demi kesempurnaan Tesis ini untuk kedepannya. Semoga Tesis ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca.

Januari 2022

Penulis

**Elfia Betharia**

## DAFTAR ISI

<b>COVER.....</b>	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING SETELAH UJIAN TESIS.. .....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS .....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>SURAT KETERANGAN PLAGIASI .....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>MOTTO.....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>xi</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian .....	9
<b>BAB II KERANGKA TEORI .....</b>	<b>12</b>
A. Tinjauan Pustaka .....	12
1. Kajian Tentang Pengembangan.....	12
2. Kajian Tentang Alat Permainan Edukatif.....	13
3. Kajian Permainan <i>Puzzle</i> Telur Pintar ( <i>Putepin</i> ).....	35
4. Kajian Tentang Konsep Lambang Bilangan Atau Angka .....	41
B. Penelitian Yang Relevan.....	43

C. Kerangka Pikir.....	46
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>50</b>
A. Jenis penelitian .....	50
B. Prosedur Penelitian .....	52
C. Tempat Dan Waktu Penelitian .....	55
D. Instrumen Penelitian .....	55
E. Teknik Pengumpulan Data .....	62
F. Teknik Analisis Data .....	63
G. Penilaian Produk .....	70
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>72</b>
A. Deskripsi Tempat Penelitian .....	72
B. Hasil Penelitian .....	75
C. Pembahasan .....	106
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>111</b>
A. Kesimpulan .....	111
B. Saran .....	113
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>115</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>118</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket Ahli Media.....	57
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Ahli Materi.....	58
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Ahli Bahasa.....	59
Tabel 4.4 Kisi-kisi Angket Praktis Respon Guru .....	60
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Praktis Respon Peserta Didik.....	60
Tabel 3.6 Kisi-kisi indikator <i>pretes</i> dan <i>posttes</i> .....	61
Tabel 3.7 Pedoman Skor Penilaian Ahli.....	64
Tabel 3.8 kriteria kelayakan.....	65
Tabel 3.9 Pedoman Skor Penilaian Kepraktisan.....	66
Tabel 3.10 Kriteria Angket Respon Peserta Didik Dan Guru.....	66
Tabel 3.11 pedoman penskoran test pretest dan posttest.....	67
Tabel 3.12 interpretasi nilai.....	69
Tabel 4.1 Sarana TK Aisyiyah I Bustanul Athfal.....	74
Tabel 4.2 Perbandingan Puzzle Setelah Dan Sesudah Dikembangkan ...	81
Tabel 4.3 Nama-Nama Validasi Ahli.....	83
Tabel 4.4 Uji Ahli Media .....	84
Tabel 4.5 Uji Ahli Materi Oleh Dosen .....	85
Tabel 4.6 Uji Ahli Materi Oleh Guru.....	85
Tabel 4.7 Uji Ahli Bahasa .....	86
Tabel 4.8 Uji Praktikalitas Oleh Guru.....	87
Tabel 4.9 Uji Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	88
Tabel 4.10 Uji Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Oleh Guru.....	89
Tabel 4.11 Revisi Uji Ahli Media .....	90
Tabel 4.12 Revisi Uji Ahli Materi Oleh Dosen.....	91
Tabel 4.13 Revisi Uji Ahli Materi Oleh Guru.....	91
Tabel 4.14 Kriteria Kelayakan Berdasarkan 4 Validator .....	92
Tabel 4.15 Revisi Uji Ahli Bahasa.....	93
Tabel 4.16 Kriteria Kelayakan Berdasarkan 4 Validator.....	93
Tabel 4.17 Hasil Praktikalitas Peserta Didik 1-15.....	95
Tabel 4.32 Hasil Skor dan Rata-rata Penilaian Praktikalitas Peserta Didik.	102
Tabel 4.33 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	103
Tabel 4.34 Hasil Test Pertama saat sebelum ( <i>Pretest</i> ).....	103
Tabel 4.35 Hasil Test Kedua Sesudah Menggunakan ( <i>posstest</i> ).....	104

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Boneka Tangan Yang Dikembangkan Di Indonesia.. .....	28
Gambar 2.2 Panggung Boneka .....	28
Gambar 2.3 Pazzle Geometri .....	29
Gambar 2.4 Selinder Yang Berukuran Dengan Ukuran Serial .....	29
Gambar 2.5 Berbagai Bentuk Geometri .....	30
Gambar 2.6 Papan Bidang 1 .....	30
Gambar 2.7 Papan Bidang Ii.. .....	31
Gambar 2.8 Kantong Keterampilan Tangan .....	31
Gambar 2.9 Balok Cuiseinaire .....	32
Gambar 2.10 Kerangka Berfikir .....	48
Gambar 3.1 Langkah-Langkah Model Pengembangan ADDIE.....	52
Gambar 4.1 Permainan Puzzle Sebelum Dikembangkan.....	79
Gambar 4.2 Permainana Puzzle Telur Pintar Setelah Dikembangkan....	80



## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1. Modul Media APE puzzle telur pintar (putepin)
- Lampiran 2. Surat Keterangan Seminar Hasil
- Lampiran 3. Lembar Bimbingan Tesis
- Lampiran 4. Surat Pengajuan Penelitian
- Lampiran 5. Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian
- Lampiran 6. Surat Keterangan Validasi Ahli Media
- Lampiran 7. Surat Keterangan Validasi Ahli Materi
- Lampiran 8. Surat Keterangan Validasi Ahli Bahasa
- Lampiran 7. Surat Keterangan Validasi Ahli Materi
- Lampiran 9. Surat Keterangan Validasi Ahli Materi Oleh Guru
- Lampiran 8. Surat Keterangan Kepraktisan Respon Guru
- Lampiran 9. Angket Keterangan Uji Validasi Oleh Ahli Media
- Lampiran 10. Angket Keterangan Uji Validasi Oleh Ahli Materi
- Lampiran 11. Angket Keterangan Uji Validasi Oleh Ahli Bahasa
- Lampiran 11. Angket Keterangan Uji Kepraktisan Oleh Guru
- Lampiran 12. RPPH

## BAB 1

### PENDAHALUAN

#### A. Latar Belakang

Taman Kanak-kanak (TK) adalah jenjang pendidikan formal pertama ketika anak memasuki usia 4 sampai 6 tahun. Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 27 Tahun 1990 tentang pendidikan prasekolah BAB I pasal 1 disebutkan: “Pendidikan prasekolah adalah pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak didik di luar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar (Depdikbud, Dirjen Dikdasmen, 1994:4)”.<sup>1</sup>

Pendidikan di Taman Kanak-kanak penting untuk anak usia dini sesuai dengan hadist tentang pentingnya pendidikan untuk Menghadirkan pendidikan yang baik Karena pendidikan modal yang mempengaruhi perkembangan selanjutnya.

مَا نَحَلَّ وَالِدٌ وَوَلَدًا مِنْ نَحْلٍ أَفْضَلَ مِنْ أَنْبٍ حَسَنٍ

"Tiada suatu pemberian yang lebih utama dari orang tua kepada anaknya selain pendidikan yang baik. (HR. Al-Hakim).<sup>2</sup>

Mengacu pada permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang standar nasional Pendidikan anak usia dini, bahwa merencanakan pembelajaran merupakan kemampuan yang harus dimiliki guru PAUD. Perencanaan penting untuk pembelajaran di PAUD, karena memungkinkan anak diberi

---

<sup>1</sup> Depdikbud, Dirjen Dikdasmen(1994:4), *Perkembangan Anak Usia.Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya* (Kencana, 2011). h.65

<sup>2</sup> Muhammad Nur Ichwan Muslim, artikel diakses 11 januari 2021 Sumber: <https://muslim.or.id/20835-pendidikan-anak-tanggung-jawab-siapa.html>

kesempatan terbaik untuk memperoleh kemajuan dalam perkembangan belajar melalui kegiatan bermain.<sup>3</sup>

Pertumbuhan dan perkembangan adalah bagian penting dari setiap individu. Pertumbuhan dan perkembangan masing-masing individu berbeda satu dengan yang lainnya. Jika pertumbuhan dapat diukur dengan satuan meter maka perkembangan dapat diukur dengan tingkat kemampuan, kematangan psikis, dan kejiwaan seorang anak.

Perkembangan seorang anak terjadi dikarenakan adanya faktor-faktor yang mempengaruhinya. Faktor yang mempengaruhi perkembangan seorang anak sangat banyak ragamnya baik yang sifatnya internal maupun eksternal. Artinya ada faktor dari dalam diri sang anak, misalnya faktor keturunan, dan ada juga faktor dari luar dirinya, misalnya faktor lingkungan.

Faktor eksternal inilah yang dapat kita usahakan dalam rangka membantu tumbuh kembang seorang anak. Salah satu cara yang dapat kita lakukan yaitu melalui pendidikan. Karena pendidikan merupakan tanggung jawab bersama antara keluarga, sekolah, dan masyarakat. Bahkan menjadi tanggung jawab seluruh bangsa Indonesia. Karena dengan adanya pendidikan maka seseorang itu akan mempunyai pengetahuan tentang suatu wawasan.

Usia dini biasa disebut *golden age* karena fisik dan motorik anak berkembang dan bertumbuh dengan cepat baik perkembangan sosial dan emosional pada dasarnya adalah perubahan pemahaman anak tentang diri dan lingkungannya kearah yang lebih baik. Perkembangan sosial yaitu perolehan

---

<sup>3</sup> Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan. Republik Indonesia. Nomor 137 Tahun 2014. Tentang. *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. h 5-6

kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Menjadi orang yang mampu bermasyarakat memiliki beberapa proses. Masing-masing proses terpisah dan sangat berbeda satu sama lain tapi saling berkaitan, sehingga perkembangan aktivitas bermain seorang anak memiliki peranan yang cukup besar dalam mengembangkan kecakapan sebelum anak mulai bermain.<sup>4</sup>

Menurut UU Perlindungan Anak, anak mempunyai hak untuk tumbuh dan berkembang, bermain, beristirahat, berkreasi, dan belajar dalam suatu pendidikan. Jadi belajar adalah hak anak, bukan kewajiban. Orangtua dan pemerintah wajib menyediakan sarana dan prasarana pendidikan untuk anak dalam rangka program belajar. Karena belajar adalah hak, maka belajar harus menyenangkan, kondusif, dan memungkinkan anak menjadi termotivasi dan antusias.<sup>5</sup>

Menurut Sujiono (2009: 62) Ada enam aspek dasar perkembangan anak usia dini, yaitu kognitif, emosional, sosial, komunikatif, motorik, dan kognitif. Aspek pertama, yaitu persepsi pribadi anak, terjadi ketika anak mampu memecahkan masalah secara mandiri. <sup>6</sup>Aspek kedua adalah aspek emosional, dengan bermain anak dapat belajar menerima, mengungkapkan dan memecahkan masalah secara positif. Aspek ketiga adalah sosial, dengan bermain menyediakan wahana bagi perkembangan sosial anak ketika mereka berinteraksi dengan anak-anak lain. Aspek keempat adalah komunikasi, bermain merupakan alat yang efektif untuk mengajar anak untuk meningkatkan perkembangan bahasa. Aspek kelima adalah perkembangan keterampilan motorik pada anak. Kemampuan anak

---

<sup>4</sup> Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini(konsep dan teori)*, (jakarta: PT bumi aksara 2017) h.11

<sup>5</sup> UU No 23 tahun 2002 tentang perlindungan anak

<sup>6</sup> Menurut sujiono dalam *pendidikan anak usia dini menurut konsep islam* Dr.M.Ihsan Dasholfany dan Uswatun Hasanah, (jakarta:amzah 2018) h 45

bergerak saat bermain, saat melakukan aktivitas yang secara tidak langsung merangsang gerakan otot besar dan kecil memungkinkan anak mencapai perkembangan motoriknya.<sup>7</sup>

Aspek keenam dari perkembangan pribadi anak adalah perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga mereka dapat berpikir. Perkembangan kognitif memiliki tahap, yaitu tahap motorik sensitif (0 - 2 tahun), tahap pra operasi (2 - 7 tahun), tahap operasi spesifik (7 - 11 tahun), tahap operasi formal (tahun), 11-18 tahun). anak panggung belum mampu berpikir abstrak, sehingga anak masih membutuhkan bantuan menggunakan simbol-simbol Piaget (Asri, 2012: 37).<sup>8</sup>

Menurut Suyanto,2005: 55) Perkembangan kognitif seorang anak tidak terlepas dari kecerdasan logika matematika, yang berkaitan dengan kemampuan seseorang dalam menggunakan logika dan matematika.<sup>9</sup> Kecerdasan ini meliputi kemampuan menggunakan logika matematika, seperti bilangan, operasi numerik, dan tanda lebih besar dari, dan silogisme. Dengan kecerdasan logika matematika, seseorang dapat memahami bilangan dan bilangan. Kecerdasan ini penting bagi anak-anak, karena matematika dan berhitung sudah biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Untuk itu, Anda perlu mengenal angka sejak dini. Salah satu indikator pencapaian perkembangan kognitif anak usia dini yaitu berfikir simbolik yang mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, menggunakan

---

<sup>7</sup> Sudijono Anas, "Pengantar Pendidikan anak usia dini , Jakarta: PT," *Raja Grafindo Persada* (2006).

<sup>8</sup> Andang Ismail, "Education Games," *Yogyakarta: Pro-U Media* (2009). h.66

<sup>9</sup> Suyanto (2005:55) dalam "*pengembangan kongnitif anak usiad dini*". Oleh Salma Rozana Dkk, Tasik Malaya , Edo Punlisher. 2020 H. 78

konsep bilangan, mengenal uruf, serta mampu mempresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar.

Oleh karena itu, pembelajaran anak usia dini perlu memiliki alternatif alat bantu belajar yang sesuai dengan perkembangan anak dan mampu menarik perhatian agar anak menjadi aktif dan menciptakan suasana yang menyenangkan dalam kegiatan yang menyenangkan sambil belajar. Dengan bermain, anak dapat menemukan hal-hal baru, meniru dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh dari bermain dalam kehidupan sehari-hari.

Ada banyak permainan yang mampu menstimulus kognitif anak untuk mengenal angka, salah satunya permainan *Puzzle*. Permainan *puzzle* merupakan permainan merangkai potongan-potongan gambar yang berantakan menjadi suatu gambar yang utuh. Ada banyak sekali jenis-jenis *puzzle* salah satunya yaitu *Puzzle* Telur Pintar, dimana permainan ini dapat membantu dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak karena di dalam permainan ini anak perlu berfikir untuk memecahkan masalah dalam menyelesaikan permainan ini. *puzzle* Telur Pintar adalah suatu permainan *puzzle* yang telah dimodifikasi. Yakni dimana kegiatan permainan ini tidak hanya menyusun kepingan-kepingan gambar yang telah dipotong akan tetapi anak harus melewati beberapa rintangan untuk menyelesaikan atau menyusun kepingan-kepingan gambar tersebut yang dimana dalam permainan ini juga dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak.<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup> Inayatul Karimah, "Alat Peraga Edukatif Fun Puzzle Telur Pintar," *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo* (2019).

Proses pembelajaran di dalam kelas memerlukan suatu model pembelajaran yang harus disesuaikan dengan kondisi lingkungan belajar karena model pembelajaran merupakan suatu desain atau rancangan yang menggambarkan proses rincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan anak berinteraksi dalam pembelajaran, sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri anak.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti, diketahui bahwa di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Kabupaten Rejang Lebong mengalami kendala dalam Kegiatan pembelajaran yang menjadi kendala adalah pembelajaran mengenai pengenalan angka. Anak-anak di Taman Kanak –Kanak Aisyiyah I Kabupaten Rejang Lebong masih kesulitan dalam mengenali angka. Misalnya, ketika guru memperkenalkan angka sederhana dengan metode ceramah, anak masih sulit dalam mengingat angka-angka tersebut. Selain itu, menurut guru kelas anak murid di TK Aisyiyah I Kabupaten Rejang Lebong anak-anak masih kesulitan mengenal angka, hal ini terlihat ketika mengerjakan LKS selalu membutuhkan bantuan guru. Dan yang lebih memperparah kesulitan dalam mengenal angka yaitu terkendalanya pra oprasional dari yayasan yg berdampak minimnya media pembelajaran untuk mengenal angka. Guru kelas TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Kabupaten Rejang Lebong mengatakan bahwa anak mengalami kesulitan dalam mengenal angka karena anak harus menguasai tiga aspek pembelajaran angka, yaitu pengenalan bentuk tulisan, pengenalan nilai dan pengenalan suara.

Uraian di atas senada dengan jurnal penelitian saprinawati dengan permainan yang dapat menstimulus kognitif dalam mengenal angka, salah satunya permainan *Puzzle* telur pintar. Permainan *puzzle* merupakan permainan merangkai potongan- potongan gambar yang berantakan menjadi suatu gambar yang utuh, dimana permainan ini dapat membantu dalam meningkatkan kognitif dalam mengenal angka anak karena di dalam permainan ini anak perlu berfikir untuk memecahkan masalah dalam menyelesaikan permainan ini. *puzzle* Telur Pintar adalah suatu permainan *puzzle* yang telah dimodifikasi. Yakni dimana kegiatan permainan ini tidak hanya hanya menyusun kepingan-kepingan gambar yang telah dipotong akan tetapi anak harus melewati beberapa rintangan untuk menyelesaikan atau menyusun kepingan-kepingan gambar tersebut yang dimana dalam permainan ini juga dapat meningkatkan kognitif anak dalam mengenal angka.<sup>11</sup>

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Kabupaten Rejang Lebong, perlu melakukan inovasi metode pembelajaran yang lebih kreatif, dengan biaya yang minimal agar kegiatan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu peneliti akan mengembangkan sebuah media pendidikan dan pembelajaran yang sederhana, media tersebut adalah *puzzle* telur pintar. Peneliti memilih *puzzle* telur pintar karena diharapkan setelah seorang anak menggunakan media, ia dapat menemukan hal-hal baru sebagai proses pembelajaran. *puzzle* telur pintar ini dikembangkan berdasarkan teori pembelajaran, dimana penggunaan *puzzle* telur pintar memiliki langkah-

---

<sup>11</sup> Ibid.



langkah yang harus diikuti sesuai prosedur dan aturan yang ada di buku panduan. Teori ini mengutamakan pengukuran, karena pengukuran penting untuk melihat apakah terjadi perubahan perkembangan pengenalan angka.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “ Pengembangan Alat Permainan Eduktif Dengan Media *Puzzle* Tulus Pintar (*Putepin*) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Angka Pada Anak Usia Dini Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Kabupaten Rejang Lebong”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, diantaranya:

1. Kurangnya kemampuan dasar siswa dalam mengenal angka dikelas.
2. Kurangnya perhatian orang tua dan guru terhadap perkembangan anak.
3. Minimnya biaya yang ada di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Rejang Lebong untuk mempunyai alat permainan edukatif di sekolah.
4. Orang tua dan guru yang jarang sekali memberikan anak fasilitas bermain seperti Alat Permainan Edukatif (APE) yang dapat membantu perkembangan anak.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka batasan masalah dari penelitian ini difokuskan pada pengembangan alat permainan edukatif dengan

*puzzle* telur pintar (*putepin*) sebagai media pembelajaran pengenalan angka di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Kabupaten Rejang Lebong.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah diatas, beberapa masalah yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. ` Bagaimana kevalidan pengembangan alat permainan edukatif dengan media *puzzle* telur pintar (*putepin*) pada peserta didik di TK Aisyiyah Bustanul Athfal I Kabupaten Rejang Lebong ?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan alat permainan edukatif dengan media *puzzle* telur pintar (*putepin*) pada peserta didik di TK Aisyiyah Bustanul Athfal I Kabupaten Rejang Lebong?
3. Bagaimana keefektifan pengembangan alat permainan edukatif dengan media *puzzle* telur pintar (*putepin*) pada peserta didik di TK Aisyiyah Bustanul Athfal I Kabupaten Rejang Lebong?

#### **E. Tujuan Dan Kegunaan Penelitian**

##### **a. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kevalidan pengembangan pengembangan alat permainan edukatif dengan media *puzzle* telur pintar (*putepin*) pada

peserta didik di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal I Kabupaten Rejang Lebong

2. Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan alat permainan edukatif dengan media *puzzle* telur pintar (*putepin*) pada peserta didik di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal I Kabupaten Rejang Lebong
3. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan alat permainan edukatif dengan media *puzzle* telur pintar (*putepin*) pada peserta didik di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal I Kabupaten Rejang Lebong

#### **b. Kegunaan Penelitian**

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai berikut :

1. Kegunaan teoritis  

Diharapkan permainan edukasi dengan *puzzle* telur pintar (*putepin*) ini mampu memberikan sumbangsih bagi perkembangan ilmu pengetahuan di bidang teknologi pendidikan khususnya dalam bidang pengembangan media pembelajaran.
2. Kegunaan praktis
  - a. Bagi anak  

Hasil penelitian ini dapat dijadikan pemicu dan motivasi belajar, sehingga hasil belajar dan pengenalan konsep angka anak meningkat.

b. Bagi guru

Diharapkan permainan edukatif dengan *puzzle* telur pintar (*putepin*) ini dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran dalam menyampaikan materi pelajaran pengenalan angka.

c. Bagi sekolah

Diharapkan permainan edukatif dengan *puzzle* telur pintar (*putepin*) ini menambah alat bantu belajar dapat membantu memulai proses pembelajaran menuju tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

## **BAB II**

### **KERANGKA TEORI**

#### **A. Tinjauan Pustaka**

##### **1. Kajian Pengertian Pengembangan**

Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik formal maupun non formal yang dilaksanakan secara sadar, berencana, terarah, teratur, dan bertanggung jawab dalam rangka memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing, mengembangkan suatu dasar kepribadian yang seimbang, utuh, selaras, pengetahuan keterampilan sesuai dengan bakat keinginan serta kemampuan-kemampuan sebagai bekal atas prakarsa sendiri untuk menambah, meningkatkan, mengembangkan diri kearah tercapainya martabat, mutu dan kemampuan manusiawi yang optimal dan pribadi mandiri.<sup>12</sup>

Berdasarkan uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwasanya pengembangan adalah suatu pendidikan yang dilakukan secara sadar dengan proses yang menjadikan potensi yang ada menjadi mutu lebih baik dan berguna.

---

<sup>12</sup> Hesty Fridayanti, "Pengembangan Permainan Gambaran Modifikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak," *PAUD Teratai* 2, no. 3 (2013).

## **2. Kajian Tentang Alat Permainan Edukatif**

Alat permainan edukatif (APE) merupakan bagian dari media pembelajaran yang bisa digunakan sebagai sarana untuk bermain yang mengandung nilai edukatif.

### **1) Pengertian Alat Permainan Edukatif**

Bermain merupakan kegiatan yang sangat digemari oleh anak usia dini, dan bermain bagi anak sebenarnya merupakan proses belajar nak itu sendiri. Dengan bermain, anak dapat melakukan kegiatan yang merangsang dan mendorong berkembangnya aspek kemampuan dan potensi yang telah dimilikinya. Anak belajar dari benda nyata, agar permainan anak lebih bermakna dan mencapai hasil yang baik, perlu mendapat dukungan sarana atau alat bermain yang mengandung nilai edukatif.

Kegiatan bermain sendiri sebenarnya adalah sesuatu yang bisa dilakukan tanpa menggunakan alat apapun, namun secara umum, kegiatan bermain lebih banyak menggunakan alat. Alat permainan yang digunakan seperti Mainan bekas, ada yang dibuat khusus untuk kegiatan yang menyenangkan seperti boneka, mobil dan lain-lain yang dijual di toko mainan, tetapi ada juga yang dibuat sendiri dengan menggunakan bahan-bahan yang ada di sekitar anak-anak seperti mainan kulit jeruk, senjata kulit pisang dan mainan lainnya.

Berdasarkan uraian tersebut, Alat permainan adalah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi kebutuhan naluri bermainnya. Alat permainan untuk anak dalam pengadaannya selain dapat dibeli di toko mainan, juga dapat digali dan dikumpulkan dari sekeliling kita. Alat permainan yang dimaksud misalnya bola sepak dari plastik, mobil-mobilan kapal-kapalan, pistol-pistolan, boneka, tiruan alat-alat memasak dan lain sebagainya.<sup>13</sup>

Dalam perkembangannya, istilah alat permainan ini sering ditambahkan. menggunakan istilah yang berbeda yaitu alat permainan edukatif disingkat APE. Alat permainan edukatif tentunya sangat beragam. Banyak ahli telah mencoba memberikan pemahaman yang akurat tentang APE ini.

Mayke Sugianto, T. 1995, berpendapat bahwa Alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang dirancang khusus untuk tujuan pendidikan. Pengertian alat bermain edukatif menunjukkan bahwa dalam proses perkembangan dan penggunaan, tidak semua alat bermain yang digunakan oleh anak usia dini dirancang khusus untuk mengembangkan aspek perkembangan anak. Misalnya, bola sepak yang terbuat dari plastik yang dibeli langsung dari toko mainan. Dari segi ukuran, anak sering kali kesulitan untuk berdiri dengan nyaman, jika ingin berayun bersama teman akan

---

<sup>13</sup> Sudono, Anggani. Alat Permainan dan Sumber Belajar TK. Jakarta : (Depdiknas 1995).

terasa nyeri pada telapak tangan. Mewarnai juga seringkali hanya menggunakan satu warna, sehingga kurang menarik bagi anak-anak karena pada umumnya anak-anak sering menyukai barang-barang yang berwarna cerah <sup>14</sup>

Hal ini terjadi karena produsen bola plastik tidak merancang alat bermain sejak awal dengan mempertimbangkan karakteristik dan aspek perkembangan anak saat menggunakan bola. Memang, dengan bola plastik, jika dirancang sesuai dengan kebutuhan anak, dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. Anak dapat mengenal berbagai jenis warna karena bola menggunakan warna yang berbeda (warna-warni), mengembangkan motorik kasar jika bola digunakan untuk melempar bersama teman, melatih motorik halus keterampilan motorik halus jika tekstur (halus dan kasar) banyak digunakan bahan dan kapasitas lainnya.

Tidak jauh berbeda dengan pengertian atau definisi alat permainan edukatif di atas, Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Depdiknas (2003) mendefinisikan alat permainan edukatif sebagai alat apa saja yang dapat digunakan sebagai wahana atau perangkat untuk bermain. mengandung

---

<sup>14</sup> Mayke S. . Bermain, Mainan dan Permainan. Jakarta. (Grasindo1995). h.102



nilai pendidikan (pendidikan) dan dapat mengembangkan kemampuan semua anak.<sup>15</sup>

Apa bila ditelaah, Kedua pengertian tersebut menunjukkan bahwa perbedaan antara alat permainan biasa dan alat permainan edukatif adalah bahwa dalam peralatan alat permainan edukatif terdapat unsur-unsur perencanaan produksi yang intensif dengan mempertimbangkan karakteristik anak, dan terkait dengan perkembangan berbagai aspek perkembangan anak. Meskipun alat permainan pada umumnya dirancang untuk tujuan yang berbeda, mungkin hanya untuk memenuhi kepentingan bisnis tanpa ada penelitian yang mendalam mengenai aspek perkembangan anak yang dapat dikembangkan. berkembang dengan alat bermain tersebut.

Untuk dapat melihat dan memahami secara lebih mendalam mengenai apakah suatu alat permainan dapat dikategorikan sebagai alat permainan edukatif untuk anak TK/RA/PAUD atau tidak, terdapat beberapa ciri yang harus dipenuhinya yaitu:

1. Alat permainan tersebut ditujukan untuk anak TK/RA/PAUD
2. Kegiatan untuk mengembangkan berbagai perkembangan anak TK / RA / PAUD

---

<sup>15</sup> Direktorat Pendidikan Anak Dini Usia. (2003). *Alat Permainan Edukatif untuk Kelompok Bermain*. Jakarta : Depdiknas.2003. h. 55

3. Dapat digunakan dalam banyak cara, berbagai bentuk gambar dan untuk tujuan perkembangan atau serbaguna.
4. Aman atau tidak berbahaya bagi anak.
5. Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas anak.
6. Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan.
7. Mengandung nilai pendidikan<sup>16</sup>

Alat Permainan Edukatif (APE) untuk anak TK/RA/PAUD selalu dirancang dengan memperhatikan karakteristik anak dan sesuai usia anak TK/RA/PAUD. APE untuk setiap kelompok umur dirancang berbeda. Untuk anak usia 2-4 tahun, APE anak usia 4-6 tahun tentunya akan berbeda.

*Puzzle* untuk anak usia 2 - 4 tahun memiliki bentuk yang sederhana dengan potongan *puzzle* yang sederhana dan tidak terlalu banyak. Tidak seperti teka-teki untuk anak usia hingga 4 - 6 tahun, jumlah kepingnya bahkan lebih banyak. Hal ini didasarkan pada pertimbangan bahwa anak usia 5-6 tahun memiliki kemampuan dan kematangan yang lebih tinggi dibandingkan dengan anak usia yang lebih muda. Oleh karena itu jelas bahwa APE dirancang dan ditujukan untuk anak-anak dengan mempertimbangkan karakteristik perkembangan mereka, termasuk perbedaan usia. Perbedaan usia anak sangat penting

---

<sup>16</sup> Departemen Pendidikan Nasional. (2003). Petunjuk Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar, Penilaian, Pembuatan dan Penggunaan Sarana (Alat Peraga) di Taman Kanak-kanak. Jakarta: Depdiknas.

untuk diperhatikan, karena perbedaan usia mempengaruhi tahap perkembangan dan kemampuan anak.

APE juga difungsikan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Aspek-aspek yang dikembangkan meliputi aspek moral, agama, sosial, emosi, bahasa, kognitif, fisik-motorik dan seni. APE yang dirancang untuk mengembangkan aspek kognitif, seringkali dapat digunakan oleh anak-anak untuk melatih kemampuan penalaran mereka. APE jenis ini dibuat dengan desain tertentu baik bentuk, ukuran maupun warna.

APE jenis yang ini dikembangkan secara khusus, jadi jika seorang anak melakukan kesalahan, mereka akan segera mengenalinya dan memperbaikinya. Contohnya loto warna dan bentuk. Anak usia dini dapat diperkenalkan pada loto jenis ini untuk melatih motorik halus dan daya nalarnya.

Setiap APE dapat difungsikan secara multiguna (mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak) sekalipun masing-masing alat permainan memiliki kekhususan untuk mengembangkan aspek perkembangan tertentu pada anak tetapi tidak jarang satu alat permainan dapat meningkatkan lebih dari satu aspek perkembangan misalnya mainan balok-balok bangunan dalam berbagai macam ukuran besar, sedang dan kecil dengan warna yang disukai anak.

Balok-balok dapat disusun sesuai kehendak anak apakah berdasarkan ukuran besar, sedang atau kecil atau berdasarkan warna tertentu jadi dapat dimainkan dengan berbagai cara dan bentuk dan untuk melatih tidak hanya motorik halus tetapi juga mengenalkan konsep warna, ukuran, dan bentuk pada anak.

APE dirancang dengan memperhatikan tingkat keamanan dan keselamatan anak, misalnya jika menggunakan cat, cat yang digunakan tidak beracun (*non toxic*) dan tidak mudah mengelupas, jika alat bersudut maka sudut mainan tidak runcing atau harus tumpul agar tidak membahayakan anak. APE juga didesain secara sederhana dan ringan sehingga mudah dibawa dan dijinjing oleh anak.

APE juga mendorong anak untuk beraktifitas dan bersifat konstruktif atau menghasilkan sesuatu, berbeda dengan menonton TV atau mendengarkan radio, anak hanya pasif melihat dan mendengarkan. Dengan APE anak dapat berimajinasi dan berkreasi menghasilkan sesuatu misalnya anak yang bermain lego atau membangun balok-balok.<sup>17</sup>

Menurut Mayke S. Tedjasaputra (2001: 81) APE adalah alat permainan yang dirancang khusus untuk tujuan pendidikan, yang memiliki beberapa ciri :

---

<sup>17</sup> Departemen Pendidikan Nasional. Petunjuk Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar, Penilaian, Pembuatan dan Penggunaan Sarana (Alat Peraga) di Taman Kanak-kanak. Jakarta: (Depdiknas 2003).

- (1) Dapat digunakan dalam berbagai cara, yang berarti dapat dimainkan dengan berbagai tujuan, minat, dan dalam berbagai bentuk,
- (2) Ditujukan untuk anak-anak usia pra sekolah dan berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan serta motorik anak,
- (3) Segi keamanan diperhatikan baik dari bentuk maupun penggunaan cat,
- (4) Membuat anak terlibat secara aktif,
- (5) Sifatnya konstruktif.<sup>18</sup>

Alat Permainan Edukatif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan (edukatif) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. APE merupakan salah satu bentuk permainan yang dapat membekali anak dengan pengetahuan dan keterampilan . Permainan ini dapat diciptakan dengan membuat alat permainan yang memiliki sifat-sifat seperti, bongkar pasang pengelompokkan, memadukan, menyusun, dan lain- lain.<sup>19</sup>

---

<sup>18</sup> Mayke S. Tedjasaputra (2001: 81), "Identifikasi Pemafaatan Alat Permaian Edukatif (APE) Dalam Mengembangka Motorik Halus Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak* 6, no. 1 (2017).

<sup>19</sup> Purbonegaran Di TK and Yogyakarta Gondokusuman, "*Pengembangan Puzzle Edukatif Sebagai Media Pengenalan Angka Untuk Kelompok A*" (2016).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa APE merupakan alat permainan yang memiliki nilai edukatif dan dapat mengembangkan kemampuan anak saat bermain.

## **2) Persyaratan Pembuatan Alat Permainan Edukatif**

Dalam pembuatan alat permainan edukatif terdapat syarat-syarat yang harus dipenuhi agar alat permainan edukatif yang dibuat dapat membantu pembelajaran menjadi lebih efektif. Ada tiga jenis persyaratan dalam produksi permainan edukatif, yaitu:

### **(1) Syarat Edukatif**

- a. Pembuatan alat permainan edukatif sesuai dengan program kegiatan.
- b. Pembuatan alat permainan edukatif sesuai dengan

### **(2) Syarat Teknis**

- a. Alat permainan edukatif diciptakan sesuai dengan tujuan dan fungsi sarana.
- b. Alat bermain edukatif harus serba guna untuk dapat meningkatkan banyak aspek perkembangan anak
- c. Alat permainan edukatif harus menggunakan bahan yang aman (tidak ada unsur tajam dan berbahaya).
- d. Peralatan bermain edukatif sebaiknya menggunakan bahan-bahan yang tersedia di lingkungan sekitar dan hemat.

- e. Alat permainan edukatif harus awet, kuat, tahan lama
- f. Alat permainan edukatif harus mudah digunakan, menciptakan lebih banyak kesenangan bagi anak-anak untuk mengalami dan mengeksplorasi.
- g. Alat permainan edukatif harus digunakan secara individu, kelompok dan dengan cara klasik.

(3) Syarat Estetika

- a. Alat permainan edukatif harus dibuat menarik sehingga membangkitkan minat anak untuk memainkannya.
- b. Alat permainan edukatif sebaiknya menggunakan warna yang sesuai dengan karakteristik anak.
- c. Mainan edukatif harus cukup ringan untuk dibawa oleh anak-anak<sup>20</sup>.

Syarat-syarat tersebut digunakan peneliti sebagai standar dalam pengembangan alat permainan agar alat permainan edukatif sesuai untuk penggunaan dalam pembelajaran dan dapat mencapai tujuan pembelajaran individu secara efektif.

Menurut Andang Ismail (2009: 146-149) Pemilihan alat permainan edukatif harus diperhatikan oleh guru dan orang tua, agar aman dan baik digunakan oleh anak. Dalam memilih alat dan perlengkapan untuk belajar dan bermain, orang tua atau

---

<sup>20</sup> M Pd Yasbiati and M Pd Gilar Gandana, *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini (Teori Dan Konsep Dasar)* (Ksatria Siliwangi, 2018 : 33).h.32

guru perlu memperhatikan ciri-ciri perlengkapan yang baik, yaitu:

(1) Desain yang mudah dan sederhana

Alat untuk kegiatan kreatif anak sebaiknya menggunakan desain yang sederhana, karena desain yang terlalu rumit akan menghambat kebebasan berkreasi anak.

(2) Multifungsi (serba guna)

Permainan untuk anak-anak harus beragam, baik untuk anak laki-laki maupun perempuan. *Puzzle* edukatif yang peneliti kembangkan memiliki beragam fungsi yaitu mengenalkan angka, nama buah dan bentuk geometris.

(3) Menarik

Sebaiknya pilih perangkat yang memungkinkan anak aktif, membangkitkan minat anak dalam menggunakan alat tersebut, dan membiarkan anak menikmati proses belajar sambil bermain.

(4) Berukuran besar dan mudah digunakan

Sebuah alat permainan edukatif yang besar dapat memudahkan anak untuk memegangnya. Ukuran yang besar juga bisa menarik perhatian anak..

(5) Awet (tahan lama)

Bahan peralatan yang tahan lama seringkali mahal. Namun, tidak semua bahan tahan lama itu mahal. Ciri-ciri



bahan tahan lama adalah tidak kenyal, lentur, alot dan keras. Kayu adalah contoh bahan yang tahan lama namun tidak mahal. Selain itu, kertas juga dapat digunakan sebagai bahan alternatif yang murah, namun perlu mencapai ketebalan tertentu agar dapat digunakan dalam waktu yang lama.

(6) Sesuai kebutuhan

Sedikit banyaknya peralatan yang digunakan untuk anak tergantung kepada seberapa banyak kebutuhan anak akan peralatan tersebut.

(7) Tidak membahayakan anak

Tingkat keamanan sebuah peralatan kreativitas anak sangatlah penting membantu orang tua/ pendidik dan untuk mengawasi kegiatan anak.

(8) Mendorong anak untuk kerjasama

Untuk dapat mendorong anak saling bekerjasama, maka dibutuhkan peralatan yang dapat merangsang kegiatan yang melibatkan orang lain. Hal ini penting juga untuk melatih anak dalam bersosialisasi dengan teman sebaya. *Puzzle* edukatif dapat digunakan secara bersama, sehingga dapat mendorong anak untuk bekerjasama.

(9) Meningkatkan daya fantasi

Alat permainan yang mudah dibentuk dan dan diubah-ubah sangat sesuai untuk mengembangkan daya fantasi, karena dapat memberikan kesempatan untuk anak melatih daya fantasinya.

(10) Bukan karena kelucuan atau kebagusannya

Alat yang dipilih hendaknya alat untuk mengembangkan kreativitas anak, bukan alat yang baik atau menyenangkan, tetapi alat yang mampu mengembangkan kemampuan intelektual, emosional dan motorik anak.

(11) Jika memungkinkan

Gunakan alat yang terbuat dari bahan yang murah dan mudah didapat.<sup>21</sup>

Kebanyakan orang berpikir bahwa peralatan yang baik adalah peralatan yang mahal, tetapi peralatan yang baik benar-benar dapat meningkatkan perkembangan kreatif anak. Media yang peneliti kembangkan menggunakan bahan akrilik yang harganya tidak murah. Namun, gunakan materi ini dengan mempertimbangkan cara memperoleh suara dalam puzzle edukatif.

---

<sup>21</sup> Andang Ismail.( 2009). *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media.h. 88-90

Berdasarkan penjelasan di atas, maka pengembangan media puzzle edukatif untuk anak TK Aisyah di Kabupaten Rejang dirancang dan disesuaikan dengan desain yang sederhana, menggunakan bahan berkualitas, aman, serbaguna dan menarik. Oleh karena itu, pengembangan alat permainan edukatif dalam media dengan media puzzle telur pintar (putepin) bertema kebutuhan akan mampu meningkatkan berbagai kemampuan anak secara optimal dan menjadikan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

### **3) Jenis-Jenis Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini**

Dewasa ini terdapat beraneka ragam jenis alat permainan edukatif yang telah dikembangkan untuk anak usia dini. Pada umumnya jenis APE untuk anak usia dini dirancang dan dikembangkan berakar pada jenis permainan yang telah dikembangkan lebih dulu oleh para pakar pendidikan anak dari negara maju, walaupun ada juga beberapa jenis APE yang dirancang dan dibuat oleh guru sendiri disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi lingkungan setempat.

Jenis-jenis APE untuk anak usia dini yang telah dikembangkan ini diilhami oleh alat-alat permainan yang diciptakan oleh para ahli pendidikan anak seperti Maria Montessori, George Cuisenaire, Peabody dan Froebel. APE-

APE tersebut banyak ditemukan pada lembaga-lembaga PAUD di Indonesia.

Selanjutnya akan dijelaskan secara singkat jenis alat permainan edukatif yang diciptakan oleh para ahli tersebut.

#### 1. APE ciptaan Peabody

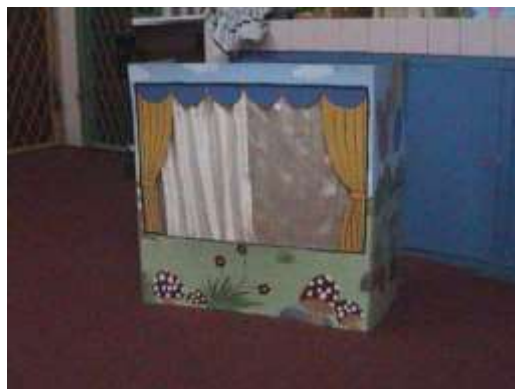
Untuk pengembangan kemampuan berbahasa ini, kakak beradik Elizabeth Peabody membuat boneka tangan. APE ini terdiri atas dua boneka tangan yang berfungsi sebagai tokoh mediator yaitu tokoh P. Mooney dan Joey. Boneka tersebut dilengkapi papan magnet, gambar-gambar, piringan hitam berisi lagu dan tema cerita serta kantong pintar sebagai pelengkap.

APE karya Peabody ini memberikan program pengetahuan dasar yang mengacu pada aspek pengembangan bahasa yaitu kosa kata yang dekat dengan anak. Oleh karena itu tema-tema yang dipilih dan diramu harus sesuai dengan pengetahuan dan budaya anak setempat.

Walaupun tokohnya tidak menggunakan P Mooney dan Joey tetapi jenis APE ini mengilhami pembuatan boneka tangan yang dikembangkan di Indonesia. Boneka tangan yang dimainkan dengan tangan ini dikembangkan dengan menggunakan panggung boneka yang dilengkapi layar yang dapat diganti sesuai cerita anak-anak usia dini di Indonesia.



Gambar 2.1 Boneka Tangan yang dikembangkan di Indonesia



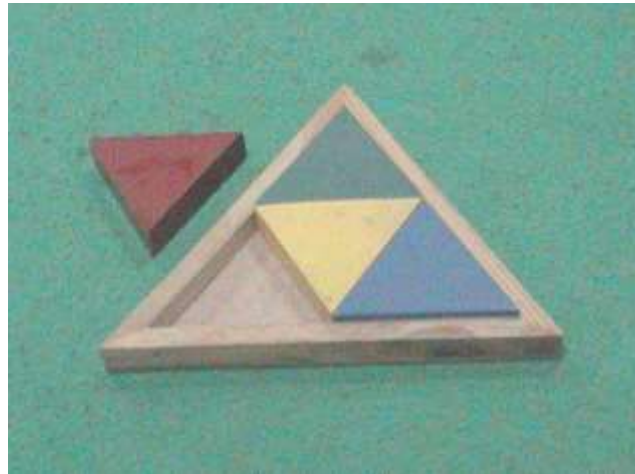
Gambar 2.2 Panggung Boneka

## 2. APE ciptaan Montessori

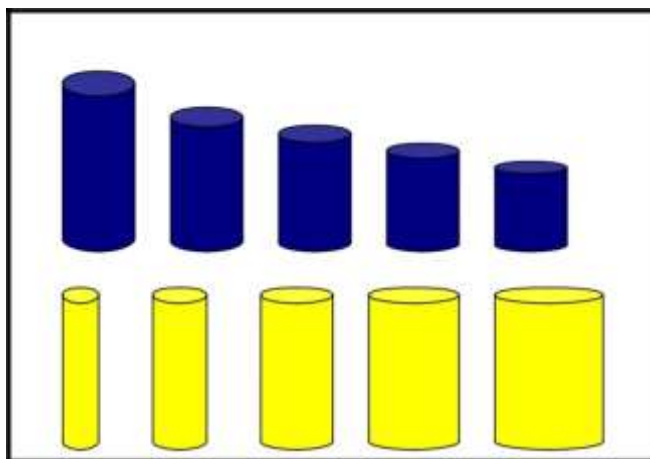
Maria Montessori menciptakan alat permainan edukatif yang memudahkan anak untuk mengingat konsep-konsep yang akan dipelajari anak tanpa perlu bimbingan sehingga memungkinkan anak bekerja secara mandiri. APE ciptaannya telah dirancang sedemikian rupa sehingga anak mudah memeriksa sendiri bila salah dan segera menyadarinya.

APE ciptaan Montessori ini banyak terdapat di TK/PAUD/RA khususnya Anak.

TK di Indonesia walaupun alat permainannya itu sendiri sudah disesuaikan dengan kebutuhan anak TK di Indonesia.



Gambar 2.3 *Puzzle Geometri*

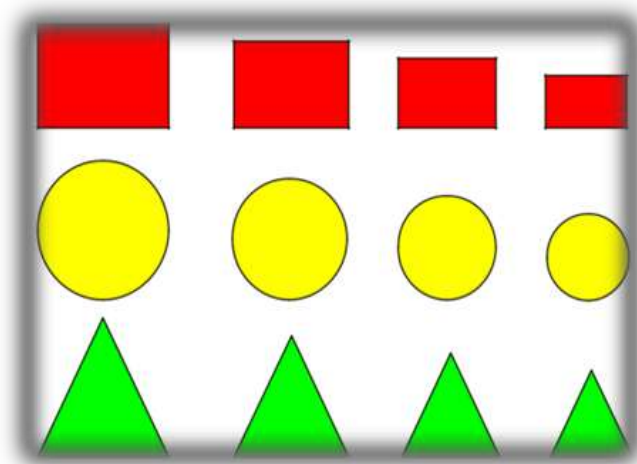


Gambar 2.4 Silinder yang berukuran dengan ukuran serial



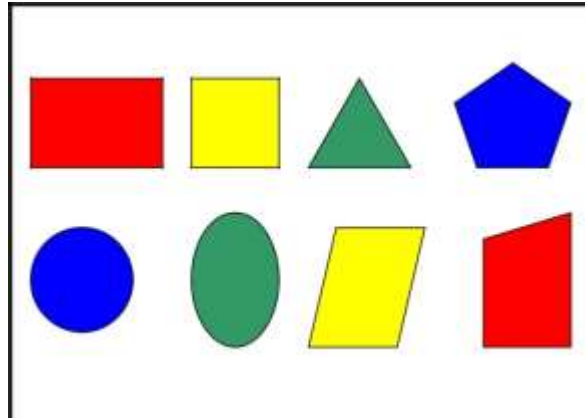
Gambar 2.5 Berbagai bentuk geometri

Jenis APE yang telah dikembangkan di Indonesia berakar dari konsep Montessori ini diantaranya adalah papan bentuk bidang I dan papan bentuk bidang II dan kantong keterampilan tangan yang konsepnya untuk melatih kemandirian.<sup>22</sup>



Gambar 2.6 Papan Bidang 1

<sup>22</sup> Tabrani, Primadi. Proses Kreasi, Apresiasi, Belajar. (Bandung: Penerbit ITB 2000). h. 27



Gambar 2.7 Papan Bidang II



Gambar 2.8 Kantong keterampilan tangan

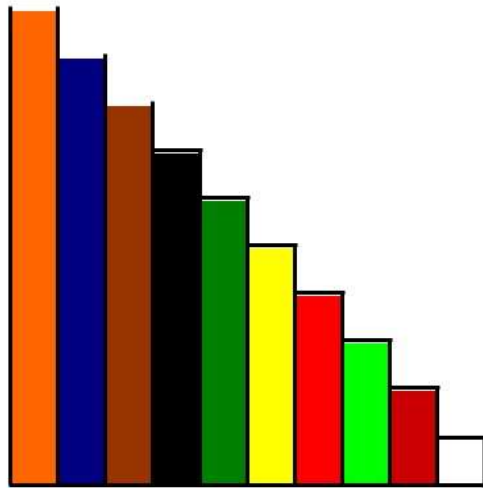
### 3. APE ciptaan George Cuisenaire

George Cuisenaire menciptakan balok Cuisenaire untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak, pengenalan bilangan dan untuk peningkatan keterampilan anak dalam bernalar.



Balok ini terdiri dari balok-balok yang berukuran

- 1 x 1 x 1 cm dengan warna kayu asli
- 2 x 1 x 1 cm berwarna merah
- 3 x 1 x 1 cm berwarna hijau muda
- 4 x 1 x 1 cm berwarna merah muda
- 5 x 1 x 1 cm berwarna kuning
- 6 x 1 x 1 cm berwarna hijau tua
- 7 x 1 x 1 cm berwarna hitam
- 8 x 1 x 1 cm berwarna coklat
- 9 x 1 x 1 cm berwarna biru tua
- 10 x 1 x 1 cm berwarna jingga



Gambar 2.9 Balok *Cuisenaire*

Balok *Cuisenaire* ini juga dikembangkan sebagai salah satu jenis APE untuk anak usia dini walaupun ukuran dan warna telah dimodifikasi sedemikian rupa.

Sebenarnya masih banyak jenis-jenis APE untuk anak usia dini yang ada. Bahkan keragaman APE ini dikelompokkan berdasarkan sudut pandang dan cara masing-masing. Apakah dari segi kegunaannya atau aspek perkembangan yang dipantau maupun dampak pemakaian dan berdasarkan penempatannya.

#### 4) Fungsi Alat Permainan Edukatif

Menurut Badru Zaman (2006: 8-10) Fungsi-fungsi alat permainan edukatif tersebut antara lain:

1. Menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan  
Pada dasarnya anak-anak menyukai kegiatan bermain, melalui alat permainan edukatif akan ada proses pemberian peransaan indikator kemampuan anak. Kegiatan positif dengan alat permainan edukatif juga menyebabkan anak dapat menikmati kegiatan belajar dengan bermain sehingga proses belajarpun akan lebih menyenangkan.
2. Menumbuhkan rasa persaya diri dan membentuk citra diri anak yang positif. Pada suasana yang menyenangkan, anak akan mencoba melakukan berbagai kegiatan yang mereka sukai dengan cara menggali dan menemukan yang ingin mereka ketahui. Fungsi Alat permainan edukatif sebagai fasilitator dapat mendukung anak untuk melakukan kegiatan positif sehingga percaya diri dan citra diri dapat

berkembang dengan baik. Misalnya ketika anak berhasil menyelesaikan permainan *puzzle*, mereka akan mendapatkan kepuasan sehingga rasa percaya diri mereka akan tumbuh.

3. Memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar.

Alat permainan edukatif juga dapat menjadi media dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar. Sebagai contoh alat permainan edukatif boneka tangan, permainan ini menggunakan dialog sehingga anak dapat mengembangkan kemampuan berbahasa. Selain itu anak memperoleh pemahaman karakteristik dan sifat dari tokoh-tokoh yang disimbolkan oleh boneka-boneka tersebut.

4. Memberikan kesempatan anak bersosialisasi, berkomunikasi dengan teman sebaya.

Alat permainan edukatif berfungsi memfasilitasi anak dalam mengembangkan hubungan yang harmonis dan berkomunikasi dengan lingkungan sekitar misalnya teman-teman sebaya. Ada beberapa alat permainan edukatif yang digunakan bersama-sama dengan orang lain. Hal ini akan melatih anak-anak untuk berinteraksi, komunikasi, sosialisasi dan kerjasama dengan yang lain.

### 3. **Kajian Permainan *Puzzle* Telur Pintar**

#### 1) **Pengertian Permainan**

Permainan bagi anak adalah sesuatu yang sangat menyenangkan, suka rela, penuh arti, dan aktivitas secara spontan. Permainan sering juga dianggap kreatif, menyertakan pemecahan masalah, belajar keterampilan sosial baru, bahasa baru dan keterampilan fisik yang baru. Menurut Joan Freeman dan utami munandar (dalam andang ismail) mendefinisikan permainan sebagai suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.<sup>23</sup>

Permainan merupakan sesuatu yang menyenangkan bagi setiap anak dimana dalam permainan tersebut anak akan merasa senang dan nyaman tanpa ada paksaan dari pihak manapun dan juga merupakan kebutuhan setiap anak. Permainan yang dilakukan oleh anak sangatlah membuat anak mampu meningkatkan setiap aspek perkembangan tidak terkecuali aspek kognitif anak. Piaget melihat permainan sebagai median yang meningkatkan kognitif anak. Permainan merupakan suatu alat bagi anak untuk menjelajahi dan mencari informasi baru secara aman, sesuatu yang mereka tidak lakukan jika tidak bermain dan tidak melakukan permainan.

Andang menuturkan bahwa “pengertian dari permainan ada dua yaitu:

---

<sup>23</sup> Umi Khasanah And Nurhenti Simatupang, “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Kantong Angka,” *PAUD Teratai* 4, no. 1 (2015).

- (a) Permainan adalah sebuah aktivitas bermain yang mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah;
- (b) Permainan aktivitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan namun ditandai dengan menang atau kalah

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan adalah aktivitas bermain baik mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah ataupun aktivitas bermain yang menang atau kalah, dengan bermain anak dapat berbaur, terbuka, berani spontan bahkan dapat memahami hakekat dirinya serta hubungan dengan lingkungannya.

### **1. Pengertian *Puzzle***

#### **a. Media *Puzzle***

Menurut Kamus Pintar Bahasa Inggris Indonesia *puzzle* berarti teka-teki. *Puzzle* adalah sebuah permainan untuk menyatukan pecahan kepingan untuk membentuk sebuah gambar atau tulisan yang telah ditentukan. *Puzzle* memiliki keunggulan yakni memiliki bermacam-macam warna sehingga menarik minat anak untuk belajar dan meningkatkan daya tahan anak dalam belajar.

*Puzzle* merupakan salah satu alat permainan edukatif yang dapat digunakan oleh anak untuk belajar. *Puzzle* merupakan permainan yang dapat meningkatkan daya ingat anak.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa *puzzle* merupakan media yang dimainkan dengan membongkar dan menyatukan kepingan untuk membentuk gambar atau tulisan yang ditentukan. Terdapat lima jenis *puzzle*, yaitu:

1. *Spelling Puzzle*, yaitu *puzzle* yang terdiri dari huruf-huruf acak yang dijodohkan menjadi kosa kata yang benar sesuai dengan pertanyaan atau pernyataan.
2. *Jigsaw Puzzle*, yaitu *puzzle* yang berupa beberapa pertanyaan atau pernyataan untuk dijawab, kemudian dari jawaban itu diambil huruf-huruf pertama untuk dirangkai menjadi sebuah kata yang merupakan jawaban dari pertanyaan yang paling akhir.
3. *The Thing Puzzle*, yaitu *puzzle* yang berupa deskripsi kalimat-kalimat yang berhubungan dengan gambar-gambar benda untuk dijodohkan. Pada akhirnya deskripsi kalimat akan berjodoh dengan gambar yang telah disediakan.
4. *The Letter(s) Raedniess Puzzle*, yaitu *puzzle* yang berupa gambar-gambar disertai dengan huruf-huruf dan nama gambar tersebut, tetapi huruf itu belum lengkap seutuhnya.

5. *Crossword Puzzle*, yaitu *puzzle* yang berupa pertanyaan pertanyaan yang harus dijawab dengan cara memasukkan jawaban (huruf/ angka) tersebut ke dalam kotak-kotak yang tersedia baik secara horizontal amupun vertical. *Puzzle* jenis ini sering diebut sebagai Teka-Teki Silang atau TTS.<sup>24</sup>

## 2. Manfaat *Puzzle*

Beberapa manfaat *puzzle*, antara lain:

- a. Kognitif, kemampuan mengetahui dan mengingat.
- b. Motorik, kemampuan mengkoordinasikan anggota tubuh seperti tangan dan kaki.
- c. Logika, kemampuan berfikir secara tepat dan teratur.
- d. Kreatif/ imajinatif, kemampuan menghasilkan ide sesuai dengan konteks.
- e. Visual, kemampuan mata menangkap bentuk dan warna obyek.<sup>25</sup>

Berbagai manfaat dari bermain *puzzle* adalah sebagai berikut:

- a. *Puzzle* dapat melatih kesabaran anak dalam menyelesaikan suatu tantangan.
- b. Meningkatkan kemampuan berfikir dan membuat anak belajar berkonsentrasi.

---

<sup>24</sup> Ayu Astuti Manurung and Jasper Simanjuntak, "Pengaruh Permainan *Puzzle* Terhadap Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Santa Lusia Batang Kuis Kecamatan Percut Sei Tuan Kota Medan T . A 2018 / 2019" 5, no. 2 (2019): 2–6.

<sup>25</sup> Ibid.

c. Melatih koordinasi mata dan anga.<sup>26</sup>

Sesuai uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* memiliki banyak manfaat untuk perkembangan anak, baik kognitif, motoric dan logika, serta puzzle dapat melatih kesabaran dan konsentrasi anak

### 3. *Puzzle* Telur Pintar

Menurut Rokhmat *puzzle* adalah permainan kontruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-kotak, atau bangun-bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu. Sedangkan *puzzle* telur pintar merupakan permainan yang telah dimodifikasi dari permainan *puzzle* angka, yang dimana permainan ini menggunakan alat-alat seperti: kardus bekas, Kertas origami, botol bekas, gunting dan lem kertas juga dilengkapi dengan langkah-langkah permainan unik yang menarik minat belajar anak. Permainan ini menuntut anak secara langsung menghitung jumlah *puzzle* yang diambil dan diletakkan sesuai dengan angka yang sudah tersedia dan berjalan dengan cara zig-zag. Permainan puzzle telur pintar ini juga dapat diubah sesuai dengan tema yang dilaksanakan pada pembelajaran yang berlangsung.<sup>27</sup>

---

<sup>26</sup> Mulkan Andika Situmorang, "Meningkatkan Kemampuan Memahami Wacana Melalui Media Pembelajaran Puzzle," *Kode: Jurnal Bahasa* 1, no. 1 (2012).

<sup>27</sup> Pendidikan, Anak usia Dini, "PenGembangan Perangkat Pembelajaran Menggunakan Permainan Puzzle Telur Pintar Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun 2020."



a. Cara memainkan *puzzle* telur pintar

- 1) Pertama-tama anak dibagi menjadi dua kelompok, lalu berbaris pada kelompok masing-masing sambil membawa potongan *puzzle*
- 2) Kemudian anak melompat diatas pola segi empat dengan menggunakan satu kaki.
- 3) Setelah itu anak mencocokkan potongan *puzzle* yang dibawa sesuai dengan lambang bilangan
- 4) Lalu anak kembali ke barisan semula dengan berjalan melewati botol-botol dengan cara zig-zag.

b. Manfaat dari *puzzle* telur pintar sebagai media bermain yaitu:

- 1) Meningkatkan keterampilan kognitif. Keterampilan kognitif berhubungan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah, melalui *puzzle* telur pintar (*putepin*) anak-anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar menjadi utuh.
- 2) Meningkatkan keterampilan motorik. Anak dapat melatih koordinasi tangan dan mata untuk mencocokkan kepingan-kepingan *puzzle* telur pintar (*putepin*) dan meyusunnya menjadi satu gambar.
- 3) Melatih kemampuan nalar dan daya ingat dan konsentrasi. Saat bermain *puzzle* telur pintar, anak akan melatih sel-sel otaknya untuk mengemabngkan kemampuan berpikirnya

dan berkonsentrasi untuk menyelesaikan potongan-potongan kepingan gambar tersebut.

- 4) Meningkatkan keterampilan sosial. *puzzle* telur pintar (*putepin*) dapat dimainkan lebih dari satu orang dan jika *puzzle* telur pintar (*putepin*) dimainkan secara berkelompok tentunya butuh diskusi untuk merancang kepingan gambar dari *puzzle* telur pintar (*putepin*) tersebut, maka hal ini akan meningkatkan interaksi sosial anak.<sup>28</sup>

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa dalam bermain permainan *puzzle* telur pintar (*putepin*) memiliki banyak manfaat untuk perkembangan anak, baik dalam aspek kognitif, motorik dan logika, serta dapat melatih kesabaran dan konsentrasi pada anak.

#### **4. Kajian Tentang Konsep Lambang Bilangan Atau Angka**

Lambang bilangan atau angka merupakan bagian dari konsep matematika yang penting untuk dikuasai oleh anak untuk bekal di jenjang pendidikan selanjutnya, angka juga sering digunakan di berbagai aspek dalam kehidupan sehari-hari. Tidak dapat dimungkiri bahwa lambang bilangan atau angka merupakan aspek penting dalam kehidupan seseorang diberbagai usia. Untuk itu pengetahuan mengenai angka perlu dikenalkan sejak usia dini dengan cara yang

---

<sup>28</sup> Ibid.

benar. Sebelum lebih jauh membahas mengenai lambang bilangan atau angka, maka perlu diketahui terlebih dahulu pengertian bilangan.

Menurut Firmanawaty Sutan (2003: 2) Bilangan adalah suatu ide yang bersifat abstrak. Bilangan bukan symbol atau lambang, bukan pula lambang bilangan. Bilangan memberikan keterangan mengenai banyaknya anggota suatu himpunan. Suatu bilangan dinyatakan dengan lambang bilangan, misalnya bilangan tiga dapat dinyatakan dengan lambang 3.<sup>29</sup>

Menurut Sudaryanti (2006: 1) Bilangan yaitu sesuatu yang bersifat abstrak dan menyatakan banyaknya anggota dari suatu kelompok. Bilangan merupakan suatu obyek matematika yang sifatnya abstrak dan termasuk dalam unsur yang tidak dapat didefinisikan (*Underfined term*).<sup>30</sup>

Dari beberapa pengertian yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa bilangan merupakan satuan jumlah dalam konsep matematika yang menyatakan banyaknya suatu himpunan, bersifat abstrak, dan termasuk dalam unsur yang tidak dapat didefinisikan.

Setelah diketahui mengenai lambang bilangan yang bersifat abstrak, maka untuk menyatakan suatu bilangan diperlukan sebuah lambang bilangan yang sering disebut dengan angka. Untuk

---

<sup>29</sup> Firmanawaty Sutan (2003: 2) “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Bermain Puzzle 2 Keping” .

<sup>30</sup> Sudaryanti (2006: 1)i, “Pengaruh Penggunaan Teknik Pola Bilangan Terhadap Hasil Belajar Matematika” (n.d.).

menyatakan suatu bilangan dinotasikan dengan lambang bilangan yang disebut angka. Bilangan dan angka merupakan dua konsep yang berbeda, bilangan berkenaan dengan nilai sedangkan angka hanya merupakan suatu notas tertulis dari sebuah bilangan. Suatu bilangan dinyatakan dengan lambang bilangan yang disebut dengan angka Negoro dan Harahap (1998: 38).<sup>31</sup>

Dari pengertian yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa untuk menyatakan suatu bilangan diperlukan sebuah lambang bilangan yang disebut dengan angka. Bilangan merupakan suatu kuantitas dan lambang bilangan atau angka adalah notasi yang menyatakannya.

## **B. Penelitian Yang Relevan**

1. Tesis yang dilalukan oleh Rada Mawarnisa 2020 Program Pascasarjana IAIN Bengkulu, dengan judul "*Model Permainan Edukasi Dari Bahan Bekas Kardus Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Prestasi Anak Paud Usia 5-6 Tahun*". Penelitian dengan menggunakan metode studi kepustakaan atau literatur review. Pengumpulan data menggunakan metode Ringkasan jurnal kemudian dilakukan analisis terhadap isi dalam tujuan penelitian dan hasil/temuan penelitian. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Dalam pemanfaatan media dari barang bekas

---

<sup>31</sup> Negoro dan Harahap (1998: 38), "*Peningkatan Kemampuan Operasi Bilangan Melalui Media Kartu Angka Pada Kelompok B Di TK Pertiwi 53 Geblag Bantul Yogyakarta*," Universitas Negeri Yogyakarta (2012).

Kardus dalam meningkatkan kreativitas dan prestasi anak dengan pemilihan barang bekas yang akan dikembangkan menjadi kegiatan pembelajaran yaitu membuat bentuk dari kardus bekas, menjadi alat permainan yang edukatif. Dampak positif dari pemanfaatan barang bekas ini dapat menumbuhkan motivasi dan semangat, mengingat kegiatan pembelajaran lebih diterima anak, anak menjadi lebih aktif dan berprestasi saat dikelas.<sup>32</sup>

2. Tesis yang dilakukan oleh ilindra, 2020 Program Pascasarjana IAIN Bengkulu. Dengan judul "*Model permainan edukatif untuk anak usia dini*".berdasarkan hasil penelitian yaitu penelitian yang dilaksanakan dengan menggunakan kepustakaan (literature), baik berupa buku, catatan, maupun laporan hasil penelitian dari peneliti terdahulu. Hasil penelitian yaitu Alat Permainan Edukatif sebagai salah satu media yang sangat cocok digunakan anak pada usia dini, karna belajar dengan sambil bermain akan mempermudah anak untuk menerima pesan yang disampaikan terutama untuk kegiatan Calistung (membaca, menulis, berhitung) dasar di Pendidikan Anak Usia Dini. Setiap anak usia dini memiliki tahap perkembangan bermain dan karakteristik yang berbeda-beda. Tahap perkembangan bermain tersebut disesuaikan dengan

---

<sup>32</sup> Rada mawarnisa "*Model Permainan Edukasi Dari Bahan Bekas Kardus Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Prestasi Anak Paud Usia 5-6 Tahun*" IAIN Bengkulu 2020

tingkatan usia anak. Anak bermain Alat Permainan Edukatif sesuai dengan usianya.<sup>33</sup>

3. Jurnal berjudul oleh Ayu Astuti Manurung dan, Jasper Simanjuntak Mahasiswa Program Studi PG PAUD FIP UNIMED “*Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Santa Lusia Batang Kuis Kecamatan Percut Sei Tuan Kota Medan*” T.A 2018/2019, Email:jasper@gmail.com Berdasarkan hasil tersebut Berdasarkan hasil tersebut hipotesis menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan permainan puzzle berpengaruh secara signifikan terhadap kognitif anak yaitu dari hasil uji hipotesis thitung (5,69) > ttabel (1,701). Dengan demikian hipotesis H0 ditolak dan Ha diterima sehingga dapat dinyatakan : Ada Pengaruh Yang Signifikan Antara Permainan Puzzle Terhadap Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Santa Lusia Batang Kuis Kota Medan Tahun Ajaran 2018/2019.<sup>34</sup>
4. Jurnal oleh Reski Wahyuni & Sukmawati pendidikan anak usia dini berjudul “*Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Media Papan Flanel Angka Di Tk Mentari Bulogading Kabupaten Gowa*” , universitas muhammadiyah makassar Volume 6 Nomor 1 Tahun 2020 corresponden email: [reskiwahyuni@gmail.com](mailto:reskiwahyuni@gmail.com) Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan mengenal angka melalui media

---

<sup>33</sup> Ilindra 2020 “*model permainan edukatif untuk anak usia dini*” penelitian kajian pustaka (library research), yaitu penelitian yang dilaksanakan dengan menggunakan kepustakaan (literature), baik berupa buku, catatan, maupun laporan hasil penelitian dari peneliti terdahulu, Iain Bengkulu

<sup>34</sup> Ayu Astuti Manurung dan Jasper Simanjuntak “*Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Santa Lusia Batang Kuis Kecamatan Percut Sei Tuan Kota Medan*” Jurnal Usia Dini Volume 5 no.2 desember 2019

papan flanel angka. Dilihat dari hasil ketuntasan belajar anak didik pada pra tindakan dengan kriteria Belum Berkembang (BB), siklus I dengan nilai presentase (55,76%) meningkat sebesar (25,96%) dengan kriteria Mulai Berkembang (MB), dan siklus II dengan nilai presentase (83,16%) meningkat sebesar (27,4%) dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Semua nilai pada Siklus II tersebut telah memenuhi target indikator keberhasilan, yaitu  $\geq 80\%$ ..<sup>35</sup>

5. Jurnal oleh Mahardhika, M.Asrori, Desni Yuniarni, Program Studi Pendidikan Guru PAUD FKIP UNTAN 2019 yang berjudul "*Permainan Edukatif Dengan Media Puzzle Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun TK Islamiyah*". Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif. Hasil dan simpulan penelitian ini bahwa permainan edukatif dengan media puzzle untuk mengembangkan kognitif anak, bahwa dengan permainan dapat mengenal warna dan bentuk pada medai puzzle yang dibuat oleh gurunya.<sup>36</sup>

### C. Kerangka Pikir

Lambang bilangan atau angka merupakan bagian dari konsep matematika yang penting untuk dikuasai oleh anak. Sesuai perkembangan kognitif anak, usia

---

<sup>35</sup> Reski Wahyuni1 & Sukmawati "*Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Media Papan Flanel Angka Di Tk Mentari Bulogading Kabupaten Gowa*" jurnal penelitian dan pemikiran anak usia dini volume 6 no 1 tahun 2020

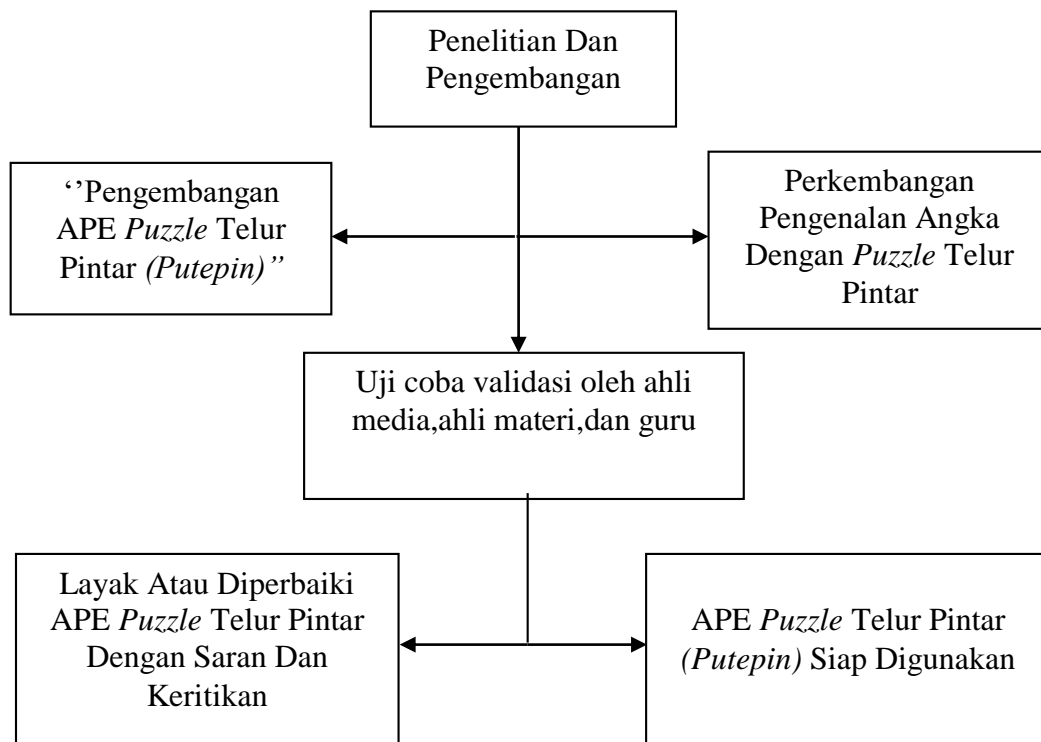
<sup>36</sup> Mahardhika, M.Asrori, Desni Yuniarni, Program Studi Pendidikan Guru PAUD FKIP UNTAN yang berjudul "*Permainan Edukatif Dengan Media Puzzle Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun TK Islamiyah*"

TK dalam mengenal angka masih pada tahap menyebutkan urutan bilangan 1-10, mulai dari memahami lambang bilangan, menghubungkan konsep angka dengan lambang bilangan, kemudian menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan beda hingga 10.

Media pembelajaran memiliki peran yang cukup besar dalam kegiatan pembelajaran di TK. Dengan menggunakan media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis dan mengatasi sifat pasif pada anak sehingga anak akan lebih aktif belajar. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran di TK yaitu APE. APE yang layak digunakan sebagai media pembelajaran sebaiknya memenuhi beberapa syarat, diantaranya; desain yang sederhana, menggunakan bahan yang berkualitas, aman, serba guna, dan menarik bagi anak.

Salah satu APE yang dapat digunakan dalam pengenalan angka di TK yaitu *puzzle* telur pintar (*putepin*). Media *puzzle* merupakan permainan yang menyatukan pecahan dari berbagai kepingan. Dengan memainkan *puzzle* telur pintar (*putepin*) ini dapat meningkatkan perkembangan kognitif dalam mengenal angka dan motorik anak. Alat permainan edukatif dengan media *Puzzle* telur pintar (*putepin*) yang dikembangkan oleh peneliti mengacu pada uraian teori di atas. Berdasarkan uraian di atas maka *puzzle* telur pintar (*putepin*) merupakan media yang tepat untuk mengenalkan angka pada anak di TK Aisyiyah I Kabupaten Rejang Lebong





**Gambar 2.10**  
**Kerangka Berfikir**

Alat permainan edukatif *puzzle* telur pintar (*putepin*) didesain dan dikemas  
 Alat permainan edukatif *puzzle* telur pintar (*putepin*) didesain dan dikemas sebaik  
 dan semenarik agar dapat menjadi bahan dalam proses pembelajaran bagi anak  
 usia dini. Desain *puzzle* telur pintar (*putepin*) disesuaikan dengan perkembangan  
 dan pertumbuhan anak usia dini, dengan tema pembelajaran pada hari itu,  
 kompetensi dasar dan tingkat perkembangan anak usia TK. Selain menarik, alat  
*puzzle* telur pintar (*putepin*) ini didesain menggunakan alat dan bahan yang aman  
 dan mudah dijangkau atau didapat dengan mudah. Desain *puzzle* telur pintar  
 (*putepin*) diterapkan dilembaga Pendidikan Anak Usia Dini dalam Proses  
 Pembelajaran di kelas. Permainan ini diharapkan mampu mengoptimalkan

kemampuan anak dalam mengenal angka dengan baik sehingga kemampuan mengenal angka pada siswa meningkat.

Setelah desain Permainan dirasa cukup maksimal. Desain *puzzle* telur pintar (*putepin*) ini diharapkan bisa dipahami oleh pendidik di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini dan bisa diimplementasikan dalam lembaga pendidikan tersebut

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif, yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada.<sup>37</sup> Penelitian pengembangan (*Research and Development*) juga merupakan jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji kelayakan dan kepraktisan produk tersebut.<sup>38</sup> Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji kevalidan, kepraktisan dan keefektifan produk tersebut supaya berfungsi sebagai alat permainan edukatif dengan media *puzzle* telur pintar (*putepin*) bagi peserta didik, maka diperlukan penelitian untuk menguji kevalidan, kepraktisan dan keefektifan produk tersebut.

Penelitian pengembangan ini merupakan penelitian pengembangan pendidikan yang bertujuan mengembangkan media pembelajaran berupa permainan edukatif dengan media *Puzzle* Telur Pintar (*Putepin*) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Angka Anak Usia Dini. Penelitian pengembangan pendidikan meliputi proses menguji kevalidan, kepraktisan dan keefektifan produk. Melalui penelitian pengembangan ini, peneliti berusaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif digunakan dalam pembelajaran. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan

---

<sup>37</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, 2010, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung : RemajaRosdakarya, h. 164.

<sup>38</sup> Sugiyono, 2019, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, h. 752.

produk baru melalui proses pengembangan. Produk penelitian dan Pengembangan dalam bidang pendidikan dapat berupa model, media peralatan, buku, modul, alat evaluasi, dan perangkat pembelajaran seperti kurikulum dan kebijakan sekolah.<sup>39</sup>

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah Alat Permainan Edukatif Dengan Media *Puzzle* Telur Pintar (*Putepin*) di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Kabupaten Rejang Lebong. Banyak model pengembangan yang bisa digunakan, salah satunya adalah model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap pengembangan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*) implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).<sup>40</sup>

Dimana kelima komponen ini saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis yang artinya dari tahapan yang pertama sampai tahapan yang kelima dalam pengaplikasiannya harus secara sistematis dan tidak bisa diurutkan secara acak. Kelima tahap atau langkah ini sangat sederhana jika dibandingkan dengan model desain yang lainnya. Karena sifatnya yang sederhana dan terstruktur dengan sistematis maka model desain ini mudah dipahami dan diaplikasikan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan termasuk dalam penelitian pengembangan. Alasan peneliti menyebutkan sebagai penelitian pengembangan karena hasil penelitian ini berupa produk pembelajaran yang tervalidasi. Produk yang dihasilkan berupa media Permainan Edukatif

---

<sup>39</sup> Endang Mulyatingsih, 2013, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, h. 161.

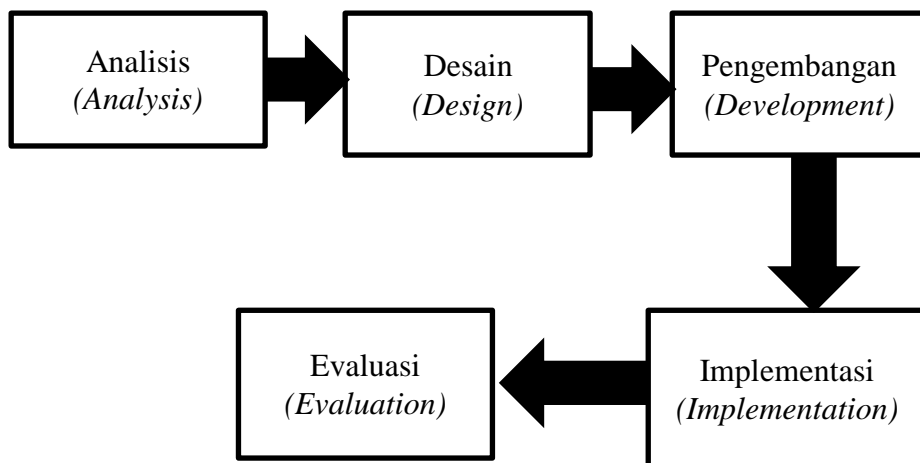
<sup>40</sup> Dick and Carry 1996, 2009, dalam buku Sugiyono *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, h. 765

Dengan Media..*Puzzle* Telur Pintar (*Putepin*) yang sudah tervalidasi dan dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran oleh ahli dibidangnya.

## B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini mengadaptasi Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry 1996 yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Adapun langkah penelitian pengembangan ADDIE dalam penelitian ini jika disajikan dalam bentuk bagan adalah sebagai berikut: <sup>41</sup>

**Gambar 3.1**  
**Langkah-Langkah Model Pengembangan ADDIE**



<sup>41</sup> Dick and Carry 1996, 2009, dalam buku Sugiyono Metode Penelitian Pendidikan , Bandung: Alfabeta, h. 766

Sesuai dengan model pengembangan ADDIE Permainan Edukatif Dengan Media *Puzzle* Telur Pintar (*Putepin*) yang digunakan, prosedur pengembangan media permainan *Puzzle* Putepin terdiri dari lima tahap, yaitu:

**1. Tahap Analisis (*Analysis*)**

Pada tahap ini, dilakukan analisis berbagai macam kebutuhan anak mulai dari kurikulum, dan juga kompetensi. Penyesuaian isi materi yang akan dimuat dalam media Permainan Edukatif Dengan Media *Puzzle* Telur Pintar (*Putepin*) sehingga berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan semua anak menjadi lebih aktif.

**2. Tahap Desain (*Deisgn*) \**

Pada tahap ini, dirancang dan didesain model media yang dikembangkan mulai dari pemilihan bahan media, warna media, tampilan media, dan lainnya.

**3. Tahap Pengembangan (*Development*)**

Adalah tahap merealisasikan apa yang telah dibuat dalam tahap desain agar menjadi sebuah produk. Hasil akhir dari tahap ini adalah sebuah produk yang akan diuji cobakan.

**a. Pembuatan Permainan Edukatif Dengan Media *Puzzle* Putepin**

Pada tahap pembuatan media, proses pembuatan media meliputi pembuatan papan puzzle telur pintar yang sudah di desain seperti bentuk telur, pembuatan pola segi empat dan botol yang disusun memanjang untuk dilalui dengan berjalan ziqzaq lalu uji produk dan uji ahli.

b. Uji Coba

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui apakah pengembangan Permainan Edukatif Dengan Media *Puzzle* Telur Pintar (*Putepin*) ini sudah sesuai yang diharapkan atau belum.

c. Uji Ahli

Media yang sudah selesai selanjutnya dinilai oleh ahli materi dan ahli media sebelum diujicobakan kepada pengguna. Uji ahli dilakukan oleh satu ahli materi (dosen) dan satu ahli media (dosen) serta guru sebagai uji kepraktisan. Penilaian media dilakukan berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Validasi dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kelayakan materi, kelayakan media dan kepraktisan media yang dikembangkan serta mendapatkan komentar dan saran yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk I. Produk media akan direvisi berdasarkan komentar dan saran dari validator. Setelah melakukan revisi tahap I, produk diajukan kembali kepada ahli materi dan ahli media untuk dilakukan validasi tahap II.

Setelah dinyatakan layak untuk diujicobakan, maka langkah selanjutnya adalah uji coba pengembangan Permainan Edukatif Dengan Media *Puzzle* Telur Pintar (*Putepin*) terhadap pengguna yaitu guru dan anak dengan menggunakan angket, pada penelitian ini angket akan di isi oleh guru.

#### 4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini dilakukan uji coba produk pengembangan APE Dengan Media *Puzzle* Telur Pintar (*Putepin*) yang akan diujicobakan pada anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Kabupaten Rejang Lebong. Komentar, saran dan hasil pengisian angket dari pengguna atau guru melalui respon pengguna saat menggunakan Media *Puzzle* Telur Pintar (*Putepin*) pada tahap ini dapat menjadi pertimbangan untuk dilakukan revisi produk atau tidak sehingga produk lebih baik lagi.

#### 5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap ini merupakan proses untuk melihat apakah produk yang dibuat berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak.

### C. Tempat Dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian dilakukan di di TK Aisyiyah Bustanul Athfal I Kabupaten Rejang Lebong. Mulai tanggal 15 juli sampai dengan 15 agustus 2021.

### D. Instrumen Penelitian

#### 1. Lembar Validasi APE *puzzle* telur pintar (*putepin*)

Lembar validasi digunakan untuk memperoleh data hasil validasi ahli media, dan ahli materi. Pada lembar validasi validator diminta menuliskan skor yang sesuai dengan media pembelajaran *puzzle* telur pintar (*putepin*) yang dikembangkan oleh peneliti dengan tanda ceklist ( ) pada baris dan kolom yang sesuai dengan instrumen yang dibuat, kemudian validator



diminta memberikan kesimpulan penilaian secara umum. Apakah pengembangan APE dengan media *puzzle* telur pintar (*putepin*) belum dapat digunakan, atau *puzzle* telur pintar (*putepin*) bisa digunakan dengan revisi ataupun, *puzzle* telur pintar (*putepin*) bisa digunakan tanpa revisi. Instrumen pengumpulan data pengembangan APE dengan media *puzzle* telur pintar (*putepin*) pada penelitian ini menggunakan angket (kuesioner). Angket adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan lembar pertanyaan kepada validator, yaitu ahli media, dan ahli materi, Metode angket digunakan untuk mengukur pengembangan APE dengan media *puzzle* telur pintar (*putepin*) yang berkaitan dengan isi, tampilan, kualitas *puzzle* telur pintar (*putepin*) yang dikembangkan oleh peneliti. Angket yang akan diberikan kepada validator adalah sebagai berikut :

a. Angket Validasi Ahli Media

Ahli media menilai dari aspek tampilan dan penggunaan. Penilaian ahli media ini akan dijadikan acuan revisi media sebelum media diujicobakan pada anak. Ahli media yang menjadi validator pada penelitian ini adalah Dr. Pasmah Chandra M.Pd I selaku pembimbing dan selaku dosen Pascasarjana Universitas Islam Negeri (UIN) Fatmawati Sukarno Bengkulu yang memiliki kompetensi dibidang media pembelajaran anak usia dini.. Kisi-kisi instrumen angket untuk ahli media pada Tabel 3.1 adalah sebagai berikut :

**Tabel 3.1**  
**Kisi-Kisi Angket Ahli Media**

No	Kriteria	Indikator Penelitian	Butir Soal
1.	Kejelasan tampilan media	Ilustrasi tampilan media menggambarkan isi dalam materi	1
2.	Desain media <i>puzzle</i> telur pintar (putepin)	Kesesuaian kejelasan angka pada <i>puzzle</i> telur pintar	2
		Kemenarikan bentuk <i>Puzzle</i> telur pintar (putepin)	3
		Kemenarikan dan keunikan bentuk <i>puzzle</i> telur pintar	4
3.	Penggunaan media	Kesesuaian pemilihan ukuran gambar	5
		Kesesuaian pemilihan Media mudah disimpan dan dipindahkan	6
		Kesesuaian pemilihan <i>Puzzle</i> Dengan usia anak TK	7
		Kejelasan petunjuk penggunaan media <i>puzzle</i>	8
		Kemudahan dalam kegiatan bermain <i>puzzle</i>	9
		Pemberian contoh cara menggunakan media permainan	10
		Kemudahan dalam menggunakan media permainan <i>puzzle</i> telur pintar (putepin)	11
		Warna <i>puzzle</i> menarik	12
		Angka pada <i>puzzle</i> besar	13
		Cara bermain yg mudah dipahami anak	14
		Uraian materi yg jelas dr guru	15
		Penataan botol plastik secara <i>ziqzaq</i> yg menjadi tantangan	16
		Pen Dapat juga meningkatkan fisik motorik anak ataan pola lingkaran yg	17
		Dapat juga meningkatkan fisik motorik anak	18
		Anak memahami untuk saling kerjasama antar kelompok	19
		<i>Puzzle telur pintar (putepin)</i> mempunyai tampilan yang menarik dan edukatif	20
		<b>Jumlah</b>	

Sumber : Lisa Wulandari<sup>42</sup>

<sup>42</sup> Lisa Wulandari, “Pengembangan Modul Matematika Berbasis Kontekstual Untuk Madrasah Tsanawiyah Asas Islamiyah Jambi”, (Doctoral Dissertation, Uin Sulthan Thaha Saifuddin), 2019, h. 56

b. Angket Validasi Ahli Materi

Ahli materi yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah Ahli materi yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah Dr. Ahmad Suradi M.Ag selaku dosen di Universitas Islam Negeri (UIN) Fatmawati Sukarno Bengkulu yang memiliki kompetensi dibidang materi pembelajaran anak usia dini.dapat dilihat pada tabel 3.2 adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.2**  
**Kisi-Kisi Angket Ahli Materi**

No	Kriteria	Indikator Penelitian	Butir Soal
1.	Aspek kelayakan isi	Kesesuaian media tingkat pencapaian perkembangan anak dan indikator di kurikulum	1
		Keakuratan materi	2
		Kejelasan petunjuk Penggunaan materi	3
		Ketepatan dalam penjelasan materi	4
		Kemenarikan materi	5
		Kejelasan materi	6
		Penyampaian materi dalam memotivasi pengguna	7
		Keluasan dan kedalaman isi materi	8
		Kemenarikan penyajian materi	9
		Kejelasan dan kesesuain bahasa yang digunakan	10
2	Aspek kelayakan penyajian	Kejelasan gambar dan ukuran	11
		Kesesuaian cara bermain sehingga mudah dipahami	12
		Materi disajikan dengan bahasa sederhana dan ketepatan penggunaan	13
		Uraian materi, contoh langkah permainan yang disajikan mudah dipahami	14

<b>JUMLAH</b>	14
---------------	----

Sumber : Lisa Wulandari

c. Angket Validasi Ahli Bahasa

Angket validasi ahli bahasa digunakan untuk memperoleh data mengenai kelayakan bahasa dalam Pengembangan APE Dengan Media *Puzzle Telur Pintar (Putepin)* Untuk Meningkatkan Pengenalan Angka Pada Anak TK Aisyiyah Bustanul Atfhal I Kabuoaten Rejang Lebong. Validasi ahli bahasa ini dilakukan dosen Universitas Islam Negeri (UIN) Fatmawati Sukarno Bengkulu yang memiliki kompetensi dibidang bahasa pembelajaran anak usia dini dengan kisi-kisi instrumen angket dilihat pada tabel 3.3 adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.3**  
**Kisi-Kisi Angket Ahli Bahasa**

No	Kriteria	Indikator Penelitian	Butir Soal
1.	Lugas	Ketepatan struk kalimat	1
		Keefektifan kalimat	2
		Kebakuan istilah	3
2.	Kesesuaian penulisan dan penggunaan angka	Ketepatan ejaan	4
		Kesesuaian penulisan dan ukuran angka	5
		Konsistensi penggunaan istilah	6
		Konsistensi penggunaan simbol/ikon	7
3.	Kesesuaian kaidah bahasa	Ketepatan bahasa	8
4.	Kesesuaian perkembangan peserta didik	Kesesuaian dan perkembangan intelek peserta didik	9
5.	Kepantasan bahasa	Kemampuan memotivasi peserta didik	10
		Kemampuan mendorong peserta didik untuk memahami permainan <i>puzzle telur pintar (putepin)</i>	11
<b>JUMLAH</b>			11

Sumber : Lisa Wulandari

## 2. Lembar Kepraktisan APE *puzzle telur pintar (putepin)*

Tahap uji praktikalitas dilaksanakan dengan uji lapangan, dengan jumlah peserta didik sebanyak 15 orang dan 1 orang guru. Uji praktikalitas bertujuan untuk mengetahui praktikalitas perangkat pembelajaran yang sebenarnya (*Actual practicality*) yang meliputi proses dan kemudahan penggunaan, keterbacaan dan kejelasan, efisiensi waktu, manfaat, dan daya tarik. Data diperoleh dari lembar angket respon guru dan angket respon peserta didik. Angket lembar praktikalitas media pembelajaran respon guru dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 3.4**  
**Kisi-kisi Angket Praktis Respon Guru**

No	Kriteria	Butir soal
1	Daya tarik	1,2,3,4
2	Kemudahan penggunaan	5,6,7,8,9,10
3	Manfaat	11,12
4	Efisien waktu	13

Sumber: Poni Saltifa<sup>43</sup>

Selanjutnya untuk angket kepraktisan respon peserta didik dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel. 3.5**  
**Kisi-kisi Angket Praktis Respon Peserta Didik**

No	Kriteria	Butir soal
1	Keterbacaan dan kejelasan	1,2,3,4
2	Materi	5,6,7
3	Kemudahan penggunaan	8,9,10,11

Sumber: Poni Saltifa

---

<sup>43</sup> Poni Saltifa, "Pengembangan Modul Geometri Analitik Bidang Berorientasi Pada Kemampuan Pemahaman Matematis Mahasiswa", Jurnal Equation (teori dan penelitian matematika), Vol 3(1) 2020, h. 41

### 3. Keefektifan APE *puzzle* telur pintar (*putepin*)

Test kemampuan dilakukan sebanyak 2 kali yaitu test pertama sebelum menggunakan APE *puzzle* telur pintar (*putepin*) (*pretest*) dan test kedua setelah menggunakan APE *puzzle* telur pintar (*putepin*) (*posttest*). Test kemampuan ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah peserta didik di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal I Kabupaten Rejang Lebong dalam meningkatkan pengenalan angka... Dalam penelitian ini, peneliti melakukan validasi instrumen test kemampuan *pretest* dan *posttest* kepada dosen Universitas Islam Negeri (UIN) Fatmawati Sukarno Bengkulu sebagai validator soal. Soal test *pretest* dan *posttest* dirancang berdasarkan indikator yang telah disusun peneliti, sebagai berikut:

**Tabel 3.6**  
**Kisi-kisi indikator *pretes* dan *posttes***

No	Indikator	Butir soal
1.	Keunikan,kejelasan bentuk dan angka juga cara bermain APE <i>puzzle</i> telur pintar ( <i>putepin</i> )	1
2.	Dibuat dengan materi kompetensi dasar (KD)	1
3.	Angka,pola <i>puzzle</i> dan tampilan <i>puzzle</i> memenuhi kriteria media	1
4.	Manfaat dari penggunaan media terhadap siswa	1
5.	Peserta didik dapat menyelesaikan permainan dalam kondisi suasana yang bahagia dengan intraksi yg baik sesama peserta didik	1

Sumber : Kadek Widhi Surya Sari<sup>44</sup>

---

<sup>44</sup> Kadek Widhi Surya Sari, “Pengembangan Modul Materi Segiempat Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah ajaran 2019/2020”, (Skripsi S1 Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma:Yogyakarta, 2020),. h.51

## E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Lembar Validasi

Lembar validasi penilaian pada angket kualitas *APE puzzle* telur pintar (putepin) untuk meningkatkan kemampuan pengenalan angka berdasarkan penilaian para validator ahli. Ada 2 macam lembar validasi yang digunakan yaitu lembar validasi media, dan lembar validasi materi . Informasi yang diperoleh melalui instrumen ini digunakan sebagai masukan dalam merevisi media pembelajaran yang telah dikembangkan hingga menghasilkan produk akhir Yang valid.

### 2. Angket

Angket adalah pertanyaan-pertanyaan yang telah memiliki alternative jawaban yang dipilih oleh responden. Lembar angket digunakan untuk penilaian kepraktisan dan angket untuk soal *pretest* dan *posttest* pada *APE puzzle* telur pintar (putepin) untuk meningkatkan pengenalan angka. Lembar kepraktisan *APE puzzle* telur pintar (putepin) diperoleh dari respon guru dan respon peserta didik. Dimana angket praktis dan angket soal yang didapat diolah dengan menggunakan skala likert yang terdiri dari 4 skor penilaian. Kategori penilaian untuk praktis setiap poin menggunakan skala likert, yaitu 4 = sangat setuju, 3 = setuju, 2 = tidak setuju, 1 = sangat tidak setuju.

### 3. Test *pretest* dan *posttest*

*Pretest* merupakan test pertama yang dilakukan sebelum menggunakan APE *puzzle* telur pintar (putepin) untuk mengetahui kemampuan dasar untuk mencapai suatu pembelajaran. *Posttest* merupakan test kedua yang dilakukan setelah menggunakan APE *puzzle* telur pintar (putepin) untuk mengetahui tercapainya suatu pembelajaran. Test ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan pengenalan angka pada siswa sebelum dan sesudah menggunakan produk berupa APE *puzzle* telur pintar (putepin).

## F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari observasi, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain.

### 1. Analisis Data Kevalidan

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan teknik analisis kualitatif. Data kualitatif pada penelitian ini diperoleh dari masukan validator pada tahap validasi meliputi ahli materidan ahli media,. Sedangkan kuantitatif adalah data yang memaparkan hasil pengembangan produk yang berupa APE *puzzle* telur pintar (putepin) untuk meningkatkan pengenalan angka pada anak di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal I Kabupaten Rejang Lebong. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk yang dikembangkan. Data yang telah



diperoleh peneliti kemudian dianalisis untuk mengetahui hasil layak tidaknya produk yang dikembangkan. Angket respon bersifat kuantitatif data dapat diolah secara penyajian presentase dengan menggunakan skala likert sebagai skala pengukur. Penghitungan skor data interval dapat dianalisis dengan menghitung rata-rata jawaban responden dengan rumus, sebagai berikut:

$$P = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

***Keterangan:***

*P* = Angka persentase data angket

*R* = jumlah skor yang diperoleh

*SM* = jumlah skor maksimum

Kemudian validator mengisi angket dengan memeberikan tanda centang ( ) pada kategori yang telah disediakan oleh peneliti berdasarkan skala likert yang terdiri dari 4 skor penilaian sebagai berikut

**Tabel 3.7**  
**Pedoman Skor Penilaian Ahli**

No	Kriteria	Skor
1	Sangat Setuju	4
2	Setuju	3
3	Tidak Setuju	2
4	Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: Umi Fathurrohmi<sup>45</sup>

---

<sup>45</sup> Umi Fathurrohmi, “*Pengembangan E-Modul Biologi Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Pada Materi Fungi Untuk Memberdayakan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Kelas X Di Sman 11 Bandar Lampung*”, (skripsi S1 Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri Raden intan lampung 2019) h.47

Hasil dari skor penilaian tersebut kemudian dicari rata-ratanya dan di konversikan ke pernyataan penilaian untuk menentukan kualitas dan tingkat kemanfaatan produk yang dihasilkan berdasarkan pendapat pengguna.

**Tabel 3.8**  
**Kriteria Kelayakan**

No	Persentasi Nilai	Kriteria
1	0 – 25	Tidak Valid
2	26 – 50	Kurang Valid
3	51 – 75	Valid
4	76 – 100	Sangat Valid

Sumber: Umi Fathurrohmi

Berdasarkan tabel 3.8 maka produk pengembangan akan berakhir saat skor penilaian terhadap media pembelajaran ini telah memenuhi syarat kelayakan dengan tingkat kesesuaian materi, kelayakan media, dan kualitas teknik pada pengembangan APE *puzzle* telur pintar (putepin) yaitu > 51% atau valid.

## 2. Analisis data kepraktisan

Analisis data kepraktisan bertujuan untuk mengetahui apakah APE *puzzle* telur pintar (putepin) yang dikembangkan peneliti praktis atau tidak. APE *puzzle* telur pintar (putepin) dikatakan praktis ketika guru dan peserta didik dapat menggunakan APE *puzzle* telur pintar (putepin) dalam proses pembelajaran secara baik dan maksimal tanpa ada kendala. Analisis terhadap kepraktisan APE *puzzle* telur pintar (putepin) diperoleh dari hasil analisis data dari dua komponen kepraktisan yaitu, respon guru dan respon peserta didik. Angket respon diberikan kepada guru dan peserta didik setelah dilakukan uji coba produk awal peneliti membentuk

angket respon guru dan peserta didik yang berisi sebagian pertanyaan, selanjutnya guru dan peserta didik mengisi angket dengan memberikan tanda centang (✓) terhadap katagori yang diberikan pada peneliti berdasarkan skala likert yang terdiri atas 4 skor penilaian..

Hasil angket respon guru dan peserta didik akan dianalisa menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

***Keterangan:***

*P* = nilai kepraktisan

*R* = jumlah skor yang diperoleh

*SM* = jumlah skor maksimum

Dimana angket ini bersifat kuantitatif data yang dapat diolah dengan menggunakan Skala Likert yang terdiri 4 skor penilaian adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.9**  
**Pedoman Skor Penilaian Kepraktisan**

No	Kriteria	Skor
1	Sangat Setuju	4
2	Setuju	3
3	Tidak Setuju	2
4	Sangat Tidak Setuju	1

Sumber : Poni Saltifa

**Tabel 3.10**  
**Kriteria Angket Respon Peserta Didik dan Guru**

Nilai Kepraktisan (%)	Kriteria
$0 \leq P < 55$	Tidak Praktis
$55 \leq P < 60$	Kurang Praktis
$60 \leq P < 75$	Cukup Praktis
$75 \leq P < 85$	Praktis
$85 \leq P < 100$	Sangat Praktis

APE *puzzle* telur pintar (putepin) dikatakan praktis apabila mendapatkan respon baik dari peserta didik dan guru, yaitu  $\geq 60\%$  atau cukup praktis.

### 3. Analisis data keefektifan

Hasil test kemampuan yang diperoleh setiap peserta didik kemudian dijumlahkan dan konversikan dalam bentuk persentase. Pedoman penskoran tes kemampuan pemecahan masalah dari pedoman penskoran pemecahan masalah menurut polya.

**Tabel 3.11**  
**Pedoman Penskoran Test *Pretest* dan *Posttest***

Skor	Memahami APE <i>Puzzle</i> telur pintar putepin)	Membuat Sesuai kompetensi dasar (KD)	Menyelesaikan pembelajaran	Memeriksa kembali hasil pengenalan angka
0	Salah menginterpretasikan/salah sama sekali (tidak menyebutkan /menuliskan apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan dari permainan <i>Puzzle</i> telur pintar putepin)	Tidak ada rencana, membuat rencana yang tidak relevan (tidak menyajiakan urutan langkah penyelesaian sama sekali)	Tidak melakukan perhitungan	Tidak ada pemeriksaan atau tidak ada keterangan lain

1	Menyebutkan/ Dan menyebutkan angka pada <i>Puzzle</i> telur pintar (putepin)	Membuat rencana pemecahan masalah yang tidak dapat dilaksanakan, sehingga rencana itu tidak dapat dilaksanakan.	Melaksanakan prosedur yang benar dan mungkin menghasilkan jawaban yang benar tetapi salah perhitungan	Ada pemeriksaan tapi tidak tuntas
2	Memahami masalah cara permainan pada <i>Puzzle</i> telur pintar (putepin))	Membuat rencana dengan benar tetapi salah dalam hasil/ tidak ada hasil (menyajikan urutan langkah penyelesaian yang benar tetapi mengarah pada jawaban yang salah)	Melakukan proses yang benar dan mendapatkan hasil yang benar	Pemeriksaan dilakukan untuk melihat kebenaran proses
3	-	Membuat rencana yang benar tetapi belum lengkap (menyajikan urutan langkah penyelesaian yang benar tetapi kurang tepat)	-	-

4	-	Membuat rencana sesuai prosedur dan mengarah pada solusi yang benar (menyajikan urutan langkah penyelesaian yang benar tetapi mengarah pada jawaban yang benar)	-	-
Skor maksimal	2	4	2	2

Sumber : Kadek Widhi Surya Sari

Berdasarkan pedoman penskoran nilai test tersebut, selanjutnya skor diperoleh peserta didik akan diberikan penilaian dengan rumus :

$$\text{Nilai peserta didik} = \text{skor yang diperoleh} \times 2$$

Efektifitas penggunaan APE *puzzle* telur pintar (putepin) dapat dilihat dari hasil test kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan menghitung rata-rata nilai peserta didik setelah mengikuti *pretest* dan *posttest* yang kemudian dikonversi kedalam rentang 0 – 100 dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Rata-rata nilai} = \frac{\text{jumlah nilai seluruh peserta didik}}{\text{banyak peserta didik}} \times 100\%$$

Rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* kemudian dicocokkan dengan tabel kriteria keefektifan APE *puzzle* telur pintar (putepin) sebagai berikut:

**Tabel 3.12 Interpretasi Nilai**

Interval	Nilai	Kriteria
$85 \leq \text{nilai} < 100$	A	Sangat Efektif
$65 \leq \text{Nilai} < 85$	B	Efektif
$55 \leq \text{Nilai} < 65$	C	Cukup Efektif
$45 \leq \text{Nilai} < 55$	D	Kurang Efektif
$0 \leq \text{Nilai} < 45$	E	Tidak Efektif

Sumber : Kadek Widhi Surya Sari

Pengembangan APE *puzzle* telur pintar (putepin) dikatakan efektif jika memenuhi 3 syarat yaitu nilai *posttest* pada kriteria  $\geq 65$  atau baik, nilai rata-rata *posttest* diatas nilai *pretest*, dan jika nilai rata-rata *posttest*  $\geq 75$  sesuai KKM

## G. Penilaian Produk

Penilaian produk ini bermaksud untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan dan keefektifan produk yang telah dikembangkan. Media pembelajaran telah dikembangkan dinilai dari beberapa aspek dalam meninjau apakah produk ini sesuai yang diharapkan. Dengan tujuan untuk mendapat perbaikan seterusnya agar menjadi media pembelajaran yang layak digunakan peserta didik. Uji validitas dilakukan dengan memberikan angket kepada validator. Uji Validitas dilakukan untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang dikembangkan valid, yaitu dalam artiannya bisa digunakan sebagai media pembelajaran. Penilaian dari Validator difokuskan pada aspek isi, tampilan dan format media pembelajaran. Media

APE *puzzle* telur pintar (putepin) dapat dikatakan layak apabila persentasi hasil angket adalah  $> 51\%$  atau valid.<sup>46</sup>

Uji Kepraktisan dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan suatu media pembelajaran yang dikembangkan. Dalam penelitian ini, uji kepraktisan dilakukan dengan menggunakan angket. Untuk kepraktisan suatu media pembelajaran yang telah dibuat, diberikan lembar angket kepada guru dan peserta didik sebagai subjek uji coba. Media APE *puzzle* telur pintar (putepin) dikatakan praktis apabila mendapatkan respon baik dari peserta didik dan guru, yaitu  $\geq 60\%$  atau cukup praktis.

Uji keefektifan bertujuan untuk mengetahui nilai keefektifan perangkat pembelajaran yang dikembangkan melalui kegiatan uji coba di lapangan. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* jika dilihat dari setiap tahap pemecahan masalah peserta didik secara keseluruhan mengalami peningkatan setelah menggunakan APE *puzzle* telur pintar (putepin). Pengembangan APE *puzzle* telur pintar (putepin) Dikatakan efektif jika memenuhi 3 syarat yaitu nilai *posttest* pada kriteria  $\geq 65$  atau baik, nilai rata-rata *posttest* diatas nilai *pretest*, dan jika nilai rata-rata *posttest*  $\geq 75$  sesuai KKM.

---

<sup>46</sup> Agustina Fatmawati, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Konsep Pencemaran Lingkungan Menggunakan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Untuk SMA Kelas X", Jurnal Edusains, Vol 4 (2) 2016 h, 100



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Tempat Penelitian**

TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 beralamatkan di Jl.KH.A.Dahlan Air Sengak Curup, Kabupaten Rejang Lebong Propinsi Bengkulu Kode Pos 39113 dengan Luas Bangunan 338 Meter Persegi dan Luas Tanah 748 Meter Persegi Mulai Operasi tanggal 4 September 1961 dengan Izin Operasional NO.7209/1.22f.c.1987. Jumlah Ruang Kelas sebanyak 5 Kelas, jumlah Siswa Sekarang adalah 139 siswa dan Jumlah Alumni 7677 siswa. Dan letak sekolahnya yang aman dan nyaman untuk siswa dari sebuah keramaian dan menjauhkan dari sebuah keributan.

Tujuan Visi dan Misi TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Rejang Lebong Berdasarkan pengertian pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan saat ini usia 5-6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan anak dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, maka adapun tujuan Visi berdirinya TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Kabupaten Rejang Lebong adalah sebagai berikut:

“Terwujudnya generasi yang Qur’ani, Berakhlakul Karimah Cerdas,

Kreatif Dan Berprestasi”

Misi berdirinya TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Kabupaten Rejang Lebong adalah sebagai berikut:

- a. Menanamkan keimanan dan ketakwaan kepada Allah sejak dini
- b. Mengembangkan potensi anak didik secara keseluruhan dengan suasana ceria dan pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan
- c. Menggali dan mengembangkan minat, bakat dan kreatifitas peserta didik
- d. Menanamkan sifat kemandirian, sifat pemberani dan rasa tanggung jawab
- e. Mengarahkan potensi anak didik untuk meneruskan pada jenjang pendidikan berikutnya

Motto dari TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Kabupaten Rejang Lebong adalah sebagai berikut:

“Bermain sambil belajar, Belajar seraya bermain”

Sarana dan Pemeliharaan Fasilitas Berdasarkan prosedur maka penggunaan fasilitas sekolah TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Kabupaten Rejang Lebong sudah cukup, namun pada pemeliharaannya masih perlu diperhatikan kembali, karena belum terkoordinir cukup rapi seperti kondisi kamar mandi yang tidak terawat. Berikut beberapa sarana yang telah dimiliki oleh lembaga tersebut.

**Tabel 4.1 Sarana TK Aisyiyah I Bustanul Athfal**

No	Jenis	Nama	Jumlah	Ket
1	Luas	Tanah Bangunan 89m <sup>2</sup>	748 m <sup>2</sup> 3 Ruangan	Baik Baik
2	Rincian Bangunan	Ruangan Kantor 18 m <sup>2</sup> Ruangan Belajar 98 m <sup>2</sup> Ruangan Bermain Toilet/Kamar Mandi Dapur Kursi tamu Meja guru Kursi Guru Meja anak Kursi anak Karpets Lemari Papan tulis APE dalam APE luar Laptop	1 Ruangan 2 Ruangan 3 Ruangan 2 Unit 2 Ruangan 2 Ruangan 1 unit 2 unit 20 unit 20 unit 70 unit 140 unit 6 unit 5 unit 5 unit 10 unit 7 unit 3 unit	Baik Baik Baik Baik Baik Baik Baik Baik Baik Baik Baik Baik Baik Baik Baik Baik Baik

Data Siswa TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1

1) Jumlah Siswa

Adapun jumlah siswa TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Kabupaten Rejang Lebong tahun ajaran 2019/2021 ini adalah 139 siswa.

2) Kegiatan Siswa

Siswa lembaga TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Kabupaten Rejang Lebong ini menyelenggarakan proses pembelajaran setiap hari senin sampai sabtu baik kelas A maupun kelas B. Dimulai sejak pukul 07.30 sampai dengan pukul 12.00 WIB dengan kegiatan pembukaan 30 menit, inti 60 menit dan penutup 30 menit.

## **B. Hasil Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis Research and Development (R&D) dengan produk yang dikembangkan berupa media APE Puzzle Telur Pintar (Putepin). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE, dengan tahapan *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).<sup>47</sup>

Hasil pengembangan dari penelitian ini berupa (1) media APE Puzzle Telur Pintar (Putepin), (2) penilaian desain pengembangan media permainan puzzle telur pintar (putepin) oleh ahli media, ahli materi, guru dan observasi peneliti melalui pengisian angket yang telah disediakan, dan (3) hasil *pre-test* dan *post-test* anak terhadap penggunaan media APE Puzzle Telur Pintar (Putepin) yang diisi oleh peneliti. Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan, diperoleh hasil penelitian sebagai berikut :

### **1. Tahap Analisis (*Analysis*)**

Tahap analisis bertujuan untuk mengetahui kebutuhan yang akan dihasilkan, tahap analisis terdiri dari:

#### **a. Analisis kebutuhan anak**

Analisis kebutuhan yang telah dilakukan pada anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Kabupaten Rejang Lebong adalah belum tersedianya media permainan yang menarik minat anak untuk bermain sambil belajar. adapun media yang tersedia hanya berupa buku tema, poster, dan buku pembelajaran lainnya. Oleh sebab itu

---

<sup>47</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan, Bandung: Alfabeta, 2019, h. 752

media APE Puzzle Telur Pintar (Putepin) sangat berguna bagi anak untuk membantu mengembangkan pengenalan angka pada anak usia dini. Analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk mengidentifikasi ketersediaan dan keadaan media pembelajaran yang digunakan dan hasilnya adalah belum tersedianya media pembelajaran seperti yang telah dikembangkan oleh peneliti.

b. Analisis Karakteristik Anak

Karakteristik anak yang berbeda-beda digunakan sebagai pertimbangan untuk mengembangkan media pembelajaran yang akan digunakan. Tingkat kemampuan pengenalan angka anak TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Kabupaten Rejang Lebong berbeda-beda. Peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa permainan puzzle telur pintar (putepin) yang disesuaikan dengan kemampuan anak dan dapat digunakan semua anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Kabupaten Rejang Lebong. Berdasarkan wawancara tidak terstruktur dengan guru di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Kabupaten Rejang Lebong, kemampuan pengenalan angka anak yang berbeda-beda menyebabkan kegiatan pembelajaran kurang terlaksana dengan baik. Berdasarkan hasil analisis tersebut, media pembelajaran berupa media permainan puzzle putepin ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan pengenalan angka di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Kabupaten Rejang Lebong

c. Analisis Kurikulum

Kurikulum yang digunakan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Kabupaten Rejang Lebong adalah Kurikulum 2013. Analisis kurikulum ini bertujuan untuk mengetahui kurikulum yang digunakan di sekolah tersebut untuk disesuaikan dengan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Analisis kurikulum digunakan untuk menentukan materi ajar pada anak. Materi ajar yang digunakan disesuaikan dengan tingkat pencapaian perkembangan dan indikator pada kurikulum. Indikator pelaksanaan pembelajaran digunakan sebagai acuan untuk membuat tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dalam kegiatan pembelajaran ini adalah anak memiliki kemampuan mengenal angka, melatih fisik motorik anak dan mampu bersosial dengan teman sebaya dengan baik.

**2. Tahap *Design***

Tahap desain merupakan langkah awal perancangan produk yang dikembangkan. Tahap perancangan diawali dengan pembuatan skema pengembangan media pembelajaran. Tahap desain ini meliputi penyesuaian media terhadap tingkat pencapaian anak dan indikator di kurikulum serta pemilihan desain media puzzle telur pintar (putepin) sehingga media puzzle putepin menjadi unik dan menyenangkan.

Adapun desain produk pembelajaran alat permainan edukatif *puzzle* telur pintar (putepin) yang peneliti akan kembangkan melalui tahap prosedur

yang didasarkan pada masukan dan saran pada kegiatan analisis kebutuhan sebelumnya sebagai berikut:

- 1) Media alat permainan edukatif yang dikembangkan dalam kegiatan belajar mengenalkan angka yaitu berupa *puzzle* telur pintar (putepin).
- 2) Alat yang digunakan berupa kertas origami, kardus bekas, lem kertas, gunting, dan botol bekas.
- 3) Media yang dikembangkan tidak seperti puzzle biasa yang hanya duduk dan menyusun puzzle, disini anak-anak dituntut untuk bermain dengan aturan yg diberi guru dan membuat anak tidak bosan dalam bermain *puzzle telur pintar*, sehingga anak tertarik dan semangat untuk bermain dan bergembira.

Hasil analisis kebutuhan tersebut peneliti jadikan sumber masukan dalam mencari kajian pustaka berupa gambaran, buku- buku dan sumber lainnya yang mendukung pengembangan media tersebut. Dan adapun proses pengembangan media *puzzle telur pintar* (putepin) yang peneliti gunakan adalah dengan menggunakan *puzzle* dengan menggunakan bahan origami yang berbentuk telur dengan ini kegiatan pembelajaran alat permainan edukatif dengan mengembangkan media *puzzle* ini meningkatkan pengenalan angka pada anak didik di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Kabupaten Rejang Lebong.

**Gambar 4.1 Permainan puzzle Sebelum Dikembangkan**



Pada tahap desain ini disusun instrumen penilaian kualitas produk yang dikembangkan berupa angket daftar isian (*check list*) untuk ahli media dan ahli materi. Pada tahap ini diawali dengan penyusunan kisi-kisi angket dan penyusunan angket hasil dari tahap ini diperoleh angket validasi yang akan diberikan oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan media permainan puzzle telur pintar (*putepin*) yang telah dikembangkan, lalu uji kepraktisan dilakukan oleh guru setelah dilakukan uji coba kelompok kecil serta angket *pre-test* dan *pos-test* anak setelah menggunakan media permainan puzzle telur pintar (*putepin*) yang telah dikembangkan yang telah dikembangkan pada uji coba kelompok besar.

Media permainan puzzle telur pintar (*putepin*) ini di desain semenarik mungkin yang awalnya permainan puzzle cuman permainan untuk menyatukan pecahan kepingan untuk membentuk sebuah gambar atau tulisan yang telah ditentukan, yang cara permainan nya hanya duduk diam menyusaun kepingan puzzle. Maka pada tahap desain ini peneliti



mendesain ulang mulai dari pemilihan bahan yang tahan dan aman untuk anak, bentuk puzzle putepin yang menarik, dengan warna-warni origami yang menarik perhatian anak, serta ditambahkan angka-angka dari kepingan puzzle telur pintar tersebut. Kemudian media puzzle telur pintar (putepin) yang sudah dikembangkan ini divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan produk media puzzle telur pintar (putepin) dan setelah divalidasi media puzzle telur pintar (putepin) yang telah dikembangkan ini dinyatakan layak untuk diujicobakan ke anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Kabupaten Rejang Lebong.

Sehingga media puzzle telur pintar (putepin) yang telah dikembangkan ini menjadi media yang unik, menarik dan mampu mengembangkan kemampuan pengenalan angka pada anak khususnya di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Kabupaten Rejang Lebong

**Gambar 4.2 Permainan Puzzle Telur Pintar (Putepin) Setelah Dikembangkan**



**Tabel 4.2**  
**Perbandingan Permainan Puzzle Sebelum Dan Sesudah**  
**Dikembangkan**

<b>Permainan Puzzle Sebelum Dikembangkan</b>	<b>Permainan Puzzle Telur Pintar (Putepin) Sesudah Dikembangkan</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Terbuat dari kertas atau kardus</li> <li>2. Berukuran kecil</li> <li>3. Cara bermain duduk diam dan konsentrasi</li> <li>4. Hanya mengembangkan kemampuan berhitung anak</li> <li>5. Hanya Bisa Dimainkan Satu Atau Dua Orang</li> <li>6. Cara Bermain Yang Hanya Duduk Dan Berkonsentrasi Menyusun Puzzle</li> <li>7. Anak Cepat Bosan</li> <li>8. Butuh cukup banyak biaya untuk membelinya</li> <li>9. Dimainkan oleh satu atau dua anak saja</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Terbuat Dari Kertas Origami Dan Kardus Bekas Yang Aman Dan Awet Untuk Anak</li> <li>2. Puzzle Telur Pintar (Putepin) Berukuran Lumayan Besar</li> <li>1. Cara Bermain Puzzle telur Pintar (Putepin) Yang Unik dan mudah dimainkan</li> <li>2. Selain mengembangkan pengenalan angka juga Mampu Mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik Anak</li> <li>3. Anak Tidak Mudah Bosan</li> <li>4. Hemat Biaya</li> <li>5. Menggunakan Kertas Origami Yang Berwarna-Warni</li> <li>6. Bisa Dimaikan 5 Hingga Lebih Orang Anak</li> <li>7. Angka-Angkanya Juga Dibuat agak Besar Hingga Terlihat Jelas</li> <li>10. Bahan Yang Diperlukan Mudah Didapatkan</li> </ol>

Pada media permainan puzzle telur pintar (putepin) yang telah peneliti kembangkan berdasarkan indikator pengembangan pengenalan angka, maka peneliti melakukan beberapa perubahan yang membuat permainan ini menjadi lebih menarik salah satunya adalah langkah permainan puzzle telur pintar (putepin) Yang tidak hanya seperti biasanya duduk diam menyusun kepingan puzzle saja, dengan puzzle telur pintar (putepin) ini peneliti membuat langkah-langkah permainan yang unik dan menarik yang tentu nya menarik minat anak untuk bermain sambil belajar mengenal angka, dengan demikian cara bermaian puzzle telur pintar (putepin) yang peneliti kembangkan ini diharapkan bisa menambah semangat dan minat belajar anak khususnya TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Kabupaten Rejang Lebong.

### **3. Tahap *Development***

Tahap ketiga dari model pengembangan ADDIE adalah tahap develop atau pengembangan. Tahap ini bertujuan untuk melihat sejauh Validasi ini dilakukan oleh para validator (4 validator ahli). Perangkat yang dinilai adalah APE *puzzle* telur pintar (putepin). Penilaian para ahli dilakukan dengan cara memberi tanda centang pada aspek yang sesuai dan dilengkapi catatan pada poin yang perlu diperbaiki beserta saran- sarannya. Validasi adalah hasil koreksian oleh ahli terhadap suatu produk, produk yang dikembangkan berupa APE *puzzle* telur pintar (putepin) tersebut divalidasi oleh 4 tim ahli yang terdiri atas 3 aspek yaitu adalah bapak Dr. Pasmah Chandra M.Pd I selaku pembimbing dan dosen Pascasarjana

UINFAS Bengkulu yang memiliki kompetensi dibidang media pembelajaran anak usia dini sebagai ahli media dan ahli soal *pretest* dan *posttest*., Kemudian Ahli materi oleh bapak Dr. Ahmad Suradi M.Ag selaku dosen Pascasarjana UINFAS Bengkulu yang memiliki kompetensi dibidang materi ,juga ahli soal *pretest* dan *posttest*. Aspek bahasa bapak Riswanto Ph.D salah satu dosen Pascasarjana UINFAS Bengkulu dan Aspek penggunaan oleh guru Yenti Yunita S.Pd, selaku guru di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal I Kabupaten Rejang Lebong. Hasil validasi APE *puzzle* telur pintar (putepin) diuraikan sebagai berikut:

#### A. Hasil Penilaian Validasi Awal

**Tabel 4.3**  
**Nama-Nama Validasi Ahli**

No	Nama	Validasi Ahli
1	Dr. Pasmah Chandra M.Pd I	Ahli media soal <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>
2	Dr. Ahmad Suradi M.Ag	Ahli Materi
3	Riswanto Ph.D	Ahli Bahasa
4	Yenti yunita S.Pd	Guru TK Aisyiyah

Hasil penilaian validasi APE *puzzle* telur pintar (putepin) dari ahli media, ahli materi, ahli praktisi (guru) dan ahli soal *pretest* dan *posttest* diuraikan sebagai berikut:

##### a) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk mengisi lembaran angket penilaian pada masing-masing aspek penilaian terdiri dari 3 aspek yang terdapat 20 pertanyaan seluruhnya diisi oleh ahli media. Bapak Dr. Pasmah

Chandra M.Pd I . Penilaian ahli media pada produk awal APE *puzzle* telur pintar (*putepin*) untuk meningkatkan kemampuan pengenalan angka dapat dilihat pada tabel 4.4

**Tabel 4.4 Uji Ahli Media**

Aspek	Jumlah Tiap Aspek	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kriteria
Kejelasan tampilan media	2	4	50	Kurang valid
Desain pola media <i>puzzle</i> telur pintar ( <i>putepin</i> )	6	12	50	Kurang valid
Penggunaan dan cara bermain media <i>puzzle</i>	51	64	79,6	Sangat valid
Jumlah total	59			
Skor maksimal	80			
Persentase	73,7 %			
Kriteria	valid			

Pada aspek kejelasan tampilan media *puzzle* telur pintar (*putepin*) diperoleh jumlah tiap aspek 2 dari skor maksimal 4 dengan persentase 50% dinyatakan dalam kriteria kurang valid, aspek desain pola *puzzle* telur pintar diperoleh jumlah setiap aspek 6 dari skor maksimal 12 dengan persentase 50% dalam kriteria kurang valid, aspek Penggunaan dan cara permainan media *puzzle* telur pintar dan diperoleh jumlah tiap aspek 51 dari skor maksimal 64 dengan persentase 79,6% dalam kriteria sangat valid. Berdasarkan hasil uji ahli media diatas diperoleh jumlah total 59 dengan skor maksimal 80 dengan persentase 73,7% dan dinyatakan dalam kriteria valid.

b) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk mengisi lembaran angket penilaian pada masing-masing aspek penilaian terdiri dari 2 aspek yang terdapat 14 pertanyaan seluruhnya diisi oleh ahli materi. Validasi ahli materi selaku direktur Pascasarjana IAIN Bengkulu, bapak Dr. Ahmad Suradi M.Ag, dan ibu Yenti Yunita S.Pd sebagai guru di TK Aisyiyah Bustanul Atfhak I Kabupaten Rejang Lebong penilaian ahli materi pada produk awal APE *puzzle* telur pintar (putepin) dapat dilihat pada tabel 4.5 dan tabel 4.6.

**Tabel 4.5 Uji Ahli Materi Oleh Dosen**

Aspek	Jumlah Tiap Aspek	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kriteria
Kelayakan isi	28	40	70	Valid
Penyajian	10	16	62,5	Valid
Jumlah total		38		
Skor maksimal		56		
Persentase		67,8 %		
Kriteria		Valid		

**Tabel 4.6 Uji Ahli Materi Oleh Guru**

Aspek	Jumlah Tiap Aspek	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kriteria
Kelayakan isi	31	40	77,5	Sangat valid
Penyajian	10	16	62,5	Valid
Jumlah total		41		
Skor maksimal		56		
Persentase		73,2 %		
Kriteria		Valid		

Pada tabel 4.5 uji materi produk didapat persentase 67,8% dengan jumlah total 38 dan skor maksimal 56 dalam kriteria valid. Pada tabel 4.6 uji materi oleh guru didapat persentase 73,2 % dengan total 41 dan skor maksimal 56 dalam kriteria valid. Hal ini menunjukkan bahwa jumlah pada setiap ahli materi dinyatakan dalam kriteria valid.

c) Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan untuk mengisi lembaran angket penilaian pada masing-masing aspek penilaian terdiri dari 3 aspek yang terdapat 10 pertanyaan seluruhnya diisi oleh ahli bahasa. Validasi ahli bahasa merupakan dosen di Universitas Islam Negeri (UIN) Fatmawati Sukarno Bengkulu yang berkompetensi di bidang bahasa Bengkulu yaitu bapak Riswanto Ph.D. Penilaian ahli bahasa pada produk awal APE *puzzle* telur pintar (putepin) dapat dilihat pada tabel 4.7.

**Tabel 4.7 Uji Ahli Bahasa**

Aspek	Jumlah Tiap Aspek	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kriteria
Lugas	8	12	66,6	Valid
Kesesuaian penggunaan bahasa	12	20	60	Valid
Dialogis dan interaktif	6	8	75	Valid
Jumlah total	26			
Skor	40			
Persentase	65 %			
Kriteria	Valid			

Pada tabel 4.7 uji bahasa produk didapat persentase 65%, dengan jumlah total 26 dan skor maksimal 40 dinyatakan dalam kriteria valid. Pada aspek lugas memperoleh jumlah tiap aspek 8 dari skor maksimal 12 dengan persentase 66,6% dalam kriteria valid, pada aspek Kesesuaian penulisan dan penggunaan huruf memperoleh jumlah tiap aspek 12 dari skor maksimal 20 dengan persentase 60% dalam kriteria valid, pada aspek dialogis dan interaktif memperoleh jumlah tiap aspek 6 dari skor maksimal 8 dalam kriteria valid

d) Hasil Penilaian oleh Guru

Aspek yang dinilai oleh guru TK Aisyiyah Bustanul Atfhal I Kabupaten Rejang Lebong meliputi aspek petunjuk, aspek daya tarik, aspek proses dan kemudahan penggunaan, manfaat dan efisiensi waktu pembelajaran.

Hasil penilaian secara lengkap dapat dilihat di tabel berikut:

**Tabel 4.8 Uji Praktikalitas Oleh Guru**

Aspek	Jumlah Tiap Aspek	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kriteria
Daya tarik	14	16	87,5	Sangat Praktis
proses dan kemudahan penggunaan	22	24	91,6	Sangat Praktis
Manfaat	8	8	100	Sangat Praktis
efisiensi waktu pembelajaran	4	4	100	Sangat Praktis
Jumlah total	48			
Skor maksimal	52			
Persentase	92,3 %			
Kriteria	Sangat Praktis			



Pada tabel penilaian guru produk didapat persentase 92,3% dengan jumlah total 48 dan skor maksimal 52 dan dinyatakan dalam kriteria sangat praktis.

e) Validasi soal *pretest* dan *posttest*

Validasi soal *pretest* dan *posttest* dilakukan untuk mengisi lembaran angket penilaian pada masing-masing aspek penilaian terdiri dari 6 aspek yang terdapat 11 pertanyaan seluruhnya diisi oleh ahli soal *pretest* dan *posttest*. Dosen dan guru validasi soal *pretest* dan *posttest* merupakan dosen UINFAS Bengkulu bapak Dr. Pasmah Chandra M.Pd I dan guru ibu Yenti Yunita S.Pd sebagai guru di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal I Kabupaten Rejang Lebong Penilaian ahli soal *pretest* dan *posttest* pada produk awal pengembangan APE *puzzle* telur pintar (*putepin*) dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.9 Uji Soal *Pretest* dan *Posttest***

Aspek	Jumlah Tiap Aspek	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kriteria
Kejelasan APE	8	8	100	Sangat valid
Ketepatan isi Materi	8	8	100	Sangat Valid
Tampilan Media	3	4	75	Valid
Kevalidan isi	3	4	75	Valid
Kondisi Saat Pembelajaran	7	8	87,5	Sangat valid
Ketepatan bahasa	12	12	100	Sangat valid
Jumlah total	41			
Skor maksimal	44			
Persentase	93 %			

Kriteria	Sangat valid
----------	--------------

**Tabel 4.10 Uji Soal *Pretest* dan *Posttest* Oleh Guru**

Aspek	Jumlah Tiap Aspek	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kriteria
Kejelasan APE	6	8	75	Valid
Ketepatan isi Materi	7	8	87,5	Sangat valid
Tampilan media	3	4	75	Valid
Kevalidan isi	3	4	75	Valid
Kondisi saat pembelajaran	8	8	100	Sangat valid
Ketepatan bahasa	12	12	100	Sangat valid
Jumlah total	39			
Skor maksimal	44			
Persentase	88,6 %			
Kriteria	Sangat valid			

Pada tabel 4.7 uji soal *pretest* dan *posttest* produk didapat persentase 93% dengan jumlah total 41 dan skor maksimal 44 dan dalam kriteria sangat valid. Pada tabel 4.8 uji soal *pretest* dan *posttest* oleh guru didapat persentase 88,6 % dengan total 39 dan skor maksimal 44 dalam kriteria sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa jumlah pada setiap uji soal *pretest* dan *posttest* dinyatakan sangat valid.

## **B. Revisi Hasil Penilaian Validasi**

### a) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk mengisi lembaran angket penilaian pada masing-masing aspek penilaian terdiri dari 3 aspek yang terdapat 20 pertanyaan seluruhnya diisi oleh ahli media.

Dosen validasi ahli media merupakan dosen media bapak Dr. Pasmah Chandra M.Pd I. Penilaian ahli media sesudah direvisi pada produk APE *puzzle* telur pintar (*putepin*) dapat dilihat pada tabel 4.11.

**Tabel 4.11 Revisi Uji Ahli Media**

Aspek	Jumlah Tiap Aspek	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kriteria
Kejelasan tampilan media	3	4	75	Valid
Desain pola puzzle telur pintar ( <i>putepin</i> )	12	12	100	Sangat valid
Penggunaan dan cara bermainan media puzzle	63	64	98,4	Sangat valid
Jumlah total	78			
Skor maksimal	80			
Persentase	97,5%			
Kriteria	Sangat valid			

Berdasarkan hasil uji ahli media diatas diperoleh jumlah total 78 dengan skor maksimal 80 dengan persentase 97,5% dan di nyatakan dalam kriteria sangat valid.

b) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk mengisi lembaran angket penilaian pada masing-masing aspek penilaian terdiri dari 2 aspek yang terdapat 14 pertanyaan seluruhnya diisi oleh ahli materi. bapak Dr. Pasmah Chandra M.Pd I. selaku dosen UINFAS bengkulu dan guru ibu Yenti Yunita S.Pd sebagai guru di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal I Kabupaten Rejang Lebong. Penilaian ahli materi sesudah

direvisi pada media APE *puzzle* telur pintar (*putepin*) dapat dilihat pada tabel 4.12 dan 4.13

**Tabel 4.12 Revisi Uji Ahli Materi Oleh Dosen**

<b>Aspek</b>	<b>Jumlah Tiap Aspek</b>	<b>Skor Maksimal</b>	<b>Persentase (%)</b>	<b>Kriteria</b>
Kelayakan isi	36	40	90	Sangat Valid
Penyajian	15	16	93,7	Sangat Valid
Jumlah total	51			
Skor maksimal	56			
Persentase	91 %			
Kriteria	Sangat valid			

**Tabel 4.13 Revisi Uji Ahli Materi Oleh Guru**

<b>Aspek</b>	<b>Jumlah Tiap Aspek</b>	<b>Skor Maksimal</b>	<b>Persentase (%)</b>	<b>Kriteria</b>
Kelayakan isi	37	40	92,5	Sangat valid
Penyajian	15	16	93,7	Sangat Valid
Jumlah total	52			
Skor maksimal	56			
Persentase	92,8 %			
Kriteria	valid			

Pada tabel 4.12 uji materi produk didapat persentase 91% dengan jumlah total 51 dan skor maksimal 56 dalam kriteria sangat valid. Pada tabel 4.13 uji materi oleh guru didapat persentase 92,8 % dengan total 52 dan skor maksimal 56 dalam kriteria sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa jumlah pada setiap ahli materi dalam kriteria sangat valid.

Berdasarkan validasi yang dilakukan oleh para validator (3 validator ahli) maka akan diperoleh presentase rata-rata *APE puzzle* telur pintar (*putepin*) untuk pengenalan angka di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal I Kabupaten Rejang Lebong. dalam kriteria kelayakan. Hasil skor dan rata-rata penilaian validator dapat dilihat pada tabel 4.14.

**Tabel 4.14 Kriteria Kelayakan Berdasarkan 4 Validator**

No	Validator Ahli	Presentase Nilai	Kriteria
1.	Validator Ahli Media oleh dosen	97,5 %	Sangat valid
2.	Validator Ahli Materi Oleh Dosen	91 %	Sangat valid
3.	Validator Ahli Materi Oleh Guru	92,8 %	Sangat valid
4.	Validator ahli bahasa oleh dosen	92,5 %	Sangat valid
Jumlah		373,8	
Rata-rata		93,45 %	
Kriteria		Sangat valid	

c) Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan untuk mengisi lembaran angket penilaian pada masing-masing aspek penilaian terdiri dari 3 aspek yang terdapat 10 pertanyaan seluruhnya diisi oleh ahli bahasa. Validasi ahli bahasa merupakan dosen di Universitas Islam Negeri (UIN) Fatmawati Sukarno Bengkulu yang berkompetensi di bidang bahasa Bengkulu yaitu bapak Riswanto Ph.D Penilaian ahli

bahasa sesudah direvisi pada produk APE *puzzle* telur pintar (putepin). dapat dilihat pada tabel 4.15.

**Tabel 4.15 Revisi Uji Ahli Bahasa**

Aspek	Jumlah Tiap Aspek	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kriteria
Lugas	11	12	91,6	Sangat Valid
Kesesuaian penggunaan bahasa	19	20	95	Sangat Valid
Dialogis dan interaktif	7	8	87,5	
Jumlah total	37			
Skor maksimal	40			
Persentase	92,5 %			
Kriteria	Sangat valid			

Pada tabel uji bahasa produk didapat persentase 92,5 %, dengan jumlah total 37 dan skor maksimal 40 dalam kriteria sangat valid.

Berdasarkan validasi yang dilakukan oleh para validator (4 validator ahli) maka akan diperoleh presentase rata-rata APE *puzzle* telur pintar (putepin). dalam kriteria kelayakan, Hasil skor dan rata-rata penilaian validator dapat dilihat pada tabel 4.16.

**Tabel 4.16 Kriteria Kelayakan Berdasarkan 4 Validator**

No	Validator Ahli	Presentase Nilai	Kriteria
1.	Validator Ahli Media	97,5 %	Sangat valid
2.	Validator Ahli Materi Oleh Dosen Matematika	91 %	Sangat valid
3.	Validator Ahli Materi Oleh Guru Matematika	92,8 %	Sangat valid
4.	Validator Ahli Bahasa	92,5%	Sangat valid

Jumlah	373,8
Rata-rata	93,45 %
Kriteria	Sangat valid

#### 4. Tahap Implementation

Tahap implementasi pada tahap ini dilakukan tingkat kepraktisan dan keefektifan dari produk yang dikembangkan. Tahap uji praktikalitas dengan melakukan uji coba di lapangan, dengan jumlah peserta didik sebanyak 15 orang dan 1 orang guru TK Aisyiyah Bustanul Atfhal I Kabupaten Rejang Lebong . Uji keefektifan bertujuan untuk mengetahui sejauh mana produk yang dibuat bisa membuat peserta didik memenuhi ketentuan KKM. Data keefektifan APE *puzzle* telur pintar (*putepin*) dilihat dari kemampuan pengenalan angka peserta didik meningkat. keefektifan APE *puzzle* telur pintar (*putepin*) terdiri dari data kuantitatif yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* dilihat dari peningkatan pengenalan angka peserta didik. Pada tahap ini uji keefektifan berjumlah 15 orang peserta didik.

##### 1) Uji praktikalitas

Pada praktisi atau guru TK Aisyiyah yang telah diperhitungkan dalam angket praktikalitas guru sebagai penilaian pada media yang dikembangkan. Terdapat tiga aspek yang di nilai oleh guru yaitu aspek Keterbacaan dan kejelasan, Materi, Proses penggunaan dan kemudahan penggunaan. Berikut penilaian praktikalitas peserta didik

**Tabel 4.17 Hasil Praktikalitas Peserta Didik 1**

<b>Kriteria</b>	<b>Jumlah Tiap Aspek</b>	<b>Skor Maksimal</b>	<b>Persentase (%)</b>	<b>Kriteria</b>
Aspek tampilan	15	16	93,7	Sangat praktis
Materi pembelajaran	11	12	91,6	Sangat praktis
Proses penggunaan dan kemudahan penggunaan	15	16	93,7	Sangat praktis
Jumlah total	41			
Skor maksimal	44			
Persentase	93,1 %			
Kriteria	Sangat praktis			

**Tabel 4.18 Hasil Praktikalitas Peserta Didik 2**

<b>Kriteria</b>	<b>Jumlah Tiap Aspek</b>	<b>Skor Maksimal</b>	<b>Persentase (%)</b>	<b>Kriteria</b>
Aspek tampilan	16	16	100	Sangat praktis
Materi pembelajaran	10	12	83,3	Sangat praktis
Proses penggunaan dan kemudahan penggunaan	15	16	93,7	Sangat praktis
Jumlah total	41			
Skor maksimal	44			
Persentase	93,1 %			
Kriteria	Sangat praktis			



**Tabel 4.19 Hasil Praktikalitas Peserta Didik 3**

<b>Kriteria</b>	<b>Jumlah Tiap Aspek</b>	<b>Skor Maksimal</b>	<b>Persentase (%)</b>	<b>Kriteria</b>
Aspek tampilan	12	16	75	Praktis
Materi pembelajaran	10	12	83,3	Praktis
Proses penggunaan dan kemudahan penggunaan	15	16	93,7	Sangat Praktis
Jumlah total	37			
Skor maksimal	44			
Persentase	84%			
Kriteria	Praktis			

**Tabel 4.20 Hasil Praktikalitas Peserta Didik 4**

<b>Kriteria</b>	<b>Jumlah Tiap Aspek</b>	<b>Skor Maksimal</b>	<b>Persentase (%)</b>	<b>Kriteria</b>
Aspek tampilan	14	16	87,5	Sangat Praktis
Materi pembelajaran	11	12	91,6	Sangat Praktis
Proses penggunaan dan kemudahan penggunaan	13	16	81,2	Praktis
Jumlah total	38			
Skor maksimal	44			
Persentase	86,3 %			
Kriteria	Sangat Praktis			

**Tabel 4.21 Hasil Praktikalitas Peserta Didik 5**

<b>Kriteria</b>	<b>Jumlah Tiap Aspek</b>	<b>Skor Maksimal</b>	<b>Persentase (%)</b>	<b>Kriteria</b>
Aspek tampilan kejelasan	15	16	93,7	Sangat Praktis
Materi pembelajaran	10	12	83,3	Praktis
Proses penggunaan dan kemudahan penggunaan	13	16	81,2	Praktis
Jumlah total	38			
Skor maksimal	44			
Persentase	86,3 %			
Kriteria	Sangat valid			

**Tabel 4.22 Hasil Praktikalitas Peserta Didik 6**

<b>Kriteria</b>	<b>Jumlah Tiap Aspek</b>	<b>Skor Maksimal</b>	<b>Persentase (%)</b>	<b>Kriteria</b>
Aspek tampilan	11	16	68	Cukup Praktis
Materi pembelajaran	9	12	75	Praktis
Proses penggunaan dan kemudahan penggunaan	12	16	75	Praktis
Jumlah total	32			
Skor maksimal	44			
Persentase	72,7 %			
Kriteria	Cukup Praktis			

**Tabel 4.23 Hasil Praktikalitas Peserta Didik 7**

<b>Kriteria</b>	<b>Jumlah Tiap Aspek</b>	<b>Skor Maksimal</b>	<b>Persentase (%)</b>	<b>Kriteria</b>
Aspek tampilan	14	16	87,5	Sangat Praktis
Materi pembelajaran	10	12	83,3	Praktis
Proses penggunaan dan kemudahan penggunaan	11	16	68,7	Cukup Praktis
Jumlah total	35			
Skor maksimal	44			
Persentase	79,5 %			
Kriteria	Praktis			

**Tabel 4.24 Hasil Praktikalitas Peserta Didik 8**

<b>Kriteria</b>	<b>Jumlah Tiap Aspek</b>	<b>Skor Maksimal</b>	<b>Persentase (%)</b>	<b>Kriteria</b>
Aspek tampilan	13	16	81,2	Praktis
Materi pembelajaran	8	12	66,6	Cukup Praktis
Proses penggunaan dan kemudahan penggunaan	15	16	93,7	Sangat Praktis
Jumlah total	36			
Skor maksimal	44			
Persentase	81,8 %			
Kriteria	Praktis			

**Tabel 4.25 Hasil Praktikalitas Peserta Didik 9**

<b>Kriteria</b>	<b>Jumlah Tiap Aspek</b>	<b>Skor Maksimal</b>	<b>Persentase (%)</b>	<b>Kriteria</b>
Aspek tampilan	15	16	93,7	Sangat Praktis
Materi pembelajaran	8	12	66,6	Cukup Praktis
Proses penggunaan dan kemudahan penggunaan	12	16	75	Praktis
Jumlah total	35			
Skor maksimal	44			
Persentase	77,7 %			
Kriteria	Praktis			

**Tabel 4.26 Hasil Praktikalitas Peserta Didik 10**

<b>Kriteria</b>	<b>Jumlah Tiap Aspek</b>	<b>Skor Maksimal</b>	<b>Persentase (%)</b>	<b>Kriteria</b>
Aspek tampilan	14	16	87,5	Sangat Praktis
Materi pembelajaran	11	12	91,6	praktis
Proses penggunaan dan kemudahan penggunaan	13	16	81,2	praktis
Jumlah total	38			
Skor maksimal	44			
Persentase	86,3 %			
Kriteria	Sangat praktis			

**Tabel 4.27 Hasil Praktikalitas Peserta Didik 11**

<b>Kriteria</b>	<b>Jumlah Tiap Aspek</b>	<b>Skor Maksimal</b>	<b>Persentase (%)</b>	<b>Kriteria</b>
Aspek tampilan	13	16	81,2	Cukup Praktis
Materi pembelajaran	11	12	91,6	Cukup Praktis
Proses penggunaan dan kemudahan penggunaan	14	16	87,5	Sangat Praktis
Jumlah total	38			
Skor maksimal	44			
Persentase	86,3 %			
Kriteria	Sangat Praktis			

**Tabel 4.28 Hasil Praktikalitas Peserta Didik 12**

<b>Kriteria</b>	<b>Jumlah Tiap Aspek</b>	<b>Skor Maksimal</b>	<b>Persentase (%)</b>	<b>Kriteria</b>
Aspek tampilan	11	16	68,7	Cukup Praktis
Materi pembelajaran	11	12	91,6	Sangat Praktis
Proses penggunaan dan kemudahan penggunaan	14	16	87,5	Sangat Praktis
Jumlah total	36			
Skor maksimal	44			
Persentase	81,8 %			
Kriteria	praktis			

**Tabel 4.29 Hasil Praktikalitas Peserta Didik 13**

<b>Kriteria</b>	<b>Jumlah Tiap Aspek</b>	<b>Skor Maksimal</b>	<b>Persentase (%)</b>	<b>Kriteria</b>
Aspek tampilan	12	16	75	Cukup Praktis
Materi pembelajaran	10	12	83,3	Cukup Praktis
Proses penggunaan dan kemudahan penggunaan	11	16	68,7	Sangat Praktis
Jumlah total	33			
Skor maksimal	44			
Persentase	75 %			
Kriteria	Praktis			

**Tabel 4.30 Hasil Praktikalitas Peserta Didik 14**

<b>Kriteria</b>	<b>Jumlah Tiap Aspek</b>	<b>Skor Maksimal</b>	<b>Persentase (%)</b>	<b>Kriteria</b>
Aspek tampilan	15	16	93,7	Sangat Praktis
Materi pembelajaran	8	12	66,6	Cukup Praktis
Proses penggunaan dan kemudahan penggunaan	14	16	87,5	Sangat Praktis
Jumlah total	37			
Skor maksimal	44			
Persentase	84 %			
Kriteria	Praktis			

**Tabel 4.31 Hasil Praktikalitas Peserta Didik 15**

Kriteria	Jumlah Tiap Aspek	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kriteria
Aspek tampilan	14	16	87,5	Sangat Praktis
Materi pembelajaran	8	12	66,6	Cukup Praktis
Proses penggunaan dan kemudahan penggunaan	15	16	93,7	Sangat Praktis
Jumlah total	37			
Skor maksimal	44			
Persentase	84 %			
Kriteria	Praktis			

**Tabel 4.32 Hasil Skor dan Rata-rata Penilaian Praktikalitas Peserta Didik**

No	Nama	Skor	Rata-Rata	Kategori
1	Peserta didik 1	41	93,1 %	Sangat praktis
2	Peserta didik 2	41	93,1 %	Sangat praktis
3	Peserta didik 3	37	84 %	Praktis
4	Peserta didik 4	38	86,3 %	Sangat praktis
5	Peserta didik 5	38	86,3%	Sangat praktis
6	Peserta didik 6	32	72,7 %	Cukup praktis
7	Peserta didik 7	35	79,5 %	Praktis
8	Peserta didik 8	36	81,8 %	Praktis
9	Peserta didik 9	35	77,7 %	Praktis
10	Peserta didik 10	38	86,3 %	Sangat praktis
11	Peserta didik 11	38	86,3 %	Sangat praktis
12	Peserta didik 12	36	81,8 %	Praktis
13	Peserta didik 13	33	75 %	Praktis
14	Peserta didik 14	37	84 %	Praktis
15	Peserta didik 15	37	84 %	Praktis
<b>Rata-Rata</b>		83,46 %		Praktis

## 2) Uji Keefektifan

Test kemampuan dilakukan sebanyak 2 kali yaitu test pertama sebelum menggunakan APE *Puzzle* telur pintar (*putepin*) dan test kedua setelah menggunakan APE *Puzzle* telur pintar (*putepin*) (*posttest*). Berikut hasil test pertama (*pretest*) dan hasil test kedua sesudah menggunakan APE *Puzzle* telur pintar (*putepin*) (*posttest*).

**Tabel 4.33 Hasil *Pretest* dan *Posttest***

No	Nama	Hasil Tes Kemampuan <i>Pretest</i>	Hasil Tes Kemampuan <i>Posttest</i>
	Peserta didik	Nilai	Nilai
1	Adelia	40	80
2	Alifah	20	80
3	Alysa	20	100
4	Ashilah	20	80
5	Avif	50	90
6	Challysta	100	90
7	Dzevira	100	90
8	Dzaky	10	80
9	Fiky	100	100
10	Frilya	60	60
11	Hanifah	30	60
12	Jaskia	10	60
13	Jihan	10	80
14	Natasya	40	100
15	Chayra	60	100
	Jumlah	670	1250

**Tabel 4.34 Hasil Test Pertama Sebelum Menggunakan APE *Puzzle* telur pintar (*putepin*) saat (*Pretest*)**

Jumlah Peserta Didik	Jumlah Nilai Seluruh Peserta Didik	Rata-rata Nilai
15	670	$\frac{670}{15} \times 100$
Rata-rata nilai = 44,66		



Berdasarkan hasil nilai *pretest* diketahui bahwa ada 12 orang peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah KKM dan 3 orang peserta didik mendapatkan nilai diatas KKM dinyatakan tuntas. Rata-rata yang diperoleh dari nilai *pretest* 15 orang peserta didik adalah 44,66 dalam Interval  $45 \leq \text{Nilai} < 55$  berada dikriteria kurang.

**Tabel 4.35 Hasil Test Kedua Sesudah Menggunakan APE Puzzle telur pintar (*putepin*) saat (*Posttest*)**

Jumlah	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai
15	1250	$\frac{1250}{15} \times 100$
Rata-rata nilai = 83,33		

Setelah dilakukan Pengembangan APE Dengan Media *Puzzle* Telur Pintar (*Putepin*) Di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal I Kabupaten Rejang Lebong terlihat bahwa setiap tahap mengalami peningkatan, meskipun ada beberapa peserta didik yang masih berada kategori belum tuntas. Berdasarkan hasil nilai *posttest* diketahui bahwa masih ada 3 orang peserta didik yang memiliki nilai dibawah KKM belum dinyatakan tuntas dan ada 12 orang peserta didik mendapatkan nilai diatas KKM. Rata-rata yang diperoleh dari nilai *posttest* 15 orang peserta didik adalah 83,33 interval  $65 \leq \text{Nilai} < 85$  berada diketeria baik. Secara keseluruhan dari hasil *posttest* kemampuan pemecahan masalah peserta didik sudah baik dan mengalami peningkatan meskipun ada beberapa yang mengalami penurunan.

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh dapat disimpulkan bahwa Pengembangan APE *Puzzle* Telur Pintar (*Putepin*) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Angka Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal I Kabupaten Rejang Lebong dinyatakan efektif dan telah memenuhi 3 syarat yaitu nilai *posttest* dengan skor 83,33 dalam kriteria baik, nilai rata-rata *posttest* sudah diatas nilai *pretest*, dan nilai rata-rata *posttest* sudah diatas 75 atau sesuai KKM.

#### **5. Tahap *Evaluation***

Pada tahap ini dilakukan evaluasi kedua data berupa saran yang diperoleh dari ahli media dan ahli materi serta lembar observasi *post tes* dan *pre test* anak dari tahap implementasi yang digunakan untuk dapat mengetahui kemampuan pengenalan angka anak. Hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa penggunaan media media permainan *puzzle* telur pintar (*putepin*) layak, praktis serta mampu meningkatkan kemampuan pengenalan angka pada anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Kabupaten Rejang Lebong. Anak mampu mengenal angka dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari hal ini dikarenakan media *puzzle* telur pintar (*putepin*) dapat digunakan secara rileks dalam bentuk permainan yang menarik dan unik sehingga meningkatkan motivasi belajar anak.

### C. Pembahasan

Berdasarkan hasil rincian dan deskripsi dari hasil penelitian yang telah diuraikan diatas, diperoleh media pembelajaran berupa media *APE puzzle* telur pintar (*putepin*) untuk meningkatkan pengenalan angka anak. media pembelajaran dikembangkan dengan model penelitian dan pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluation*).

Tahap pertama model pengembangan ADDIE adalah tahap analisis. Tahap analisis dibagi menjadi analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, dan analisis kurikulum. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi ketersediaan perangkat pembelajaran yang telah ada sebelumnya. Dari hasil wawancara guru diperoleh bahwa perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan belum ada dan belum pernah diterapkan di sekolah tersebut.

Analisis karakteristik siswa dilakukan untuk mengidentifikasi kemampuan anak yang akan diteliti. Dari hasil analisis karakteristik anak diperoleh kemampuan anak berbeda-beda. Analisis kurikulum digunakan untuk mengidentifikasi kurikulum yang diterapkan dan sebagai acuan untuk membuat perangkat pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar pada kurikulum.

Setelah dilakukan tahap analisis maka peneliti melakukan tahap selanjutnya yaitu tahap perancangan pada tahap perancangan dilakukan perancangan media *APE puzzle* telur pintar (*putepin*) yang sesuai berdasarkan data yang didapat dari tahap penelitian awal berdasarkan analisis kebutuhan. Pada tahap desain ini dirancang dan di desain media media *APE puzzle* telur pintar (*putepin*) yang akan

dikembangkan mulai dari pemilihan bahan media, warna media, tampilan media, gambar dan ukuran media harus sesuai dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun.

Media APE *puzzle* telur pintar (*putepin*) berbentuk seperti Telur yang terbuat dari kertas origami dan kardus bekas, dimainkan dengan cara yang unik tidak seperti permainan puzzle seperti biasanya yang hanya duduk diam menyusun kepingan puzzle. Media APE puzzle telur pintar (*putepin*) ini dimainkan dengan cara yang ditentukan dengan langkah-langkah yang telah dirancang oleh peneliti yang menarik dan unik untuk merangsang minat anak untuk bermain dan tidak membosankan. Media APE puzzle telur pintar (*putepin*) ini dibuat untuk mengembangkan pengenalan angka kepada anak usia dini untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga media APE puzzle telur pintar (*putepin*) yang dihasilkan menjadi benar-benar media yang sesuai untuk mendukung pembelajaran terutama pengenalan angka pada anak.

Kemudian pada tahap development yang merupakan tahap awal dalam pembuatan media APE puzzle telur pintar (*putepin*) yang akan menjadi satu kesatuan yang utuh serta dilakukan review oleh para ahli, tujuan dilakukan review oleh para ahli ini untuk memperoleh masukan, kritik serta saran guna perbaikan dan kesempurnaan media APE puzzle telur pintar (*putepin*) yang dikembangkan. Pada tahap implementasi dengan dilakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar media puzzle telur pintar (*putepin*) ini tidak mengalami revisi, hal ini dapat dilihat dari anak sebagai subjek uji coba mampu menggunakan dan memainkan media APE puzzle telur pintar (*putepin*) yang dikembangkan dalam pengenalan angka sehingga anak memiliki

peningkatan dalam hal pengenalan angka yang dibuktikan dengan hasil *pretes* dan *posttes*.

Maka dengan menggunakan media APE puzzle telur pintar (*putepin*) ini dapat mempermudah anak dalam pengenalan angka, penggunaan media APE puzzle telur pintar (*putepin*) dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan keinginan dan minat belajar terhadap anak. Selain itu juga kemampuan pengenalan angka anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Kabupaten Rejang Lebong meningkat karena pada hakikatnya anak membutuhkan media yang konkret dan sifatnya menyenangkan seperti halnya media APE puzzle telur pintar (*putepin*).

Setelah dilakukan Pengembangan APE Dengan Media *Puzzle* Telur Pintar (*Putepin*) Di TK Aisyiyah Bustanul Atfhfal I Kabupaten Rejang Lebong terlihat bahwa setiap tahap mengalami peningkatan, meskipun ada beberapa peserta didik yang masih berada kategori belum tuntas. Berdasarkan hasil nilai *posttest* diketahui bahwa masih ada 3 orang peserta didik yang memiliki nilai dibawah KKM belum dinyatakan tuntas dan ada 12 orang peserta didik mendapatkan nilai diatas KKM. Rata-rata yang diperoleh dari nilai *posttest* 15 orang peserta didik adalah 83,33 interval  $65 \leq \text{Nilai} < 85$  berada diketeria baik. Secara keseluruhan dari hasil *posttest* kemampuan pemecahan masalah peserta didik sudah baik dan mengalami peningkatan meskipun ada beberapa yang mengalami penurunan.

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh dapat disimpulkan bahwa Pengembangan APE *Puzzle* Telur Pintar (*Putepin*) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Angka Di TK Aisyiyah Bustanul Atfhfal I Kabupaten

Rejang Lebong dinyatakan efektif dan telah memenuhi 3 syarat yaitu nilai *posttest* dengan skor 83,33 dalam kriteria baik, nilai rata-rata *posttest* sudah diatas nilai *pretest*, dan nilai rata-rata *posttest* sudah diatas 75 atau sesuai KKM.

Dari penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media APE puzzle telur pintar (putepin) yang telah dikembangkan anak lebih mudah belajar dan mengenal angka sehingga anak mampu menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu juga kemampuan anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Kabupaten Rejang Lebong dalam hal pengenalan angka sangat membutuhkan media yang kongkrit yang sifatnya menyenangkan seperti halnya media APE puzzle telur pintar (putepin) ini. Maka dengan diterapkannya media APE puzzle telur pintar (putepin) yang dikembangkan dalam pengenalan angka khususnya anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Kabupaten Rejang Lebong dapat meningkat.

Dalam pengembangan halnya media APE puzzle telur pintar (putepin) yang sudah dikembangkan memiliki beberapa kelebihan sebagai media pembelajaran khususnya dalam hal meningkatkan pengenalan angka anak yaitu sebagai berikut :

1. Media APE puzzle telur pintar (putepin) dapat meningkatkan pengenalan angka anak hal ini dibuktikan oleh hasil uji coba ahli materi, ahli media, ahli bahasa uji coba kepraktisan dan uji *pre test* dan *post test*.

2. Media APE puzzle telur pintar (putepin) dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan, ketika anak menggunakan Media APE puzzle telur pintar (putepin) semua anak antusias dan mereka terlihat sangat senang.
3. Media APE puzzle telur pintar (putepin) menggunakan desain dan langkah permainan yang menarik sehingga dapat menarik perhatian dan memudahkan anak dalam memahami apa yang ingin disampaikan.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka peneliti dapat memberikan kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil validasi dari 3 dosen universitas islam negeri (UIN) Fatmawati Sukarno Bengkulu dan 1 orang guru TK Aisyiyah Bustanul Atfhal I Kabupaten Rejang Lebong yaitu ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media untuk menguji kelayakan pengembangan APE *Puzzle* Telur Pintar (*Putepin*) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Angka yang dikembangkan setelah melakukan revisi dinyatakan sangat valid untuk digunakan dengan nilai keseluruhan yaitu 373,8 dengan rata-rata 93,45 % maka APE *Puzzle* Telur Pintar (*Putepin*) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Angka Di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal I Kabupaten Rejang Lebong tersebut dikatakan sangat valid.
2. Hasil penilaian praktikalitas yang dilakukan oleh praktisi dan peserta didik, dimana hasil pada lembar angket praktikalitas guru memberikan skor rata- rata sebesar 92,3 % dengan kategori sangat praktis dan penilaian praktikalitas dengan melakukan uji lapangan dengan jumlah peserta didik sebanyak 15 orang. Pada lembar angket praktikalitas 15



orang peserta didik memberikan skor rata-rata sebesar 83,46 % dapat dikatakan praktis.

3. Uji keefektifan pengembangan APE *Puzzle* Telur Pintar (*Putepin*) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Angka Di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal I Kabupaten Rejang Lebong dilakukan sebanyak 2 kali yaitu test pertama sebelum menggunakan APE *Puzzle* Telur Pintar (*Putepin*) (*pretest*) dan test kedua setelah menggunakan APE *Puzzle* Telur Pintar (*Putepin*) (*posttest*). Pada tahap ini uji keefektifan berjumlah 15 orang peserta didik. Berdasarkan hasil nilai test kedua (*posttest*) terjadi peningkatan pengenalan angka pada peserta didik yaitu rata-rata nilai *pretest* sebesar 44,66 berada dalam kriteria kurang sedangkan rata-rata nilai *posttest* sebesar 83,33 berada dalam kriteria baik. Maka pengembangan APE *Puzzle* Telur Pintar (*Putepin*) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Angka Di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal I Kabupaten Rejang Lebong dapat dinyatakan efektif dan telah memenuhi 3 syarat yaitu nilai *posttest* dengan skor 83,33 dalam kriteria baik, nilai rata-rata *posttest* sudah diatas nilai *pretest*, dan nilai rata-rata *posttest* sudah diatas 75 atau sesuai KKM.

Berdasarkan hasil dari uji kevalidan, kepraktisan dan keefektifan tersebut pengembangan APE *Puzzle* Telur Pintar (*Putepin*) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Angka telah memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif untuk digunakan

sebagai media pembelajaran peserta didik Di TK Aisyiyah  
Bustanul Atfhal I Kabupaten Rejang Lebong.

## **B. Saran**

Beberapa saran dapat disampaikan sesuai dengan hasil penelitian antara lain:

1. Bagi sekolah, anak-anak harus lebih dilatih dalam membuat sebuah media lebih bagus dari bahan bekas karena modal tidak terlalu mahal dan kebanyakan anak-anak memiliki suatu pikiran yang sangat kreatif untuk membuat media yang sangat bagus dan ape lebih diperbanyak lagi. karena APE ini sendiri bisa membantu kita untuk bahan ajar di sekolah dan anak-anak.
2. Bagi guru, diharapkan dapat dimanfaatkan permainan edukatif dengan media *puzzle* telur pintar (*putepin*) ini sebagai salah satu alternatif media pembelajaran.
3. Bagi lembaga harus lebih perhatian dan lebih berpartisipasi dalam memperhatikan kondisi sekolah karena setiap melihat sekolah cenderung sekali dengan sebuah media yang menarik buat lembaga agar lebih perhatian dan berpartisipasi untuk melihat keadaan sekolah dalam keadaannya apa yang perlu sekolah butuhkan lembaga harus lebih perhatian dan mengawasi agar sekolah bisa lebih baik kedepannya. Dan Media APE *puzzle* telur pintar (*putepin*) ini juga bisa diperbanyak dan diterapkan di lembaga lain.

4. Bagi peneliti *APE puzzle* telur pintar (putepin) ini harus lebih lagi dalam kerapian terutama bahan agar anak usia dini tidak berbahaya dalam melakukan sebuah permainan. Anak usia dini sangat mewaspada karena anak usia dini belum tahu mana yang berbahaya dan tidak berbahaya mohon sebelum dibuat medianya harus lebih dipikirkan terlebih dahulu. Diharapkan agar dapat lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran ini agar dapat meningkatkan keefektifan dalam proses belajar mengajar. Serta dapat melakukan pengembangan yang lebih baik lagi yang dapat digunakan sebagai bahan ajar kedalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan tema yang berbeda dan menyiapkan materi sesuai dengan media permainan yang digunakan sebagai bahan ajar.
5. Bagi pembaca, semoga penelitian ini bisa dimanfaatkan sebagai referensi dan sumber yang baik

## DAFTAR PUSTAKA

- Depdikbud, Dirjen Dikdasmen(1994:4Ahmad Susanto, M Pd. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Kencana, 2011.
- Anas, Sudijono. “Pengantar Statistik Pendidikan, Jakarta: PT.” *Raja Grafindo Persada* (2006).
- Muhammad Nur Ichwan Muslim, artikel diakses 11 januari 2021  
Sumber: <https://muslim.or.id/20835-pendidikan-anak-tanggung-jawab-siapa.html>
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan. Republik Indonesia. Nomor 137 Tahun 2014. Tentang. *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini(konsep dan teori)*, (jakarta: PT bumi aksara 2017)
- Menurut sujiono dalam *pendidikan anak usia dini menurut konsep islam*  
Dr.M.Ihsan Dasholfany dan Uswatun Hasanah, (jakarta:amzah 2018)
- Sudijono Anas, “Pengantar Pendidikan anak usia dini , Jakarta: PT,” *Raja Grafindo Persada* (2006).
- Andang Ismail, “Education Games,” *Yogyakarta: Pro-U Media* (2009).
- Suyanto (2005:55) dalam "*pengembangan kongnitif anak usiad dini*". Oleh Salma Rozana Dkk, Tasik Malaya , Edo Punlisher. 2020
- Inayatul Karimah, “Alat Peraga Edukatif Fun Puzzle Telur Pintar,” *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo* (2019).
- Fridayanti, Hesty. “Pengembangan Permainan Gambaran Modifikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak.” *PAUD Teratai* 2, no. 3 (2013).
- Ismail, Andang. “Education Games.” *Yogyakarta: Pro-U Media* (2009).
- Karimah, Inayatul. “Alat Peraga Edukatif Fun Puzzle Telur Pintar.” *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo* (2019).
- Khasanah, Umi, and Nurhenti Simatupang. “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Kantong Angka.” *Paud Teratai* 4, No. 1 (2015).

- Manurung, Ayu Astuti, and Jasper Simanjuntak. "Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Santa Lusia Batang Kuis Kecamatan Percut Sei Tuan Kota Medan T . A 2018 / 2019" 5, no. 2 (2019): 2–6.
- Nana, Syaodih Sukmadinata. "Metode Penelitian Pendidikan." *Bandung: Remaja Rosdakarya* (2010).
- Nurhenti D Simatupang, Pendidikan, Fakultas Ilmu, Universitas Negeri Surabaya, and. "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Bermain Puzzle 2 Keping Sholifah" (N.D.): 1–4.
- Pendidikan, Prodi, Islam Anak, and Usia Dini. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menggunakan Permainan Puzzle Telur Pintar Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun" (2020).
- Rosiyanti, Hastri. "Pengaruh Penggunaan Teknik Pola Bilangan Terhadap Hasil Belajar Matematika" (n.d.).
- Septiyana, Rezani. "Peningkatan Kemampuan Operasi Bilangan (1-20) Melalui Media Kartu Angka Pada Kelompok B Di TK Pertiwi 53 Geblag Bantul Yogyakarta." *Universitas Negeri Yogyakarta* (2012).
- Situmorang, Mulkan Andika. "Meningkatkan Kemampuan Memahami Wacana Melalui Media Pembelajaran Puzzle." *Kode: Jurnal Bahasa* 1, no. 1 (2012).
- Sudijono, Anas. *Pengantar Statistik Pendidikan*. PT Raja Grafindo Persada, 2005.
- Sugiyono, Sugiyono. "Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Dan R&D." Alfabeta Bandung, 2010.
- Sukmadinata, S N. "Metode Penelitia." *Bandung: PT remaja rosdakarya* (2005).  
DI TK, PURBONEGARAN, and Yogyakarta Gondokusuman. "Pengembangan Puzzle Edukatif Sebagai Media Pengenalan Angka Untuk Kelompok A" (2016).
- Widoyoko, Eko Putro. "Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian." *Yogyakarta: Pustaka Pelajar* 15 (2012): 22.
- Yani, Achmad, A A Anwar Prabu Mangkunegara, Perilaku Konsumen Edisi Revisi, and Refika Aditama. "Sugiyono. 2011. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta" (n.d.).
- Yasbiati, M Pd, and M Pd Gilar Gandana. *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak*

*Usia Dini (Teori Dan Konsep Dasar)*. Ksatria Siliwangi, 2018.

Romlah, “Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Melalui Kartu Angka Di Taman Kanak-Kanak Sekar Wangi Kedaton Bandar Lampung” Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

Srimulyanti. “*Pengembangan Puzzle Edukatif Sebagai Media Pengenalan Angka Untuk Kelompok A Di TK Purbonegara, Gondokusuma, Yogyakarta*”, Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta, 2016.

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan, Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabet, 2018.

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta. 2019

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2009.

Tadkiroatun Musfiroh “*Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*”, Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.

Triyasmonah, Peni. *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Media Kartu Angka Pada Anak Kelompok A Di Tk Dharma Wanita Bululawang Kecamatan Bakung Kabupaten Blitar*. Kediri : Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2015.

Uvi Liyana, “Mengembangkan Bahasan Anak Usia Dini 4-5 Tahun Melalui Alat Permainan Edukatif *Puzzle* Di TK Mutiara Bangsaku Labuhan Ratu Bandar Lampung” Lampung : Universitas Islam Negeri Raden Intan Lmpung

Widia Pekerti, dkk. *Metode Pengembangan Seni*. Tangerang Selatan : Universitas Terbuka, 2016.

Yuliana. “*Pengembangan Buku Cerita Bergambar Sebagai BahanAjar Dalam Pengembangan Moral Anak Usia Dini di TKIslamiyah Desa Tanjung Raja*”. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018.

**Penelitian Uji Validasi Produk Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dengan *Puzzle* Telur Pintar(*Putepin*) Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Di TK Aisyiyah 1 Bustanul Athfal Kabupaten Rejang Lebong.**

---

**Tanggal** : 12 juli 2021  
**Nama** : Dr. Pasmah Chandra M.Pd.I  
**Oleh** : Angket Ahli media

**Petunjuk Pengisian Penilaian :**

Intrumen penelitian ini bertujuan untuk mengukur perkembangan Alat Permainan Edukatif Dengan *Puzzle* Telur Pintar(*Putepin*) untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka Angka Di Tk Aisyah Kabupaten Rejang Lebong.

Penilaian dilakukan dengan cara member tanda V pada kolom skal yang telah disediakan

Adapun keterangan pada skala penilain adalah sebagai berikut :

- Skor 4 = Sangat Setuju
- Skor 3 = Setuju
- Skor 2 = Tidak Setuju
- Skor 1 = Sangat Tidak Setuju

Setelah memberikan tanda V pada kolom skala penilaian mohon memberikan keterangan untuk perbaikan pada komentar dan saran umum.

No	Aspek Penilain	Skor			
		1	2	3	4
1.	Keunikan bentuk <i>puzzle</i> telur pintar				
2.	Kemenarikan desain <i>puzzle</i> telur pintar				
3	Warna dan angka jelas bagi anak				
4.	Kesesuaian ukuran <i>puzzle</i> telur pintar berdasarkan usia anak TK				
5.	Keawetan Media				
6.	Keamanan bahan yang digunakan				

7.	Kemudahan penggunaan dan permainan <i>puzzle</i> telur pintar ( <i>putepin</i> )				
8.	Kepraktisan media (mudah disimpan dan di pindahkan)				
9.	Ilustrasi tampilan media menggambarkan isi dalam materi				
10.	Kesesuaian kejelasan angka pada <i>puzzle</i> telur pintar				
11.	Kemenarikan bentuk <i>Puzzle</i> telur pintar ( <i>putepin</i> )				
12.	Kemenarikan dan keunikan bentuk <i>puzzle</i> telur pintar				
13.	Uraian materi yg jelas dr guru				
14.	Kesesuaian pemilihan <i>Puzzle</i> Dengan usia anak TK				
15.	Kejelasan petunjuk				
16.	<i>Puzzle telur pintar (putepin)</i> mempunyai tampilan yang menarik dan edukatif				
17.	Pemberian contoh cara menggunakan media permainan <i>puzzle</i> telur pintar ( <i>putepin</i> )				
18.	Warna <i>puzzle</i> menarik				
19.	Cara bermain yg mudah dipahami anak				
20.	Anak memahami untuk saling kerjasama antar kelompok				

Saran

Komentar Bapak/Ibu memberi saran terhadap instrumen telah dikembang ini keputusan

Petunjuk dimohon kepada Bapak/ibu untuk memberi tanda V pada kolom A,B dan C

yang memiliki arti sebagai berikut :

A = Layak tanpa perbaikan

B = Layak dengan perbaikan

C = Tidak layak

A	B	C



**Penelitian Uji Validasi Produk Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dengan *Puzzle* Telur Pintar(*Putepin*) Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Di TK Aisyiyah 1 Bustanul Athfal Kabupaten Rejang Lebong.**

---

**Tanggal** : 15 juli 2021  
**Nama** : Dr. Ahmad Suradi M.Ag  
**Oleh** : Angket Ahli Materi

**Pengisian Penilaian**

Intrumen penelitian ini bertujuan untuk mengukur perkembangan Alat Permainan Edukatif Dengan *Puzzle* Telur Pintar(*Putepin*) untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka Angka Di Tk Aisyah Kabupaten Rejang Lebong.

Penilaian dilakukan dengan cara member tanda V pada kolom skal yang telah disediakan

Adapun keterangan pada skala penilain adalah sebagai berikut :

- Skor 4 = Sangat Setuju
- Skor 3 = Setuju
- Skor 2 = Tidak Setuju
- Skor 1 = Sangat Tidak Setuju

Setelah memberikan tanda V pada kolom skala penilaian mohon memberikan keterangan untuk perbaikan pada komentar dan saran umum.

No	Aspek Penilain	Skor			
		1	2	3	4
1.	Anak mampu menyusun <i>puzzle</i> telur pintar berurutan sesuai angka				
2.	Anak dapat menyebutkan dan menjelaskan angka berapa saja yang terdapat pada <i>puzzle</i> telur pintar				
3	Anak mampu mencocokkan angka yang sesuai dengan <i>puzzle</i> telur pintar				
4.	Anak dapat berinteraksi dengan teman kelompok dengan baik				
5.	Anak mengetahui pola atau bentuk <i>puzzle</i> telur pintar				

6.	Anak dapat menyebutkan jumlah potongan pada <i>puzzle</i>				
7.	Anak dapat bekerjasama menyelesaikan permainan dengan teman kelompoknya hingga akhir				
8.	Bentuk dan keunikan <i>puzzle</i> telur pintar menarik bagi anak				
9.	<i>Puzzle</i> telur pintar meningkatkan minat anak dalam belajar				
10.	Kesesuaian media tingkat pencapaian perkembangan anak dan indikator di kurikulum				
11.	Kejelasan petunjuk Penggunaan materi				
12.	Ketepatan dalam penjelasan materi				
13.	Kejelasan gambar dan ukuran				
14.	Materi disajikan dengan bahasa sederhana dan ketepatan penggunaan				

#### Saran

Komentar Bapak/Ibu memberi saran terhadap instrumen telah dikembang ini keputusan

Petunjuk dimohon kepada Bapak/ibu untuk memberi tanda V pada kolom A,B dan C

yang memiliki arti sebagai berikut :

A = Layak tanpa perbaikan

B = Layak dengan perbaikan

C = Tidak layak

A	B	C

**Penelitian Uji Validasi Produk Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dengan *Puzzle* Telur Pintar(*Putepin*) Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Di TK Aisyiyah 1 Bustanul Athfal Kabupaten Rejang Lebong.**

---

**Tanggal** : 15 juli 2021  
**Nama** : Yenti Yunita S.Pd  
**Oleh** : Angket Kepraktisan (Respon Guru)  
**Pengisian Penilaian**

Intrumen penelitian ini bertujuan untuk mengukur perkembangan Alat Permainan Edukatif Dengan *Puzzle* Telur Pintar(*Putepin*) untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka Angka Di Tk Aisyah Kabupaten Rejang Lebong.

Penilaian dilakukan dengan cara member tanda V pada kolom skal yang telah disediakan

Adapun keterangan pada skala penilain adalah sebagai berikut :

- Skor 4 = Sangat Setuju
- Skor 3 = Setuju
- Skor 2 = Tidak Setuju
- Skor 1 = Sangat Tidak Setuju

Setelah memberikan tanda V pada kolom skala penilaian mohon memberikan keterangan untuk perbaikan pada komentar dan saran umum.

No	Aspek Penilain	Skor			
		1	2	3	4
1.	Kejelasan angka pada <i>puzzle</i> telur pintar ( <i>putepin</i> )				
2.	Kemenaarikan dan keunikan bentuk <i>puzzle</i> telur pintar				
3	Berdasarkan usia anak TK				
4.	Keawetan Media				
5.	Keamanan bahan yang digunakan				
6.	Kemudahan penggunaan dan permainan <i>puzzle</i>				
7.	Kepraktisan media (mudah disimpan dan di pindahkan)				
8.	Media permainan <i>puzzle</i> telur pintar ( <i>putepin</i> ) dapat memebantu guru dalam menjelaskan materi berdasarkan				

	tujuan pembelajaran				
9.	Penggunaan media permainan puzzle melibatkan peserta didik aktif dalam pembelajaran				
10.	Media permainan puzzle telur pintar (putepin) memebantu peserta didik dalam mengingat materi dan angka yg dia ajarkan				
11.	Mengurangi beban kerja guru				
12.	Dengan menggunakan puzzle teulr pintar (putepin) ini waktu pembelajaran menjadi lebih efisien				
13.	Mampu membantu peserta didik belajar mandiri				

**Saran**

Komentar Bapak/Ibu memberi saran terhadap instrumen telah dikembang ini keputusan

Petunjuk dimohon kepada Bapak/ibu untuk memberi tanda V pada kolom A,B dan C

yang memiliki arti sebagai berikut :

A = Layak tanpa perbaikan

B = Layak dengan perbaikan

C = Tidak layak

A	B	C

**Penelitian Uji Validasi Produk Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dengan *Puzzle* Telur Pintar(*Putepin*) Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Di TK Aisyiyah 1 Bustanul Athfal Kabupaten Rejang Lebong.**

---

**Tanggal** : 15 juli 2021  
**Nama** : Riswanto Ph.D  
**Oleh** : Angket Ahli Bahasa

**Pengisian Penilaian**

Intrumen penelitian ini bertujuan untuk mengukur perkembangan Alat Permainan Edukatif Dengan *Puzzle* Telur Pintar(*Putepin*) untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka Angka Di Tk Aisyah Kabupaten Rejang Lebong.

Penilaian dilakukan dengan cara member tanda V pada kolom skal yang telah disediakan

Adapun keterangan pada skala penilain adalah sebagai berikut :

- Skor 4 = Sangat Setuju
- Skor 3 = Setuju
- Skor 2 = Tidak Setuju
- Skor 1 = Sangat Tidak Setuju

Setelah memberikan tanda V pada kolom skala penilaian mohon memberikan keterangan untuk perbaikan pada komentar dan saran umum.

No	Aspek Penilain	Skor			
		1	2	3	4
1.	Ketepatan struk kalimat				
2.	Menggunakan komunikasi anak				
3	Keefektifan kalimat				
4.	Kebakuan istilah				
5.	Kesesuaian penulisan dan ukuran angka				
6.	Konsistensi penggunaan istilah				
7.	Konsistensi penggunaan simbol/ikon				
8.	Ketepatan bahasa				

9.	Kesesuaian dan perkembangan intelek peserta didik				
10.	Kemampuan memotivasi peserta didik peserta didik dalam mengingat materi dan angka yg dia ajarkan				
11.	Kemampuan mendorong peserta didik untuk memahami permainan <i>puzzle</i> telur pintar ( <i>putepin</i> )				

**Saran**

Komentar Bapak/Ibu memberi saran terhadap instrumen telah dikembang ini keputusan

Petunjuk dimohon kepada Bapak/ibu untuk memberi tanda V pada kolom A,B dan C

yang memiliki arti sebagai berikut :

A = Layak tanpa perbaikan

B = Layak dengan perbaikan

C = Tidak layak

A	B	C



PIMPINAN CABANG AISYIYAH

MAJELIS DIKDASMEN

TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL 1

ALAMAT : JL. KH. AHMAD DAHLAN NO. 71 CURUP

---

SURAT KETERANGAN MELAKSANAKAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : YULIA KARTIKA,S.Pd

Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : ELFIA BETHARIA

NPM : 1911750011

Program Study : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Peguruan Tinggi : IAIN Bengkulu

Benar-benar telah melakukan Penelitian pada anak didik di TK Aisyiyah 1

Curup dengan judul penelitian “*Pengembangan Alat Permainan Eduktif Dengan Media Puzzle Telur Pintar(Putepin) Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka pada Anak Di Tk Aisyiyah I Bustanul Athfal Curup Tengah Kabupaten Rejang Lebong*”.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Curup, 15 Juli 2021

Kepala Sekolah

YULIA KARTIKA,S.Pd



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)BENGKULU**  
**PROGRAM PASCASARJANA PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**

Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu Tlp. (0736) 53848 Fax. (0736) 53848

**SURAT KETERANGAN VALIDASI**

Yang bertanda tangan dibawah ini :  
Nama : **Dr. Pasmah Chandra M.Pd. I**  
Jabatan/Pekerjaan : Dosen  
Asal Instansi : UINFAS BENGKULU

Menyatakan model pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka berupa produk dituangkan dalam model pembelajaran APE *puzzle* telur pintar(putepin) Sebagai alat permainan anak usia dini, dengan judul :

*“Pengembangan Alat Permainan Eduktif Dengan Media Puzzle Telur Pintar(Putepin) Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka pada Anak Di Tk Aisyiyah I Bustanul Athfal Curup Tengah Kabupaten Rejang Lebong”.*

Dari Mahasiswi atas nama :  
Nama : Elfia Betharia  
Nim : 1911750011  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
(Sudah siap/Belum siap) dipergunakan untuk diuji cobakan dengan beberapa saran:.....  
.....  
.....

Demikian surat ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bengkulu, 12 Juli 2021

**Dr. Pasmah Chandra M.Pd. I**





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU**  
**PROGRAM PASCASARJANA PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**

Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu Tlp. (0736) 53848 Fax. (0736) 53848

**SURAT KETERANGAN VALIDASI**

Yang bertanda tangan dibawah ini :  
Nama : **Dr. Ahmad Suradi M.Ag**  
Jabatan/Pekerjaan : Direktur Pascasarjana IAIN Bengkulu  
Asal Instansi : UINFAS BENGKULU

Menyatakan model pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka berupa produk dituangkan dalam model pembelajaran APE *puzzle* telur pintar(putepin) Sebagai alat permainan anak usia dini, dengan judul :

*“Pengembangan Alat Permainan Eduktif Dengan Media Puzzle Telur Pintar(Putepin) Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka pada Anak Di Tk Aisyiyah I Bustanul Athfal Curup Tengah Kabupaten Rejang Lebong”.*

Dari Mahasiswi atas nama :  
Nama : Elfia Betharia  
Nim : 1911750011  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
(Sudah siap/Belum siap) dipergunakan untuk diuji cobakan dengan beberapa saran:.....  
.....  
.....

Demikian surat ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bengkulu, 12 Juli 2021

**Dr. Ahmad Suradi M.Ag**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU**  
**PROGRAM PASCASARJANA PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**

Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu Tlp. (0736) 53848 Fax. (0736) 53848

**SURAT KETERANGAN VALIDASI**

Yang bertanda tangan dibawah ini :  
Nama : **Yenti Yunita S.Pd**  
Jabatan/Pekerjaan : Guru  
Asal Instansi : TK Bustanul Athfal I

Menyatakan model pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka berupa produk dituangkan dalam model pembelajaran APE *puzzle* telur pintar(putepin) Sebagai alat permainan anak usia dini, dengan judul :

*“Pengembangan Alat Permainan Eduktif Dengan Media Puzzle Telur Pintar(Putepin) Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka pada Anak Di Tk Aisyiyah I Bustanul Athfal Curup Tengah Kabupaten Rejang Lebong”.*

Dari Mahasiswi atas nama :  
Nama : Elfia Betharia  
Nim : 1911750011  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
(Sudah siap/Belum siap) dipergunakan untuk diuji cobakan dengan beberapa saran:.....  
.....  
.....

Demikian surat ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, 26 Juli 2021

**Yenti Yunita S.Pd**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU**  
**PROGRAM PASCASARJANA PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**

Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu Tlp. (0736) 53848 Fax. (0736) 53848

**SURAT KETERANGAN VALIDASI**

Yang bertanda tangan dibawah ini :  
Nama : **Riswanto Ph.D**  
Jabatan/Pekerjaan : Dosen  
Asal Instansi : UINFAS BENGKULU

Menyatakan model pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka berupa produk dituangkan dalam model pembelajaran APE *puzzle* telur pintar(putepin) Sebagai alat permainan anak usia dini, dengan judul :

***“Pengembangan Alat Permainan Eduktif Dengan Media Puzzle Telur Pintar(Putepin) Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka pada Anak Di Tk Aisyiyah I Bustanul Athfal Curup Tengah Kabupaten Rejang Lebong”.***

Dari Mahasiswi atas nama :  
Nama : Elfia Betharia  
Nim : 1911750011  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
(Sudah siap/Belum siap) dipergunakan untuk diuji cobakan dengan beberapa saran:.....  
.....  
.....

Demikian surat ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bengkulu, 12 Juli 2021

**Riswanto Ph.D**

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN KEL B1**

**TEMA/SUBTEMA : ALAM SEMESTA**

**HARI/TANGGAL : SENIN 26 Juli 2021**

PEND. Karakter	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	SUMBER BELAJAR	PENILAIAN	
				ALAT	HASIL
<b>I KEGIATAN AWAL (30 MENIT)</b>					
Disiplin Religius	<input type="checkbox"/> Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan (NAM.5)	<input type="checkbox"/> Berbaris, berdoa, salam Absen dan penanggulangan	Guru dan anak	Observasi	Baik
Kerja keras	<input type="checkbox"/> Merayap dengan berbagai variasi ( Fm.12)	<input type="checkbox"/> Merayap di atas karpet untuk mengambil batu	Anak, batu	Observasi	Baik
Komunikatif Komunikatif	<input type="checkbox"/> Mau mengungkapkan pendapat secara sederhana (SE.26)	<input type="checkbox"/> Bercakap-cakap tentang terjadinya banjir	Guru dan anak	Percakapan	Baik
<b>II KEGIATAN INTI (60 MENIT)</b>					
Tanggung jawab	<input type="checkbox"/> Menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan symbol yg melambangkannya (Bhs.33)	<input type="checkbox"/> AREA BAHASA PT. Menghubungkan gambar gejala alam sesuai dengan kata, misal pelangi, petir, siang, malam,dll	Lemba kerja, Pensil	Penugasan	Baik
Tanggung jawab	<input type="checkbox"/> Mengelompokkan angka-angka sesuai warna dan puzzle nya(Kog.23)	<input type="checkbox"/> AREA MATEMATIKA Bermain <i>puzzle</i> telur pintar dengan langkah-langkah yang sudah di ajarkan.	Lembar kerja, Pensil	Penugasan	Baik
Komunikatif	<input type="checkbox"/> Bermain sesuai dengan jenis permainan yang dipilihnya (SE.18)	<input type="checkbox"/> AREA DRAMA Bermain peran makro “bemain profesi dokter ” dengan cerita Pergi ke dokter.	Kostum dokter dan perawat.	Unjuk Kerja	Baik
<b>III ISTIRAHAT MAIN/MAKAN(30 MENIT)</b>					
Mandiri		<input type="checkbox"/> Bermain, mencuci tangan, berdoa, makan bekal.	Alat permainan, air,serbet,bekal	Observasi	Baik
<b>IV KEGIATAN PENUTUP (30 MENIT)</b>					
Komunikatif	<input type="checkbox"/> Mengekspresikan perasaan dengan kata sifat Bhs.9)	<input type="checkbox"/> Bercerita tentang sifat yang tidak boleh ditiru, misal nakal, jahil, pelit, cengeng, tidak sopan, dll	Guru dan anak	Percakapan	Baik
Komunikatif	<input type="checkbox"/> Bertepuk tangan dengan irama lagu bebas (Bhs.18)	<input type="checkbox"/> Menyayi lagu “Pelangi <input type="checkbox"/> Mengulas kegiatan hari ini Pesan dan kesan <input type="checkbox"/> Berdoa, salam, pulang	Anak Guru dan anak Guru dan anak	Unjuk kerja Percakapan	Baik

Mengetahui  
Ka. TK Aisyiyah 1 Curup

Curup, 26 juli 2021  
Peneliti

YULIA KARTIKA

ELFIA BETHARIA

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN KEL B1**

**TEMA/SUBTEMA : ALAM SEMESTA**

**HARI/TANGGAL : SELASA 27 Juli 2021**

PEND. Karakter	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN		SUMBER BELAJAR	PENILAIAN ALAT HASIL	
		I KEGIATAN AWAL (30 MENIT)				
Disiplin Religius	<input type="checkbox"/> Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan (NAM.5) <input type="checkbox"/> Mejawab pertanyaan	<input type="checkbox"/> Berbaris, berdoa, salam Absen dan penanggalan		Guru dan anak	Observasi	Baik
		<input type="checkbox"/> Tanya jawab tentang macammacam gejala alam				
<b>II KEGIATAN INTI (60 MENIT)</b>						
Tanggung jawab	<input type="checkbox"/> Menghubungkan gambar/benda dengan kata (Bhs.22)	<input type="checkbox"/> AREA BAHASA PT. Menghubungkan gambar gejala alam sesuai dengan kata, misal pelangi, petir, siang, malam,dll		Lemba kerja, Pensil	Penugasan	Baik
Gemar membaca	<input type="checkbox"/> Menunjuk 2 kumpulan Angka-angka yang sama Dan tidak sama, lebih banyak, lebih sedikit (Kog.25)	<input type="checkbox"/> AREA MATEMATIKA AREA MATEMATIKA Bermain <i>puzzle</i> telur pintar dengan langkah-langkah yang sudah di ajarkan.		Lembar kerja, Pensil	Penugasan	Baik
Komunikatif	<input type="checkbox"/> Bermain sesuai dengan jenis permainan yang dipilihnya (SE.18)	<input type="checkbox"/> AREA DRAMA Melanjutkan Bermain peran makro “bermain profesi dokter ” dengan cerita Pergi ke dokter.		Kostum dokter dan perawat.	Unjuk Kerja	Baik
<b>III ISTIRAHAT MAIN/MAKAN(30 MENIT)</b>						
Mandiri		<input type="checkbox"/> Bermain, mencuci tangan, berdoa, makan bekal.		Alat permainan, air,serbet,bekal	Observasi	Baik
<b>IV KEGIATAN PENUTUP (30 MENIT)</b>						
Komunikatif	<input type="checkbox"/> Bertepuk tangan dengan irama lagu bebas (Bhs.18)	<input type="checkbox"/> Menyanyi lagu “Pelangi		Anak	Unjuk kerja	Baik Baik
Komunikatif		<input type="checkbox"/> Mengulas kegiatan hari ini Pesan dan kesan		Guru dan anak	Percakapan	
		<input type="checkbox"/> Berdoa, salam, pulang		Guru dan anak		

Mengetahui  
Ka. TK Aisyiyah 1 Curup

Curup, 27 juli 2021  
Peneliti

YULIA KARTIKA

ELFIA BETHARIA

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN KEL B1**

**TEMA/SUBTEMA : ALAM SEMESTA**

**HARI/TANGGAL : RABU 28 Juli 2021**

PEND. Karakter	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	SUMBER BELAJAR	PENILAIAN		
				ALAT	HASIL	
Disiplin Religius Kerja keras Komunikatif Komunikatif	<input type="checkbox"/> Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan (NAM.5) <input type="checkbox"/> Merayap dengan berbagai variasi ( Fm.12) <input type="checkbox"/> Mau mengungkapkan pendapat secara sederhana (SE.26)	<b>I KEGIATAN AWAL (30 MENIT)</b> <input type="checkbox"/> Berbaris, berdoa, salam	Guru dan anak	Observasi	Baik Baik Baik	
		<input type="checkbox"/> Merayap di atas karpet untuk mengambil batu	Anak, batu			Observasi
		<input type="checkbox"/> Absen dan penanggalan <input type="checkbox"/> Bercakap-cakap tentang terjadinya banjir	Buku absen Guru dan anak			Observasi Percakapan
<b>II KEGIATAN INTI (60 MENIT)</b>						
Tanggung jawab	<input type="checkbox"/> Menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan symbol yg melambangkannya (Bhs.33)	<input type="checkbox"/> AREA BAHASA PT. Menghubungkan gambar gejala alam sesuai dengan kata, misal pelangi, petir, siang, malam,dll	Lemba kerja, Pensil	Penugasan	Baik	
Tanggung jawab	<input type="checkbox"/> Mengelompokkan bentuk-bentuk geometri(lingkaran, segitiga, segiempat) (Kog.23)	<input type="checkbox"/> AREA BALOK Mengelompokkan bentuk lingkaran, segitiga, dan segiempat dengan kepingan geometri	Kepingan geometri	Penugasan	Baik	
Komunikatif	<input type="checkbox"/> Bermain sesuai dengan jenis permainan yang dipilihnya (SE.18)	<input type="checkbox"/> AREA DRAMA Bermain peran makro “bemain profesi dokter ” dengan cerita Pergi ke dokter.	Kostum dokter dan perawat.	Unjuk Kerja	Baik	
<b>III ISTIRAHAT MAIN/MAKAN(30 MENIT)</b>						
Mandiri		<input type="checkbox"/> Bermain, mencuci tangan, berdoa, makan bekal.	Alatpermainan, air,serbet,bekal	Observasi	Baik	
<b>IV KEGIATAN PENUTUP (30 MENIT)</b>						
Komunikatif	<input type="checkbox"/> Mengekspresikan perasaan dengan kata sifat (Bhs.9)	<input type="checkbox"/> Bercerita tentang sifat yang tidak boleh ditiru, misal nakal, jahil, pelit, cengeng, tidak sopan, dll	Guru dan anak	Percakapan	Baik Baik	
Komunikatif		<input type="checkbox"/> Mengulas kegiatan hari ini Pesan dan kesan <input type="checkbox"/> Berdoa, salam, pulang	Guru dan anak Guru dan anak	Percakapan		

Mengetahui  
Ka. TK Aisyiyah 1 Curup

Curup, 28 juli 2021  
Peneliti

YULIA KARTIKA

ELFIA BETHARIA

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN KEL B1**

**TEMA/SUBTEMA : ALAM SEMESTA**

**HARI/TANGGAL : KAMIS 29 Juli 2021**

PEND. Karakter	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN		SUMBER BELAJAR	PENILAIAN ALAT HASIL	
		I KEGIATAN AWAL (30 MENIT)				
Disiplin Religius	<input type="checkbox"/> Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan (NAM.5)	<input type="checkbox"/> Berbaris, berdoa, salam Absen dan penanggalan		Guru dan anak	Observasi	Baik
Kerja keras	<input type="checkbox"/> Bergerak mengikuti irama (FM.13)	<input type="checkbox"/> Melakukan gerakan “Hocky Pocky”		Guru dan anak	Unjuk kerja	Baik
Komunikatif Komunikatif	<input type="checkbox"/> Menceritakan kegiatan/pengalaman sederhana (BHS.11)	<input type="checkbox"/> Bercerita tentang aktivitas di pedesaan		Guru dan anak	Percakapan	Baik
<b>II KEGIATAN INTI (60 MENIT)</b>						
Kerja keras Tanggung	<input type="checkbox"/> Mengelompokkan angka-angka - angka dengan berbagai cara yang diketahui anak, misal menurut warna, bentuk, ukuran, dll (Kog.21) <input type="checkbox"/> Bermain sesuai dengan jenis permainan yang dipilihnya (SE.18)	<input type="checkbox"/> AREA MATEMATIKA AREA MATEMATIKA Bermain <i>puzzle</i> telur pintar dengan langkah-langkah yang sudah di ajarkan.		Batu	Penugasan	Baik
Tanggung jawab komunikatif		<input type="checkbox"/> AREA DRAMA Bermain peran makro “bemain profesi Dokter ” dengan cerita Dokter Gigi.		Kostum dokter	Unjuk Kerja	Baik
<b>III ISTIRAHAT MAIN/MAKAN(30 MENIT)</b>						
Mandiri		<input type="checkbox"/> Bermain, mencuci tangan, berdoa, makan bekal.		Alatpermainan, air,serbet,bekal	Observasi	Baik
<b>IV KEGIATAN PENUTUP (30 MENIT)</b>						
Komunikatif	<input type="checkbox"/> Menyanyikan beberapa lagu anak-anak	<input type="checkbox"/> Bernyanyi “Paman Datang”		Guru dan anak	Unjuk kerja	Baik
Komunikatif		<input type="checkbox"/> Mengulas kegiatan hari ini		Guru dan anak		
		<input type="checkbox"/> Pesan dan kesan		Guru dan anak	Percakapan	
		<input type="checkbox"/> Berdoa, salam, pulang		Guru dan anak		

Mengetahui  
Ka. TK Aisyiyah 1 Curup

Curup, 29juli 2021  
Peneliti

YULIA KARTIKA

ELFIA BETHARIA

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN KEL B1**  
**TEMA/SUBTEMA : ALAM SEMESTA**  
**HARI/TANGGAL : JUM'AT 30 Juli 2021**

PEND. Karakter	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	SUMBER BELAJAR	PENILAIAN	
				ALAT	HASIL
<b>I KEGIATAN AWAL (30 MENIT)</b>					
Disiplin Religius	<input type="checkbox"/> Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan (NAM.5)	<input type="checkbox"/> Berbaris, berdoa, salam Absen dan penanggalan	Guru dan anak	Observasi	Baik
Kerja keras	<input type="checkbox"/> Menangkap benda dengan 1 atau 2 tangan (Fm.9)	<input type="checkbox"/> Menangkap bola dengan 2 tangan	Anak, bola	Unjuk kerja	Baik
Komunikatif Komunikatif	<input type="checkbox"/> Menceritakan kembali suatu informasi berdasarkan ingatannya (Kog.5)	<input type="checkbox"/> Berbagi cerita tentang pekerjaan masyarakat pedesaan	Guru dan anak	Percakapan	Baik
<b>II KEGIATAN INTI (60 MENIT)</b>					
Tanggung jawab	<input type="checkbox"/> Menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan symbol yg melambangkannya (Bhs.33)	<input type="checkbox"/> AREA BAHASA PT. Menghubungkan gambar gejala alam sesuai dengan kata, misal pelangi, petir, siang, malam,dll	Lemba kerja, Pensil	Penugasan	Baik
Tanggung jawab	<input type="checkbox"/> Mengelompokkan bentuk-puzzle telur pintardan mainkan permainanya (Kog.23)	<input type="checkbox"/> AREA MATEMATIKA Bermain <i>puzzle</i> telur pintar dengan langkah-langkah yang sudah di ajarkan.	Lembar kerja, Pensil	Penugasan	Baik
Komunikatif	<input type="checkbox"/> Bermain sesuai dengan jenis permainan yang dipilihnya (SE.18)	<input type="checkbox"/> AREA DRAMA Bermain peran makro “bemain profesi Dokter ” dengan cerita Dokter Gigi.	Kostum dokter dan perawat.	Unjuk Kerja	
<b>III ISTIRAHAT MAIN/MAKAN(30 MENIT)</b>					
Mandiri		<input type="checkbox"/> Bermain, mencuci tangan, berdoa, makan bekal.	Alat permainan, air,serbet,bekal	Observasi	Baik
<b>IV KEGIATAN PENUTUP (30 MENIT)</b>					
Komunikatif	<input type="checkbox"/> Menyanyikan beberapa lagu anak-anak (Bhs.11)	<input type="checkbox"/> Menyanyikan lagu “Matahari Bersinar Terang”	Guru dan anak	Unjuk kerja	Baik
Komunikatif		<input type="checkbox"/> Mengulas kegiatan hari ini <input type="checkbox"/> Pesan dan kesan <input type="checkbox"/> Berdoa, salam, pulang	Guru dan anak Guru dan anak Guru dan anak	Percakapan	Baik

Mengetahui  
Ka. TK Aisyiyah 1 Curup

Curup, 30 juli 2021  
Peneliti

YULIA KARTIKA

ELFIA BETHARIA



**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN KEL B1**

**TEMA/SUBTEMA : ALAM SEMESTA**

**HARI/TANGGAL : SABTU 31 Juli 2021**

PEND. Karakter	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	SUMBER BELAJAR	PENILAIAN	
				ALAT	HASIL
<b>I KEGIATAN AWAL (30 MENIT)</b>					
Disiplin Religius	<input type="checkbox"/> Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan (NAM.5)	<input type="checkbox"/> Berbaris, berdoa, salam Absen dan penanggalan	Guru dan anak	Observasi	Baik
Kerja keras	<input type="checkbox"/> Senam fantasi bentuk meniru (misal:menirukan berbagai gerakan hewan, menirukan gerakan tanaman yg tertiu anagin (Fm.1)	<input type="checkbox"/> Senam fantasi mengikuti gerakan hewan yang ada di sekitar anak	Anak	Unjuk kerja	Baik
Komunikatif Komunikatif	<input type="checkbox"/> Mau mengungkapkan pendapat secara sederhana (SE.26)	<input type="checkbox"/> Bercakap-cakap tentang kehidupan di pedesaan	Guru dan anak	Percakapan	Baik
<b>II KEGIATAN INTI (60 MENIT)</b>					
Tanggung jawab	<input type="checkbox"/> Mewarnai bentuk gambar sederhana ( FM.29)	<input type="checkbox"/> AREA SENI Mewarnai gambar sawah	Gambar, krayon	Penugasan	Baik
Tanggung jawab	<input type="checkbox"/> Mengerjakan maze (mencari jejak sederhana)	<input type="checkbox"/> AREA MATEMATIKA Mencari jejak makanan kambing	Gambar maze, Pensil	Penugasan	Baik
Komunikatif	<input type="checkbox"/> Bermain sesuai dengan jenis permainan yang dipilihnya (SE.18)	<input type="checkbox"/> AREA DRAMA Bermain peran makro “bermain profesi dokter ” dengan cerita dokter gigi.	Pasir,piring, Mangkok	Unjuk Kerja	Baik
<b>III ISTIRAHAT MAIN/MAKAN(30 MENIT)</b>					
Mandiri		<input type="checkbox"/> Bermain, mencuci tangan, berdoa, makan bekal.	Alatpermainan, air,serbet,bekal	Observasi	Baik
<b>IV KEGIATAN PENUTUP (30 MENIT)</b>					
Komunikatif	<input type="checkbox"/> Menyanyikan lagu secara lengkap ( Bhs.10)	<input type="checkbox"/> Menyanyikan lagu “Tik-Tik bunyi hujan”	Guru dan anak	Unjuk kerja	Baik
Komunikatif		<input type="checkbox"/> Mengulas kegiatan hari ini <input type="checkbox"/> Pesan dan kesan <input type="checkbox"/> Berdoa, salam, pulang	Guru dan anak Guru dan anak Guru dan anak	Percakapan	Baik

Mengetahui  
Ka. TK Aisyiyah 1 Curup

Curup, 31 juli 2021  
Peneliti

YULIA KARTIKA

ELFIA BETHARIA

**ALAT PERMAINAN EDUKATIF *PUZZLE* TELUR PINTAR (*PUTEPIN*)  
UNTUK MENINGKATKAN PENGENALAN ANGKA PADA ANAK  
USIA DINI**



**PENULIS:  
Elfia Betharia**

**PEMBIMBING:  
Dr. Husnul Bahri M.Pd  
Dr. Pasmah Chandra M.Pd I**

**PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)  
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU  
2022**

## KATA PENGANTAR

Assalamu‘alaikum Wr.Wb.

Puji syukur penulis hanturkan kehadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan modul ini dengan tepat waktu. Shalawat serta salam selalu tecurahkan kepada nabi Muhammad SAW beserta keluarganya, para sahabatnya serta umatnya dan Semoga kita mampu meneladani beliau sebagai manusia yang berguna.

Adapun tujuan penyusunan modul ini untuk menjadi acuan dan pedoman dalam penggunaan Alat Permainan Edukatif Dengan Media *Puzzle* Telur Pintar (*Putepin*). Modul ini tentu tidak akan berhasil tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Terima kasih penulis ucapkan kepada dosen pembimbing dan semua pihak yang telah membantu memberikan saran serta masukan untuk menyempurnakan modul ini.

Penulis menyadari bahwa modul ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan adanya kritik dan saran yang bersifat membangun agar modul ini menjadi lebih baik dan berguna di masa yang akan datang.

Wassalamu‘alaikum Wr.Wb.

Bengkulu, Januari 2022  
Penulis

Elfia betharia

## DAFTAR ISI

<b>COVER.....</b>	<b>1</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>2</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>3</b>
<b>BAGIAN ISI.....</b>	<b>4</b>
F. Pengertian <i>Puzzle</i> Telur Pintar( <i>Putepin</i> ) .....	4
G. Sejarah Alat Permainan Edukatif <i>Puzzle</i> .....	8
H. Komponen Pengembangan APE <i>Puzzle</i> Telur Pintar( <i>Putepin</i> ).....	10
I. Peralatan Dan Bahan Media APE <i>Puzzle</i> Telur Pintar( <i>Putepin</i> ) ..	12
J. Cara Membuat Media APE <i>Puzzle</i> Telur Pintar( <i>Putepin</i> ).....	14
K. Cara Memainkan Media APE <i>Puzzle</i> Telur Pintar( <i>Putepin</i> ) .....	16
<b>PENUTUP .....</b>	<b>20</b>
D. Kesimpulan .....	20
E. Saran .....	20
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>21</b>

## BAGIAN ISI

### A. Pengertian APE *Puzzle* Telur Pintar(*Putepin*)

#### 1. Pengertian Alat Permainan Edukatif

Mayke Sugianto, T. 1995, berpendapat bahwa Alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang dirancang khusus untuk tujuan pendidikan. Pengertian alat bermain edukatif menunjukkan bahwa dalam proses perkembangan dan penggunaan, tidak semua alat bermain yang digunakan oleh anak usia dini dirancang khusus untuk mengembangkan aspek perkembangan anak. Misalnya, bola sepak yang terbuat dari plastik yang dibeli langsung dari toko mainan. Dari segi ukuran, anak sering kali kesulitan untuk berdiri dengan nyaman, jika ingin berayun bersama teman akan terasa nyeri pada telapak tangan. Mewarnai juga seringkali hanya menggunakan satu warna, sehingga kurang menarik bagi anak-anak karena pada umumnya anak-anak sering menyukai barang-barang yang berwarna cerah.<sup>48</sup>

Tidak jauh berbeda dengan pengertian atau definisi alat permainan edukatif di atas, Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Depdiknas (2003) mendefinisikan alat permainan edukatif sebagai alat apa saja yang dapat digunakan sebagai wahana atau perangkat untuk bermain.

---

<sup>48</sup> Mayke S. . Bermain, Mainan dan Permainan. Jakarta. (Grasindo1995). h.102

mengandung nilai pendidikan (pendidikan) dan dapat mengembangkan kemampuan semua anak.<sup>49</sup>

Menurut Mayke S. Tedjasaputra (2001: 81) APE adalah alat permainan yang dirancang khusus untuk tujuan pendidikan, yang memiliki beberapa ciri :

- (1) Dapat digunakan dalam berbagai cara, yang berarti dapat dimainkan dengan berbagai tujuan, minat, dan dalam berbagai bentuk,
- (2) Ditujukan untuk anak-anak usia pra sekolah dan berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan serta motorik anak,
- (3) Segi keamanan diperhatikan baik dari bentuk maupun penggunaan cat,
- (4) Membuat anak terlibat secara aktif,
- (5) Sifatnya konstruktif.<sup>50</sup>

## **2. Pengertian *Puzzle***

### **a. Media *Puzzle***

Menurut Kamus Pintar Bahasa Inggris Indonesia *puzzle* berarti teka-teki. *Puzzle* adalah sebuah permainan untuk menyatukan pecahan kepingan untuk membentuk sebuah gambar atau tulisan yang telah ditentukan. *Puzzle* memiliki keunggulan yakni memiliki bermacam-macam warna sehingga

---

<sup>49</sup> Direktorat Pendidikan Anak Dini Usia. (2003). Alat Permainan Edukatif untuk Kelompok Bermain. Jakarta : Depdiknas.

<sup>50</sup> Mayke S. Tedjasaputra (2001: 81), "Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak* 6, no. 1 (2017).

menarik minat anak untuk belajar dan meningkatkan daya tahan anak dalam belajar.

*Puzzle* merupakan salah satu alat permainan edukatif yang dapat digunakan oleh anak untuk belajar. *Puzzle* merupakan permainan yang dapat meningkatkan daya ingat anak.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa *puzzle* merupakan media yang dimainkan dengan membongkar dan menyatukan kepingan untuk membentuk gambar atau tulisan yang ditentukan. Terdapat lima jenis *puzzle*, yaitu:

1. *Spelling Puzzle*, yaitu *puzzle* yang terdiri dari huruf-huruf acak yang dijodohkan menjadi kosa kata yang benar sesuai dengan pertanyaan atau pernyataan.
2. *Jigsaw Puzzle*, yaitu *puzzle* yang berupa beberapa pertanyaan atau pernyataan untuk dijawab, kemudian dari jawaban itu diambil huruf-huruf pertama untuk dirangkai menjadi sebuah kata yang merupakan jawaban dari pertanyaan yang paling akhir.
3. *The Thing Puzzle*, yaitu *puzzle* yang berupa deskripsi kalimat-kalimat yang berhubungan dengan gambar-gambar benda untuk dijodohkan. Pada akhirnya deskripsi kalimat akan berjodoh dengan gambar yang telah disediakan.
4. *The Letter(s) Raedniess Puzzle*, yaitu *puzzle* yang berupa gambar-gambar disertai dengan huruf-huruf dan nama gambar tersebut, tetapi huruf itu belum lengkap seutuhnya.

5. *Crossword Puzzle*, yaitu *puzzle* yang berupa pertanyaan pertanyaan yang harus dijawab dengan cara memasukkan jawaban (huruf/ angka) tersebut ke dalam kotak-kotak yang tersedia baik secara horizontal amupun vertical. Puzzle jenis ini sering diebut sebagai Teka-Teki Silang atau TTS.<sup>51</sup>

### 3. *Puzzle Telur Pintar*

Menurut Rokhmat *puzzle* adalah permainan kontruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-kotak, atau bangun-bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu. Sedangkan *puzzle* telur pintar merupakan permainan yang telah dimodifikasi dari permainan *puzzle* angka, yang dimana permainan ini menggunakan alat-alat seperti: kardus bekas, Kertas origami, botol bekas. Permainan ini menuntut anak secara langsung menghitung jumlah *puzzle* yang diambil dan diletakkan sesuai dengan angka yang sudah tersedia dan berjalan dengan cara zig-zag. Permainan *puzzle* telur pintar ini juga dapat diubah sesuai dengan tema yang dilaksanakan pada pembelajaran yang berlangsung.<sup>52</sup>

Sesuai uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* telur pintar (*putepin*) memiliki banyak manfaat untuk perkembangan anak, baik kognitif, motoric dan logika, serta *puzzle* dapat melatih kesabaran dan konsentrasi anak. Menurut para ahli di atas maka penulis

---

<sup>51</sup> Ayu Astuti Manurung and Jasper Simanjuntak, "Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Santa Lusia Batang Kuis Kecamatan Percut Sei Tuan Kota Medan T . A 2018 / 2019" 5, no. 2 (2019): 2–6.

<sup>52</sup> Pendidikan, Anak usiaDini, "PenGembangan Perangkat Pembelajaran Menggunakan Permainan Puzzle Telur Pintar Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun 2020."



menyimpulkan bahwa *Puzzle* Telur Pintar (Putepin) adalah permainan tradisional yang dimainkan oleh dua orang atau lebih, yang terbuat dari kertas origami yang berbentuk telur untuk dan dimainkan sesuai dengan cara yang di atur sedemikian rupa untuk meningkat minat anak untuk bermain agar dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal I Kabupaten Rejang Lebong.

## **B. Sejarah Alat Permainan Edukatif *Puzzle***

Kata *puzzle* sendiri berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang. Sedangkan *Puzzle* dalam kamus bahasa Indonesia diartikan sebagai tebak-tebakan. Tebak-tebakan adalah sebuah masalah atau teka-teki yang diberikan sebagai hiburan yang biasanya ditulis, atau dilakukan. Banyak tebakan berakar dari masalah matematika.

"*Puzzle* adalah permainan menyusun ulang kepingan gambar supaya membentuk gambar utuh pada sebuah bingkai". Menurut septi, salah satu Agen Mainan Kayu di jogja ini. "Sederhananya, *puzzle* adalah permainan menyusun kembali potongan gambar".

Kali pertama *puzzle* yang dibuat adalah jigsaw *puzzle*. Pada tahun 1766 oleh John Spilsbury seorang ahli pembuat peta, jigsaw *puzzle* tercipta melalui idenya yaitu menggambar sebuah peta pada lembaran kayu dan dipotong-potong berdasarkan batas garis negaranya.

Puzzle ini dibuat untuk membantu dalam pelajaran geografi bagi anak-anak sekolah pada jaman itu. Dengan menyusun kepingan-kepingan puzzle peta tersebut, murid akan belajar tentang lokasi, posisi, dan hubungan geografi antar masing-masing negara.

John Spilsbury melihat ini sebagai peluang bisnis, kemudian ia memproduksi dan menjual puzzle peta tersebut. Sejarah puzzle jigsaw hingga kini mengikuti perkembangan zaman. Mesin untuk potong puzzle kini bukan hanya mesin jigsaw, ada mesin pon, mesin scrollsaw, atau menggunakan sinar laser untuk memotong kepingan-kepingan yang dibuat puzzle. Pola yang dibuat kini bukan hanya peta, ada banyak sekali puzzle dengan pola dan gambar menarik yang banyak di jumpai di toko mainan edukatif.

Sejak saat itu hingga saat ini, mulai banyak bermunculan jenis puzzle terbaru. Dengan keanehan-keanehan cara dan desain yang mungkin mustahil jika dilihat, tapi ternyata permainan yang membutuhkan kemampuan otak tersebut dapat juga dipecahkan dan dimainkan. Seperti permainan teka teki silang, puzzle labirin, puzzle mekanik, logic puzzle, construction puzzle, combination Puzzle, rubik's cube dan yang terbaru saat ini adalah puzzle hitung.

Puzzle ada beragam jenis, diantaranya yang sering kita kenal antara lain :

- Logic Puzzle
- Jigsaw Puzzle
- Combination Puzzle
- Mechanics Puzzle

Selain itu, ada juga bentuk puzzle lain seperti tangram. Tangram adalah puzzle yang berasal dari Cina pada tahun 1815. Dalam literatur yang berjudul "The Eighth Book Of Tan" tertulis bahwa permainan ini sudah ada sejak 4000 tahun yang lalu oleh Dewa bernama Tan. Permainan yang berisi bentuk-bentuk sebanyak 700 buah dan beberapa diantaranya mustahil untuk dipecahkan.

"Sejarah puzzle ternyata cukup panjang dan menarik bukan?".

### **C. Komponen Pengembangan Media APE *Puzzle* Telur Pintar (Putepin)**

Dengan memodifikasi diharapkan permainan APE *Puzzle* Telur Pintar (*Putepin*) dapat dijadikan sebagai suatu media untuk meningkatkan pengenalan angka pada anak usia dini. Tidak hanya permainan memberikan perasaan senang tetapi juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk berkerjasama dan berkelompok.

#### **1. Puzzle Telur Pintar (Putepin)**

Puzzle telur pintar (putepin) berbentuk seperti namanya yaitu berbentuk telur yang terbuat dari kertas origami dan kardus bekas.



## 2. Pola Segi Empat

Pola segi empat pada permainan *puzzle* telur pintar (putepin) digunakan untuk menuju ke arah potongan puzzle telur pintar (putepin) dengan cara melompat dengan satu kaki.



## 3. Botol Ziqzag

Botol ziqzag pada permainan *puzzle* telur pintar (putepin) digunakan untuk kembali ke barisan semula setelah mencocokkan puzzle telur pintar sesuai angka dan warna *puzzle* telur pintar dengan cara berjalan ziqzag .



**D. Peralatan Dan Bahan Media APE *Puzzle* Telur Pintar (*Putepin*)**

**1. Kertas Origami**



**2. Botol Bekas**



### 3. Kardus Bekas



### 4. Lem Kertas



### 5. Gunting



### **E. Cara Membuat Media APE *Puzzle* Telur Pintar (*Putepin*)**

Adapun langkah-langkah pembuatan media APE *Puzzle* Telur Pintar (*Putepin*) adalah sebagai berikut :

1. Langkah pertama membuat desain Media APE *Puzzle* Telur Pintar (*Putepin*) , Pada tahap desain atau perancangan langkah pertama yang dilakukan adalah mendesain bentuk telur yang terbuat dari kertas origami dan diberi angka pada tiap puzzle telur pintar tersebut, lalu digunting zigzag untuk dibagi dua pecahan telur.



- Langkah selanjutnya adalah Mengunting kardus bekas sesuai dengan desain bentuk telur dari kertas origami tadi. setelah jadi lalu kardus bekas tadi ditempelkan ke kertas origami dengan lem kertas supaya puzzle telur pintar (putepin) kita akan menjadi lebih tahan lama dan tidak mudah sobek.



- Langkah terakhir adalah memperbaiki dan merapikan puzzle telur pintar agar terlihat unik dan menarik.





#### **F. Langkah-Langkah Dan Aturan Ape *Puzzle* Telur Pintar (*Putepin*)**

Adapun Langkah-langkah dalam penggunaan media APE *Puzzle* Telur Pintar (*Putepin*) yang telah dikembangkan adalah sebagai berikut :

1. Anak Berbaris untuk masuk kelas sebelum melakukan pembelajaran.



2. Permainan ular tangga dimainkan oleh anak usia 4-6 tahun, dan didampingi orang tua atau guru sebagai pemandu jalannya permainan



3. Pertama-tama anak dibagi menjadi dua kelompok, lalu berbaris pada kelompok masing-masing sambil membawa potongan puzzle telur pintar (putepin) sambil mendengarkan aturan permainan dari guru.



4. Setelah selesai mendengarkan aturan permainan dari guru, kemudian anak mulai melompat diatas pola lingkaran dengan menggunakan satu kaki.



- Selanjutnya anak mencocokka potongan puzzle putepin yang dibawa sesuai dengan lambang bilangan.



- Lalu anak kembali kebarisan semula dengan berjalan melewati botol-botol dengan cara ziqzaq. pemenang ditentukan dengan kelompok siapa yang sampai dahulu ke tempat finish.



7. Setelah permainan, anak siap untuk pulang dengan menyanyi lagu mari pulang.



## PENUTUP

### A. Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media APE *Puzzle* Telur Pintar (*Putepin*) dapat meningkatkan kemampuan pengenalan angka pada anak usia dini dalam masa perkembangan dan pertumbuhannya, anak juga lebih tertarik dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran karna bentuk puzzle yang unik tidak monoton duduk diam saja menyusun *puzzle* seperti biasanya .

### B. Saran

Berdasarkan hasil dari referensi yang penulis temui maka penulis memberi saran beberapa :

1. Bagi kepala sekolah, Kepala sekolah perlu memberikan pemahaman kepada guru tentang pentingnya penggunaan media APE dalam proses pembelajaran dan melibatkan anak secara langsung dalam pemanfaatan media pembelajaran pada setiap kegiatan pembelajaran.
2. Bagi guru dan orang tua, agar produk pengembangan media APE *Puzzle* Telur Pintar (*Putepin*) ini dapat digunakan karena sudah terbukti dapat meningkatkan kemampuan pengenalan angka pada anak usia dini. Dan Media APE *Puzzle* Telur Pintar (*Putepin*) ini juga bisa diperbanyak dan diterapkan di lembaga lain.
3. Bagi pembaca, semoga penelitian ini bisa dimanfaatkan sebagai referensi dan sumber yang baik.

## DAFTAR PUSTAKA

Mayke S. Tedjasaputra (2001: 81), “Identifikasi Pemafaatan Alat Permaian Edukatif (APE) Dalam Mengembangka Motorik Halus Anak Usia Dini,” *Jurnal Pendidikan Anak* 6, no. 1 (2017).

Direktorat Pendidikan Anak Dini Usia. (2003). *Alat Permainan Edukatif untuk Kelompok Bermain*. Jakarta : Depdiknas.

Ayu Astuti Manurung and Jasper Simanjuntak, *Jurnal Usia Dini* E-ISSN:2502-7239 Volume 5 No.2 Desember 2019 P-ISSN: 2301-914X “Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Santa Lusia Batang Kuis Kecamatan Percut Sei Tuan Kota Medan T . A 2018 / 2019” 5, no. 2 (2019): 2–6.

Maimunah Hasan, Pendidikan, Anak usia Dini, “*PenGembangan Perangkat Pembelajaran Menggunakan Permainan Puzzle Telur Pintar Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun 2020.*”



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU  
PROGRAM PASCASARJANA

Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu Tlp. (0736) 53848 Fax. (0736) 53848

SURAT PENUNJUKAN PEMBIMBING TESIS  
NOMOR : 624 /In.11/D/PP.009/04/2021

Sesuai dengan Surat Edaran Rektor IAIN Bengkulu Nomor: In.16/PP.009/0600/2013 Tentang Administrasi Akademik pada IAIN Bengkulu dan untuk kelancaran Penulisan Tesis mahasiswa Program Pascasarjana (S2) IAIN Bengkulu, maka Direktur Program Pascasarjana IAIN Bengkulu menunjuk Saudara :

No	Nama	NIP	Keterangan
1	Dr. Husnul Bahri, M. Pd	19620903 199002 1 001	Pembimbing Utama
2	Dr. Pasmah Chandra, M. Pd. I	19890514 202012 1 003	Pembimbing Pendamping

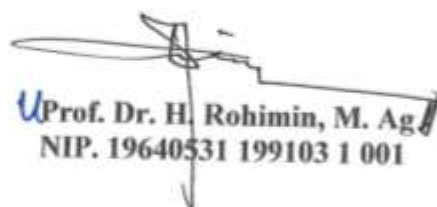
Sebagai Pembimbing Tesis Mahasiswa :

NAMA : ELFIA BETHARIA  
NIM : 1911750011  
PRODI : PIAUD  
JUDUL TESIS : PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF DENGAN MEDIA PAZZLE TELUR PINTAR (PUTEPIN) UNTUK MENGENALKAN ANGKA PADA ANAK USIA DINI DI TK AISYAH KABUPATEN REJANG LEBONG

Penunjukan ini dengan Pertimbangan dan Penetapan :

1. Nama-nama dosen tersebut dipandang mampu dan memenuhi syarat untuk melaksanakan tugas masing-masing sebagai Pembimbing Utama/Ketua dan Pembimbing Pendamping.
2. Kepada mereka diberi hak sepenuhnya untuk merevisi judul atau kerangka tesis dengan sepengetahuan Direktur Program Pascasarjana IAIN Bengkulu.
3. Surat Penunjukan ini akan dilakukan rekap dan diajukan kepada Rektor untuk disahkan melalui Surat Keputusan Rektor IAIN Bengkulu sebagai dasar pemberian honorarium sesuai dengan ketentuan yang berlaku.
4. Surat Penunjukan ini berlaku sejak tanggal penunjukan dan akan diubah serta diperbaiki sebagaimana mestinya apabila di kemudian hari terdapat kekeliruan dalam penunjukan.

Bengkulu, 14 April 2021  
Direktur,

  
UProf. Dr. H. Rohimin, M. Ag  
NIP. 19640531 199103 1 001

Tembusan :

1. Yth. Wakil Rektor I
2. Arsip.



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU**  
**PROGRAM PASCASARJANA (S2)**

Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu Tlp. (0736) 53848 Fax. (0736) 53848

Bengkulu, 14 Juli 2021

Nomor : *1102* /In.11/D/PP.009/07/2021

Lamp. :-

Hal : Mohon Izin Penelitian

Kepada Yth.

Kepala TK Aisyah Rejang Lebong

Di

Curup

Assalamu`alaikum Wr.Wb.

Dalam rangka melengkapi data Penulisan Tesis mahasiswa Program Pascasarjana (S2) IAIN Bengkulu, maka bersama ini kami mohon bantuan Bapak untuk memberi izin melakukan penelitian kepada mahasiswa :

Nama : Elfia Betharia

NIM : 19117500011

Judul Tesis : Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dengan Media Puzzle Telur Pintar (Putepin) Untuk Mengenal Angka Pada Anak Usia Dini Di TK Aisyah Rejang Lebong

Tempat Penelitian : Di TK Aisyah Rejang Lebong

Waktu Penelitian : 10 Juli s/d 10 Agustus 2021

Demikianlah surat ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu`alaikum Wr.Wb.



Direktur  
Prof. Dr. H. Rohimin, M. Ag  
NIP. 19640531 199103 1 001

Tembusan Yth :

1. Arsip





PIMPINAN CABANG AISYIYAH

MAJELIS DIKDASMEN

TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL I

ALAMAT : JL. KH. AHMAD DAHLAN NO. 71 CURUP

---

SURAT KETERANGAN MELAKSANAKAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : YULIA KARTIKA,S.Pd  
• Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : ELFIA BETHARIA  
NPM : 1911750011  
Program Study : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Peguruan Tinggi : IAIN Bengkulu

Benar-benar telah melakukan Penelitian pada anak didik di TK Aisyiyah 1 Curup dengan judul penelitian "*Pengembangan Alat Permainan Eduktif Dengan Media Puzzle Telur Pintar(Putepin) Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka pada Anak Di Tk Aisyiyah I Bustanul Athfal Curup Tengah Kabupaten Rejang Lebong*".

Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Curup, 15 Juli 2021

Kepala Sekolah



YULIA KARTIKA,S.Pd

Thesis Elfia

ORIGINALITY REPORT

24%

SIMILARITY INDEX

25%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

10%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

12%

★ es.scribd.com

Internet Source

Exclude quotes  On

Exclude bibliography  On

Exclude matches  < 1%

## SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dr. Imam Mahdi, SH, MH  
NIP. : 19650307 198903 1 005  
Jabatan : Wakil Direktur Program Pascasarjana IAIN Bengkulu

Telah dilakukan Verifikasi plagiasi melalui *Aplikasi Turnitin* Terhadap Tesis Mahasiswa di Bawah ini :


Nama : Elfia Betharia  
NIM : 1911750011  
Program Studi : PIAUD  
Judul Tesis

Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dengan Media Puzzle Telur Pintar (putepin) untuk mengenalkan angka pada Anak Usia Dini di TK Aisyiyah I Bustanul Athfal Curup Tengah Kabupaten Rejang Lebong

Yang

bersangkutan dapat diterima dengan indikasi plagiasi sebesar 24%. Demikian surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya, apabila terdapat kekeliruan dalam verifikasi ini maka akan dilakukan tinjau ulang kembali.

Mengetahui Ketua Verifikasi,

  
Dr. Imam Mahdi, SH, MH  
NIP. 19650307 198903 1 005

Bengkulu, 19 Januari 2022

Verifikator,

  
Haryono, M. Pd