

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Teori APE

a. Pengertian APE

Menurut Mayke S. Tedjasaputra, alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan dan mempunyai ciri antara lain: dapat digunakan dalam berbagai cara, disesuaikan dengan tujuan, manfaat dan bentuknya. Pengertian yang disampaikan oleh Mayke tersebut secara jelas menyatakan bahwa tujuan utama APE dibuat adalah untuk kepentingan pendidikan.⁴

Menurut Nila Kusumaningtyas yang mengutip dari bukunya Suryadi yaitu alat permainan edukatif adalah alat yang sengaja dirancang secara khusus untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak sebagai alat bantu belajar yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak, disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangannya. Adapun direktorat Pendidikan Anak Usia Dini Depdiknas mendefinisikan alat permainan edukatif sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.⁵

Dasar penggunaan Media Pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah:

يَتَفَكَّرُونَ لَعَلَّ هُمْ آيَاتِهِمْ مَنْزِلَ مَا لِلنَّاسِ سَبِيحَاتٌ لِّذِكْرِ آلِيكُمْ وَأَنْزَلْنَا وَالرُّبْرُ بِالْبَيِّنَاتِ

Artinya:

“(mereka Kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan Ad-Dzikir (Al-Qur'an) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan”.

Dari pengertian-pengertian diatas dapat di tarik kesimpulan bahwa alat permainan yang biasa dengan alat

⁴ Sumiyati, *PAUD Inklusi PAUD Masa Depan*, Cakrawala Institute, Jogjakarta, 2011, 95-96.

⁵ Nila Kusumaningtyas, *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*, Delacita, Karawang, 2014, 3

permainan edukatif adalah jika permainan biasa ini terkadang dibuat hanya dalam rangka memenuhi permintaan pasar atau bisnis semata tanpa mempertimbangkan manfaat, prinsip atau aspek apa yang akan dikembangkan melalui alat permainan tersebut. Sedangkan alat permainan edukatif ini dirancang secara sengaja dan khusus serta tujuan yang berbeda. Alat permainan edukatif disebut dengan mempertimbangkan karakter anak dan disesuaikan dengan aspek-aspek perkembangan pada anak. APE merupakan alat bantu dalam pembelajaran yang telah dirancang khusus untuk menunjang pembelajaran anak usia dini yang telah diperhitungkan keamanan dan sesuai perkembangan anak usia dini baik itu perkembangan kecerdasan motorik halus atau motorik kasar serta untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan.

Penggunaan APE dalam pembelajaran anak usia dini didasari oleh pemahaman bahwa kegiatan bermain (belajar) merupakan dunia anak. Pada masa usia dini, anak sudah sangat membutuhkan alat untuk bermain dalam rangka mengembangkan kemampuannya, sesuai dengan apa yang dilihat dan dialami oleh mereka dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar, mereka. Oleh karena itu bermain dengan menggunakan alat permainan akan dapat memenuhi seluruh aspek kebahagiaan anak. Pada saat anak merasakan senang, maka pertumbuhan otak anak pun akan meningkat dengan baik, sehingga akan makin memudahkan anak dalam melakukan proses pembelajaran. Oleh karena itu, alat permainan ini tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak.⁶

Pada usia dini, proses pembelajarannya adalah melalui bermain, maka permainan dan alat permainan yang disajikan pun tidak boleh sembarangan. Sebagai seorang pendidik harus lebih selektif dalam memilih jenis-jenis permainan agar moment bermain anak menjadi proses pembelajaran yang dapat mengembangkan seluruh aspek pada diri anak. Alat permainan edukatif APE yang dipakai pendidik sangat menunjang tercapainya tujuan dari permainan yang dipilih, permainan yang sangat kompleks namun dalam pemilihan APE tidak tepat maka tujuan dari permainan atau pengembangan yang akan dicapai ini hasilnya akan kurang optimal.

⁶ Nila Kusumaningtyas, *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*, Delacita, Karawang, 2014. 1-2.

b. Ciri-Ciri APE

Menurut Zaman alat permainan dapat dikategorikan sebagai APE untuk anak usia dini jika memenuhi ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Ditujukan untuk anak usia dini
- 2) Berfungsi mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini
- 3) Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna
- 4) Aman bagi anak
- 5) Dirancang untuk mendorong aktifitas dan kreatifitas
- 6) Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan.⁷

c. Prinsip-Prinsip Pengembangan APE

Adapun secara prinsipnya, pengembangan APE harus meliputi hal-hal sebagai berikut:

- 1) Mengaktifkan alat indera secara kombinasi sehingga dapat meningkatkan daya serap dan daya ingat anak didik.
- 2) Mengandung kesesuaian dengan kebutuhan aspek perkembangan kemampuan dan usia anak didik sehingga tercapai indikator kemampuan yang harus dimiliki anak.
- 3) Memiliki kemudahan dalam penggunaannya bagi anak sehingga lebih mudah terjadi interaksi dan memperkuat tingkat pemahamannya dan daya ingat anak.
- 4) Membangkitkan minat sehingga mendorong anak untuk memainkannya.
- 5) Memiliki nilai guna sehingga besar manfaatnya terhadap anak.
- 6) Bersifat efisien dan efektif sehingga mudah dan murah dalam pengadaan dan penggunaannya.

d. Jenis-Jenis APE

Menurut Zaman terdapat dua kategori APE, yaitu:

- 1) Kategori APE di ruang ruangan (outdoor), yakni APE yang dimainkan anak untuk bermain bebas sehingga memerlukan tempat yang luas dan lapang, contohnya seperti tangga pelangi, jungkitan, ayunan, papan luncur, dan lain-lain.
- 2) Kategori APE di dalam ruangan (indoor), yaitu APE jenis manipukatif, yaitu APE yang dapat dimainkan anak dengan diletakkan di atas meja, dapat dibongkar pasang, dijinjing

⁷Nilai Kusumaningtyas, *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*, Delacita, Karawang, 2014. 3

dan lain-lain. Contohnya seperti *Puzzle*, *roulette*, baik bangunan, kotak pos, boneka dan lain-lain.

e. Pentingnya APE

Proses pembelajaran yang terjadi pada anak usia dini, tidak dapat dilepaskan dari penggunaan alat peraga sebagai media yang digunakan dalam proses belajarnya. Sumber belajar pada dasarnya sangat banyak sekali baik yang terdapat di lingkungan kelas, sekitar sekolah bahkan di lingkungan masyarakat, keluarga, di pasar, kota, desa, hutan dan lingkungan lain yang mengandung pengajaran. Untuk itu, hal yang perlu dipahami adalah masalah pemanfaatannya yang akan tergantung kepada kreatifitas dan budaya mengajar guru atau pendidik itu sendiri. Bagaimana guru dapat memilih alat peraga edukatif yang aman bagi anak, yang dapat digunakan untuk mengasah kemampuan dan kecerdasan anak. Dengan menggunakan alat peraga, materi yang disampaikan akan lebih mudah dipahami dan dicerna oleh peserta didik. Utamanya pada anak-anak usia dini, penggunaan alat peraga sangat diperlukan, terutama peraga yang sekaligus dapat digunakan anak sebagai sarana untuk bermain. Teori permainan oleh ahli psikologis Rusia Ljublinskaja memandang permainan sebagai pencerminan realitas, sebagai bentuk awal pengetahuan.⁸

Alat peraga memiliki esensi penting apabila diintegrasikan dalam proses pembelajaran. Dimana esensi pentingnya adalah informasi. Jadi informasi yang terkandung yang melalui, yang diolah, atau yang disampaikan, semuanya akan mempengaruhi daya dukung keberhasilan alat peraga itu sendiri dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran yang dimaksud, dan dapat meningkatkan kecerdasan anak didik. Sehingga pemilihan alat peraga yang digunakan seorang guru menjadi sangat penting, karena harus disesuaikan dengan efektifitas penggunaannya. Jangan sampai alat peraga yang digunakan justru semakin membingungkan dan tidak dapat merekonstruksi materi pelajaran yang disampaikan kepada peserta didik. Alat peraga peserta didik tidak dapat dilepaskan dari alat permainan edukatif, sebab usia dini adalah usia bermain sehingga alat peraga didesain sesuai dengan kecenderungan anak yang berada dalam dunia bermain.

⁸ Sumiyati, *Paud Inklusi paud masa depan*, Cakrawala Institute, Jogjakarta, 2011, 94-95.

2. Perkembangan Kognitif

Istilah *cognitive* berasal dari kata *cognition* yang padanannya *knowing*, berarti mengetahui. Pada kamus besar bahasa Indonesia, kognisi diartikan dengan empat pengertian yaitu kegiatan atau proses memperoleh pengetahuan termasuk kesadaran dan prasaan dan usaha menggali sesuatu pengetahuan melalui pengalamannya sendiri dan hasil pemerolehan pengetahuan.

Usia Batita dan balita merupakan momen penting kehidupan anak. Mereka berusaha menjangkau, mengeksplorasi, dan belajar tentang benda-benda yang ada disekitarnya. Oleh karena itu, usia batita menjadi tahap awal anak untuk banyak memiliki keterampilan. Tentu saja, mereka banyak membutuhkan bantuan orang lain khususnya orang tua.

Anak batita sering penasaran terhadap berbagai hal. Mereka juga mulai dapat meniru hal-hal yang dilakukan orang tua dan senang memperhatikan hal-hal menarik, seperti mainan atau gambar berwarna-warni. Anak batita mulai dapat mengungkapkan perasaan dan keinginannya. Mereka juga mulai berpikir untuk mencoba sesuatu yang belum pernah mereka lakukan sebelumnya.

Untuk mendukung perkembangan usia batita tersebut, orang tua dapat menyiapkan aktivitas kognitif seperti:

- a. Menyediakan benda nyata yang dapat dijadikan sebagai mainan dan sering anak lihat dirumah
- b. Bermain memasang dan mencocokkan benda atau mainan untuk meningkatkan konsentrasi anak\
- c. Bermain bersama dengan mengenalkan bentuk Geometri kepada anak
- d. Menyediakan bentuk permainan yang dapat menstimulus dan mengoordinasikan mata dan tangan anak
- e. Menyiapkan permainan untuk mengembangkan logika, seperti permainan mengenalsesuatu atau menyortir benda di sekitar anak.⁹

Teori perkembangan Kognitif dikmbangkan oleh Jean Piaget, seorang psikologi Swiss yang hidup tahun 1896-1980. Teorinya memberikan banyak konsep utama dalam lapangan psikologi perkembangan dan berpengaruh terhadap perkembangan konsep kcerdasan, yang bagi Piaget, berarti kemampuan untuk secara lebih tepat merepresentasikan dunia dan melakukan operasi logis dalam representasi konsep yang berdasar pada kenyataan.

⁹Zahra Zahira, *Islamic Montessori for 0-3 Years Old*, Jakarta: Anak Kita, 2019, 37-38

Teori ini membahas munculnya dan diperolehnya skema tentang bagaimana seseorang mempersepsi lingkungannya dalam tahapan-tahapan perkembangan, saat seseorang memperoleh cara baru dalam merepresentasikan informasi secara mental. Teori ini digolongkan kedalam konstruktivisme, yang berarti tidak seperti teori Nativisme (yang menggambarkan perkembangan kognitif sebagai pemunculan pengetahuan dan kemampuan bawaan). Piaget membagi skema yang digunakan anak untuk memahami dunianya melalui empat periode utama yang berkorelasi dengan dan semakin canggih seiring pertambahan usia.

1. Periode sensorimotor (usia 0-2 tahun)
2. Periode praoperasional (usia 2-7 tahun)
3. Periode operasional Konkrit (usia 7-11 tahun)
- a. Periode Operasional Formal (Usia 11 Tahun Sampai Dewasa)**

Adapun proses kognisi meliputi berbagai aspek, seperti persepsi, ingatan, pikiran, dan pemecahan masalah. Sehubungan dengan hal ini Piaget berpendapat, bahwa pentingnya guru mengembangkan kognitif pada anak, adalah:

- 1) Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dilihat, didengar dan dirasakan, sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif.
- 2) Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya.
- 3) Agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya.
- 4) Agar anak mampu memahami symbol-simbol yang tersebar di dunia sekitarnya.
- 5) Agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran, baik yang terjadi secara spontan, maupun melalui proses percobaan.
- 6) Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya sehingga pada akhirnya anak akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri

b. Tahapan Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berfikir dengan cara-cara yang unik. Semua akan memiliki pola perkembangan kognitif yang sama, yaitu meliputi:

1) Pertama, *Tahap Sensori Motorik* (0-2 tahun)

Disebut sensoro motoric karena karena pembelajaran anak hanya melibatkan panca indra. Anak belajar untuk mengetahui dunianya hanya mengandalkan indera yaitu melalui mengisap, menangis, menelan, meraba, membau, melihat, mendengar, dan merasakan. Dalam teori Piaget ada dua proses yaitu adaptasi dalam melibatkan pengembangan skema melalui interaksi langsung dengan lingkungan. Dan organisasi adalah sebuah proses yang terjadi secara internal, terpisah dari kontak langsung dengan lingkungan. Setelah anak-anak membentuk skema baru, mereka mengaturnya kembali, menghubungkannya dengan skema lain untuk menciptakan sebuah sistem kognitif yang saling berhubungan erat yang berperan dalam perubahan skema.

2) Kedua, *tahap praoperasional* (2-7 tahun)

Tahap Praoperasional (*early childhood*) yang membentang selama usia 2 hingga 7 tahun, perubahan paling jelas yang terjadi adalah peningkatan luar biasa dalam aktivitas representasi atau simbolis. Pada tahap ini konsep yang stabil dibentuk, penalaran muncul, egosentris mulai kuat dan kemudian mulai melemah, serta terbentuknya keyakinan terhadap hal yang magis. Dalam istilah pra-operasional menunjukkan bahwa pada tahap ini Piaget difokuskan pada keterbatasan pemikiran anak. Istilah “operasional” menunjukkan pada aktifitas mental yang memungkinkan anak untuk memikirkan peristiwa pengalaman yang dialaminya.

Ciri-ciri tahap Pra-operasional adalah pertama: anak mengembangkan kemampuan menggunakan symbol, termasuk bahasa. Kedua: anak belum mampu melakukan pemikiran operasional (operasi adalah pemikiran yang dapat dibalik), yang menjelaskan mengapa Piaget menamai tahap ini Pra-operasional, ketiga: anak terusat pada satu pemikiran atau gagasan, seringkali di luar pemikiran-pemikiran lainnya, keempat: anak belum mampu menyimpan ingatan, ke lima: dan bersifat egosentris.

3) Ketiga, *Tahap Operasional Konkret* (7-11 tahun)

Piaget, yang membentang dari sekitar usia 7-11 tahun dan menandai suatu titik-balik besar dalam perkembangan kognitif. Pikiran jauh dari sekedar logika. Ia bersifat fleksibel dan lebih teratur dari sebelumnya. Anak-anak di tingkatan operasi-operasi berfikir konkret sanggup memahami dua

aspek suatu persoalan secara serentak. Didalam interaksi-interaksi sosialnya, mereka memahami bukan hanya apayang akan mereka katakana, tapi juga kebutuhan pendengarannya. Selama tahun-tahun sekolah, anak-anak menerapkan skema-skema logis untuk lebih bnayak tugas. Dalam proses ini, pemikiran mereka tampaknya mengalami perubahan kualitatif menuju suatu pemahaman komprehensif tentang prinsip-prinsip dasar pemikiran logis.

4) Keempat, *Tahap Operasional Formal* (11 tahun ke atas)

Tahapan ini muncul usia 11 hingga 15 tahun adalah tahapan dari teori Piaget yang keempat dan terakhir. *Tahap Operasional Formal* sebuah tahapan dimana mereka mengembangkan kemampuan berpikir abstrak, sistematis, dn ilmiah. Berpikir operasional formal dan mempunyai dua sifat yang penting, yaitu *deduktif hipotesis*, yani mengembanhkan hipotesa-hipotesa atau perkiraan-perkiraan terbaik, dan secara sistematis menyimpulkan langkah-langkah terbaik, dan secara sistematis menyimpulkan langkah-langkah terbaik guna pemecahan masalah dan *kombinatoris/asimilasi* 9 penggabungan informasi baru ke dalam pengetahuan yang sudah ada) mendominasi perkembangan awal pemikiran operasional formal, dan pemikir-pemikir ini memandang dunianya secara subjektif dan idealis.¹⁰

c. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Banyak faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif, namun sedikitnya faktor yang memengaruhi perkembangan kognitif dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Faktor hereditas/keturunan, teori hereditas atau nativisme yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat Scophenhauer, berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan.
- 2) Faktor lingkungan, teori lingkungan atau empirisme dipelopori oleh John Locke. Locke berpendapat bahwa, manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas suci yang masih belum ada tulisan atau noda sedikitpun.
- 3) Faktor kematangan, tiap organ 9fisik maupun psikis) dapat dikatakan matang jika elah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing.

¹⁰ Fatimah ihda, *perkembangan kognitif: Teori Jean Piaget*, UIN Ar-Raniry, 2015

- 4) Faktor pembentukan, pembentukan ialah segala keadaan diluar diri seseorang yang memengaruhi perkembangan intelegensi.
- 5) Faktor minat dan bakat, minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi.
- 6) Faktor kebebasan, kebebasan yaitu keluwesan manusia untuk berpikir divergen yang berarti bahwa manusia dapat memilih metode tertentu dalam memecahkan masalah-masalah, juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada hari senin tanggal 17 Juli 2022 di RA Muslimat Dukuh Tegalombo, Desa Tanjungrejo Kecamatan Margoyoso Kabupaten Pati. Di Kelas RA B umur 5-6 tahun. Disini anak-anak sangat antusias sekali terhadap permainan edukatif *puzzle* huruf hijaiyyah karena permainan ini jarang sekali di terapkan di RA Muslimat. Dari hasil penelitian dan pengamatan anak-anak mulai belajar membongkar dan memasangkan kembali permainan *puzzle* hal ini dapat melatih aspek perkembangan kognitifnya.

Pertama-tama seorang anak di suruh untuk membuat kelompok terlebih dahulu, kemudian seorang guru membagikan *puzzle* tersebut ke anak-anak, kemudian seorang anak di suruh mengingat-ingat bentuk permainan *puzzle* yang masih utuh. Dan disuruh untuk membongkar lalu memasangkan kembali sesuai urutannya mulai dari Alif sampai ya'. Dan anak-anak sudah bisa memasangkan kembali sesuai urutannya, kadang juga ada anak yang masih salah menempatkan huruf tetapi sudah berkembang sesuai harapan.

3. Perkembangan Bahasa

Bahasa pada hakikatnya adalah ucapan pikiran dan perasaan manusia secara teratur, yang mempergunakan bunyi sebagai alatnya. Dengan demikian, melalui bahasa, orang saling bertegur sapa, saling bertukar pikiran untuk memenuhi kebutuhannya. Hal ini jug yang terjadi pada anak-anak. Anak juga membutuhkan orang lain untuk mengungkapkan isi hati atau pikirannya melalui Bahasa. Apakah yang berlangsung di rumah, di lingkungan sekitar anak, ataupun di sekolah.

Di sekolah Indonesia, bahasa Indonesia berfungsi sebagai bahasa pengantar di semua jenis pendidikan dan jenjang sekolah, mulai dari TK sampai perguruan tinggi. Oleh karena fungsi

tersebut, maka bahasa memegang peranan penting dalam pembaharuan dan peningkatan mutu pendidikan khususnya di TK dijelaskan dalam Depdikas (2005) bahwa: pengembangan kemampuan berbahasa bertujuan agar anak didik mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungannya. Lingkungan yang dimaksud adalah lingkungan di sekitar anak antara lain lingkungan teman sebaya, teman bermain, orang dewasa, baik yang ada di rumah, di sekolah, maupun dengan tetangga di sekitar tempat tinggalnya.

Bromly dalam Ali Mendefinisikan bahasa sebagai sistem simbol yang teratur untuk mentransfer berbagai ide maupun informasi yang terdiri dari simbol-simbol visual maupun verbal. Simbol-simbol visual tersebut dapat dilihat, ditulis, dan dibaca, sedangkan simbol-simbol verbal dapat diucapkan dan didengar. Anak dapat memanipulasi simbol-simbol tersebut dengan berbagai cara sesuai dengan kemampuan berpikirnya. Selain itu sejak usia dua tahun hingga empat tahun, anak sedang mengalami periode ledakan bahasa. Setiap aspek berbahasa mulai berkembang secara cepat pada masa-masa ini. Inilah masa-masa paling tepat untuk mempelajari berbahasa, untuk menjadi orang yang bilingual maupun multilingual.

Pada saat anak dilatih bermain sambil belajar, anak dilatih mengemukakan jawaban, yang berarti anak berlatih menggunakan bahasa untuk berkomunikasi dan menyatakan ide atau pikirannya. Dengan demikian, bermain akan melatih perkembangan bahasa anak. Anak yang cerdas adalah anak yang mampu mengungkapkan perasaannya, menyelesaikan masalahnya, dengan cara berkomunikasi secara baik.¹¹

Oleh karena itu, pemahaman tentang perkembangan bahasa anak tidak boleh diabaikan begitu saja oleh Guru, dengan wawasan tentang perkembangan bahasa tersebut, diharapkan guru memiliki dasar dan rambu-rambu pada saat melaksanakan program pembelajaran. Bahasa secara nyata, menyatu dalam kehidupan, di rumah, di sekolah, di masyarakat di tempat bermain, dan dimana saja anak berada. Di sana terjadi interaksi, dan disitu pulalah terjadi proses belajar berbahasa. Semua terjadi secara berangsur angsur dan terus menerus. Anak pada akhirnya memiliki pemahaman

¹¹ Sigit Purnama, *Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019, 128-129

tentang perkembangan bahasa. Karena buktinya mereka mampu berkomunikasi dengan lawan bicaranya.¹²

a. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Berbahasa Anak

Menurut Tarmansyah ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa dan bicara anak. Faktor tersebut adalah: kondisi jasmani dan kemampuan motoric, kesehatan umum, kecerdasan, sikaplingkungan, faktor sosial ekonomi, jenis kelamin, kedwibahasaan, dan neurologi. Ke delapan faktor tersebut, akan dijelaskan sebagai berikut:

1) Kondisi dan Kemampuan Motorik

Diuraikan dalam Tarmansyah (1996) bahwa seorang anak yang mempunyai kondisi fisik sehat, tentunya mempunyai kemampuan gerakan yang lincah, dan penuh energy. Anak yang demikian akan selalu bergairah dan lincah dalam bergerak dan selalu ingin tahu benda-benda yang ada di sekitarnya. Benda-benda tersebut dapat diasosiasikan anak menjadi sebuah pengertian. Untuk selanjutnya pengertian tersebut dilahirkan dalam bentuk bahasa. Konsep bahasa pada anak yang kondisi fisiknya normal tentunya berbeda dengan anak yang mempunyai kondisi fisik terganggu.

Anak yang mempunyai kondisi fisik normal akan mempunyai konsep bahasa yang lebih lengkap jika dibandingkan dengan anak yang fisiknya terganggu. Hal ini jelas akan mempengaruhi kemampuan berbahasa anak yang berbeda. Dengan demikian, akan terjadi perbedaan kemampuan berbahasa dan berbicara antara anak yang kondisi fisiknya normal dan anak yang kondisi fisiknya terganggu.

2) Kesehatan Umum

Salah satu faktor yang mempengaruhi belajar bahasa dan bicara adalah keadaan kesehatan umum anak (Tarmansyah, 1996). Hal tersebut terjadi karena kesehatan umum yang baik dapat menunjang perkembangan anak, termasuk didalamnya perkembangan bahasa dan bicara. Dengan demikian anak yang tidak sakit akan mengenal lingkungannya secara utuh sehingga anak mampu mengekspresikannya dalam bentuk bahasa dan bicaranya,

¹² Enny Zubaidah, *Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Pendidikan Dasar dan Prasekolh Fakultas Ilmu Pendidikan, hlm: 2-3

namun anak yang memiliki gangguan kesehatan secara umum tentunya tidak akan mampu mengekspresikan.

Keadaan kesehatan umum anak ini perlu diperhatikan oleh orang tua sejak kelahiran anak. Keadaan kesehatan tersebut dapat dilihat dari perkembangan fisik maupun non fisiknya. Misalnya, berat badannya, panjang badannya, tinggi badannya. Keadaan non fisik misalnya: intelegensinya, sosialnya, emosinya, mentalnya dan sebagainya. Lebih lanjut Tarmansyah (1996) mengatakan:

“adanya gangguan pada kesehatan anak akan mempengaruhi dalam perkembangan bahasa dan bicara. Hal ini terjadi sehubungan dengan berkurangnya kesempatan untuk memperoleh pengalaman dari lingkungannya. Selain itu, mungkin anak yang kesehatannya kurang baik tersebut menjadi berkurang minatnya untuk ikut aktif melakukan kegiatan, sehingga menyebabkan kurangnya input yang diperlukan untuk membentuk konsep bahasa dan perbendaharaan pengertian.”

Jadi faktor secara umum merupakan faktor penting yang mempengaruhi perkembangan bahasa anak. Contoh faktor penglihatan atau faktor kesehatan mata. Setiap hari anak ditugasi guru untuk membaca atau melihat gambar. Hal ini menurut peran mata sebagai alat utamanya. Jika kesehatan mata baik tentunya akan memberikan hasil yang baik pula.

3) Kecerdasan

Faktor kecerdasan sangat mempengaruhi perkembangan bahasa dan bicara anak, kecerdasan pada anak ini meliputi fungsi mental intelektual. Tarmansyah menyatakan bahwa anak yang mempunyai kategori intelegensi tinggi akan mampu berbicara lebih awal. Sebaliknya anak yang mempunyai kecerdasan rendah akan terlambat dalam kemampuan berbahasa dan cara bicaranya. Hal tersebut menunjukkan bahwa kecerdasan intelegensi berpengaruh terhadap kemampuan bahasa dan bicara.

Tarmansyah (1996) berpendapat bahwa ditinjau dari segi psikologis, kemampuan intelegensi atau fungsi mental terbagi mejadi dua fungsi, yaitu fungsi primer dan fungsi sekunder. Fungsi mental primer mencakup penguasaan, keterampilan, kemampuan bahasa, bicara, membaca,

menulis, dan sintesis analitis, sedangkan fungsi sekunder menyangkut masalah emosi yang tidak menyenangkan, maka akan berakibat pada pengungkapan bahasa dan bicaranya.

4) Sikap Lingkungan

Proses pemerolehan bahasa anak diawali dengan kemampuan mendengar, kemudian meniru suara yang didengar dari lingkungannya. Dalam proses semacam ini, anak tidak akan mampu berbahasa dan berbicara jika anak tidak diberi kesempatan untuk mengungkapkan yang pernah di dengarnya. Oleh karena itu, keluarga haruslah memberi kesempatan kepada anak untuk belajar berbahasa dan berbicara melalui pengalaman yang pernah di dengarnya. Selanjutnya secara berangsur-angsur ketika anak telah mampu mengekspresikan pengalamannya, baik dari pengalaman mendengar, melihat, membaca, dan lain sebagainya, ia mengungkapkan kembali melalui bahasa lisan. Hal ini merupakan modal dasar yang paling ampuh untuk belajar bahasa dan berbicara baik anak.

Lingkungan lain yang dapat mempengaruhi perkembangan bahasa dan bicara anak adalah lingkungan bermain baik dari tetangga maupun dari sekolah. Kedua lingkungan tersebut sangat besar peranannya. Oleh karena itu lingkungan sangat mempengaruhi perkembangan bahasa anak, maka lingkungan anak hendaknya lingkungan yang dapat menimbulkan minat untuk berkomunikasi.

5) Sosial Ekonomi

Kondisi Sosial Ekonomi dapat mempengaruhi perkembangan bahasa dan bicara. Hal tersebut dimungkinkan karena sosial ekonomi seseorang memberikan dampak terhadap hal-hal yang berkaitan dengan berbahasa dan berbicara. Misalnya berkaitan dengan pendidikan, fasilitas di rumah, dan di sekolah, pengetahuan, pergaulan, makanan, dan sebagainya.

Makanan dapat mempengaruhi kesehatan. Makanan yang bergizi akan memberikan pengaruh positif untuk perkembangan sel otak. Perkembangan dalam sel otak inilah pada akhirnya dapat digunakan untuk mencerna semua rangsangan dari luar dan pada akhirnya rangsangan tersebut akan melahirkan respon dalam bentuk bahasa atau bicara. Anak yang perkembangan sel otaknya kurang menguntungkan karena pengaruh gizi yang tidak baik

tentulah kurang memberikan dampak positif bagi perkembangan bahasa dan bicaranya.

6) Jenis Kelamin

Tarmansyah (1995:57-58) menguraikan dalam bukunya bahwa anak laki-laki dan anak perempuan, perkembangan bahasanya relative lebih cepat anak perempuan. Oleh karena itu, perbendaharaan bahasanya lebih banyak dimiliki oleh anak perempuan. Demikian dalam hal ucapan, anak perempuan lebih jelas artikulasinya. Perbedaan antara anak laki-laki dan perempuan tersebut akan berlangsung sampai menginjak usia sekolah.

Perbedaan kondisi fisik pada anak laki-laki dan perempuan inilah yang mempengaruhi perkembangan bahasanya. Hal ini memberi konsekuensi pula pada kondisi kesiapan anak dalam menggunakan bahasanya. Anak yang memiliki kondisi yang sehat tentulah selalu siap. Jika anak dalam kondisi selalu siap, tentulah akan memiliki perhatian yang penuh terhadap rangsangan yang datang termasuk rangsangan dalam berbahasa.

7) Kedwibahasaan

Kedwibahasaan atau bilingualism adalah kondisi di mana seseorang berada di lingkungan orang yang menggunakan dua bahasa atau lebih. Kondisi demikian dapatlah mempengaruhi atau memberikan akibat bagi perkembangan bahasa dan bicara anak. Ada tanggapan bahwa AUD dapat belajar bahasa yang berbeda sekaligus. Namun jika dalam penggunaannya bersamaan dan bahasa yang dipergunakan berbeda, hal ini dapat mempengaruhi perkembangan bahasa dan bicara anak. Hal itu tentu saja ada beberapa faktor yang mempengaruhinya, baik faktor waktu, tempat, sosio budaya, situasi, dan medium pengungkapannya.

8) Neurologis

Neuro adalah syaraf, dengan demikian neurologis adalah suatu keadaan di mana syaraf dipelajari sebagai suatu ilmu yang dapat digunakan untuk mendukung dalam hal tertentu. Neurologis dalam bicara adalah bentuk layanan yang dapat diberikan kepada anak untuk membantu mereka yang mengalami gangguan bicara. Oleh karena itu, penyebab gangguan bicara dapat dilihat dari keadaan neurologis yang mempengaruhi perkembangan bahasa dan bicara anak, menurut Tarmansyah (1996) meliputi: bagaimana struktur

susunan syarafnya, bagaimana fungsi usunan syarafnya, bagaimana eranan susunan syarafnya, dan bagaimana syaraf yang berhubungan dengan organ bicara.¹³

4. Teori Pemerolehan Bahasa

Pemerolehan bahasa adalah suatu proses aktif dan sangat kompleks. Tidak ada seorang pun di antara kita yang mengetahui secara pasti proses pemerolehan tersebut, hingga anak mampu berbahasa. Tampaknya anak dapat berbahasa karena ia menyatu dalam kehidupan di sekitarnya secara alamiah, hingga anak memperoleh bahasa.

Kajian tentang pemerolehan Bahasa Anak telah berkembang sebagai teori pemerolehan bahasa. Teori tersebut semuanya didasarkan pada teori perkembangan anak, seperti yang telah diuraikan di atas teori tersebut adaah: teori behavioral, teori maturasional, teori preformasionis, teori perkembangan kognitif, dan teori psychososiolinguistik.

a. Teori Behavioral

Teori behavior adalah teori yang lebih menekankan pada kebiasaan. Teori yang dikembangkan oleh B.F Skinner ini, berpandangan bahwa pemerolehan bahasa anak dikendalikan oleh lingkungan. Artinya, rangsangan anak untuk berbahasa yang dikendalikan oleh lingkungan itu merupakan wujud dari perilaku manusia.

Menurut kaum Behavioris, anak-anak lahir dengan potensi belajar dan perilaku mereka dapat dibentuk dengan memanipulasi lingkungan. Dengan penguatan yang benar, kemampuan intelektual anak dapat dikembangkan. Teori yang dikemukakan oleh B.F Skinner ini lebih menekankan pada kebutuhan “ pemeliharaan ” perkembangan intelektual dengan memberikan stimulus pada anak dan menguatkan perilaku anak.

b. Teori Maturasional

Teori maturasional merupakan teori yang menekankan pada kesiapan biologis individu. Menurut teori ini, anak telah mempunyai jadwal untuk berbahasa/berbicara. Dalam pandangan ini, bahasa anak secara bertahap berkembang sesuai dengan ayunan jam dan yang menyatu dengan konsep maturasi ini adalah periodisasi otak. Periodisasi otak ini, sejalan dengan perkembangan jaringan syaraf dalam otak. Oleh karena itu, pandangan teori maturasional yang menyatakan bahwa

¹³ Esti Ismawati, *Perencanaan Pengajaran Bahasa*, Yuma Pustaka, Yogyakarta, 2010

perkembangan bahasa anak tidak hanya dipengaruhi oleh perkembangan neurologinya, tetapi juga perkembangan biologisnya ini cukup beralasan. Alasannya, karena seorang anak tidak dapat dipaksa atau dipacu kalau piranti biologisnya belum cukup. Sebaliknya jika anak sudah mampu mengujarkan apapun, anak tidak dapat menahannya. Anak setelah perkembangan biologisnya memungkinkan untuk dapat berbahasa, anak mulai menunjukkan interaksinya secara verbal. Dengan demikian, kemampuan berbahasa anak dapat berkembang lebih dulu pada satu titik dan baru kemudian menuju periode perkembangan secara lambat.

c. Teori Preformasionis

Pencetus teori ini adalah Noam Chomsky. Penganut aliran ini percaya sekali adanya teori tentang proses mental yang disebut Language Acquisition Device (LAD). Dengan LAD diyakini bahwa anak belajar bahasa berdasarkan dari apa yang ia dengar dari orang-orang yang ada di sekitarnya. Chomsky sendiri menolak adanya istilah "Innate" saat membicarakan teori tentang pemerolehan bahasa. Beliau menambahkan bahwa semua teori belajar memiliki asumsi bahwa kapasitas bawaan lahir itu ada dan bersifat unik.

d. Teori Perkembangan Kognitif

Pemrakarsa teori ini adalah Piaget dan Vigotsky. Teori ini selanjutnya dikembangkan Bates (1979), Bates dan Snyder (1985), Mc Namara (1972) dalam (Gleson). Mereka berpendapat bahwa cara belajar seseorang merupakan proses adaptasi terhadap lingkungan. Dalam teori perkembangan kognitif ini diasumsikan bahwa anak mengubah lingkungan dan diubah lingkungan. Diyakini pula bahwa anak-anak melewati serangkaian tahap dalam pembelajaran bahasa. Dalam belajar bahasa, teori ini beranggapan bahwa bahasa dibuat dan dikendalikan oleh nalar/pikiran. Perkembangan bahasa anak bergantung pada keterlibatan aktif kognitif anak dan lingkungannya. Dengan demikian, aliran ini meyakini bahwa struktur kompleks bahasa bukanlah sesuatu yang diberikan oleh alam dan bukan sesuatu yang dipelajari melalui lingkungan.

Belajar pada anak menurut Piaget dan Vigotsky, adalah proses adaptasi terhadap lingkungan. Ketika anak mengadaptasi lingkungan, mereka menambah informasi baru tentang pengalaman yang mereka perlukan untuk memperluas kategori atau membentuk kategori baru. Dalam beradaptasi berlangsung proses asimilasi. Jika informasi baru dari pengalaman cocok

berintegrasi dengan skemata, maka akan berlangsung proses akomodasi. Jika informasi tidak sesuai dengan skema sehingga perlu di modifikasi dengan bahasa, maka penekanannya pada pragmatic.

Pragmatic mengacu pada berbagai ragam bahasa yang sesuai dengan konteks sosial. Perlu dipahami bagaimana situasi sosial mempengaruhi bahasa. Bahasa dapat kurang formal dalam situasi tertentu dan menjadi sangat beragam karena situasi sangat menentukan.

e. Teori Psikososiolinguistik

Teori psikososiolinguistik menekankan pada interaksi aktivitas dasar sosial dan aktivitas intelektual dalam berbahasa. Masalah interaksi sosial ini memberikan motivasi kepada anak dalam berbahasa. Interaksi ini merupakan kesempatan bagi anak untuk belajar berbicara melalui bahasa dengan berkomunikasi meskipun tidak semua orang dewasa memahami bahasa anak.

Teori ini lebih menekankan pada pragmatik karena berhubungan dengan dimensi sosial bahasa. Dengan demikian, anak akan mampu dan lancar berbahasa melalui keterampilan bicaranya karena terjadi proses interaksi dalam konteks sosial yang nyata. Dalam pedoman pembelajaran bidang pengembangan bahasa di Taman kanak-kanak (Departemen Pendidikan Nasional, 2007:3) menyatakan bahwa “klasifikasi pengembangan berbahasa dimaksudkan untuk mempermudah guru dan orang dewasa lainnya dalam menstimulasi kemampuan berbahasa anak, sehingga akan tercapai optimalisasi potensi pada masing-masing anak.

Lebih jelasnya dapat diuraikan mengenai pengembangan kecerdasan bahasa anak dalam kemampuannya menerima bahasa, mengungkapkan bahasa dan kemampuan memahami konsep keaksaraan, kemampuan yang dikembangkan adalah:

- 1) Menerima Bahasa
 - a) Mendengarkan orang tua/teman berbicara
 - b) Menirukan kembali 3-4 urutan kata
 - c) Melakukan 2-3 perintah secara bersama
- 2) Mengungkapkan Bahasa
 - a) Dapat menjawab pertanyaan apa, siapa, mengapa, dimana dan sebagainya
 - b) Menirukan kalimat yang disampaikan secara sederhana
 - c) Menyebutkan nama benda yang diperlihatkan

- 3) Keaksaraan
 - a) Menghubungkan gambar/benda dengan kata
 - b) Menyebutkan berbagai bunyi/suara tertentu
 - c) Menjiplak huruf, meniru huruf dan membuat huruf¹⁴

5. Media *Puzzle* Huruf Hijaiyyah

a. Pengertian *Puzzle*

Menurut Depdiknas *Puzzle* merupakan salah satu jenis media yang digunakan dalam suatu permainan. Permainan ini berupa kegiatan bongkar dan menyusun kembali kepingan *puzzle* menjadi bentuk utuh. Posisi awal *puzzle* yang dalam keadaan acak-acakan bahkan keluar dari tempatnya anak akan merasa tertantang untuk karena hal yang mendorong kelincahan koordinasi tangan dan pikiran terwujud secara nyata.

Soebachman permainan *puzzle* adalah permainan terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih kreativitas, keteraturan, dan tingkat konsentrasi. Permainan *puzzle* dapat dilakukan oleh anak-anak hingga anak belasan tahun, tetapi tentu saja tingkat kesulitannya harus disesuaikan dengan usia anak yang memainkannya. Permainan *puzzle* anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar. Pada tahap awal mengenal *puzzle*, mereka mungkin mencoba untuk menyusungambar *puzzle* dengan cara mencoba memasang-masangkan bagian-bagian *puzzle* tanpa petunjuk. Permainan *puzzle* dengan sedikit arahan dan contoh, maka anak sudah dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan cara mencoba menyesuaikan bentuk, menyesuaikan warna, atau logika.

b. Manfaat Media *Puzzle*

Adapun manfaat dari media *Puzzle* adalah sebagai berikut:

- 1) Tertanamnya nilai-nilai keagamaan sejak dini.
- 2) Pengalaman dan kesan hasil pembelajaran lebih melekat dalam diri anak.
- 3) Melatih koordinasi mata dan tangan.
- 4) Membina semangat belajar dan bermain
- 5) Melatih kesabaran anak.

c. Tujuan Media *Puzzle*

Tujuan dari media *Puzzle* adalah membentuk jiwa bekerjasama pada anak karena permainan ini akan dikerjakan

¹⁴ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini (konsep dan teori)*, Jakarta, PT Bumi Aksara, 2017

secara berkelompok, anak dapat lebih konsisten dengan apa yang sedang dikerjakan. Media *Puzzle* juga bertujuan untuk melatih kecerdasan logis matematis anak, menumbuhkan rasa solidaritas sesama anak, menumbuhkan rasa saling menghormati dan menghargai antar anak, serta menumbuhkan rasa saling memiliki antar anak.¹⁵ Oleh karena itu, media *Puzzle* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar anak.

d. Kelebihan Media *Puzzle*

- 1) Media *Puzzle* dapat menarik minat belajar anak
- 2) Dengan media *Puzzle* ini anak dapat melihat, mengamati, dan melakukan percobaan serta dapat menambah wawasan pada anak
- 3) Sebagian permainan yang dapat mengasah otak sekaligus dapat menghibur anak dalam pembelajaran
- 4) Saat proses pembelajaran langsung ada yang menarik bagi Guru yaitu semangat belajar peserta didik
- 5) Untuk menguji kejelian anak dalam menyusun huruf hijaiyyah sesuai dengan urutannya
- 6) Lebih simpel untuk diajarkan

e. Kekurangan Media *Puzzle*

- 1) Media *puzzle* ini lebih menekankan pada indera penglihatan(visual)
- 2) Banyak memakan waktu dalam menyusun kata
- 3) Persiapan materi pembelajaran yang akan disiapkan guru harus matang

f. Penerapan Media *Puzzle*

- 1) Guru menetapkan sasaran yang diprioritas sesuai tema kegiatan belajar yang dipilih
- 2) Guru mengajak anak duduk di karpet dan menetapkan tata tertib
- 3) Guru menyiapkan media pembelajaran
- 4) Guru meminta partisipasi anak dalam penggunaan media *puzzle* sesuai dengan langkah-langkah yang telah dijelaskan
- 5) Guru membagi kelompok dan mengajak anak duduk kemudian membagikan media *puzzle* setiap kelompok

¹⁵ Rosiana Khomsoh, *Penggunaan Media puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah dasar*. PGSD FIP. Universitas negeri surabaya: *penggunaan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar*.2

- 6) Guru membongkar media *Puzzle* yang utuh dan meminta anak untuk menyusun dan mencocokkan sesuai dengan urutan yang benar
- 7) Guru menjelaskan cara menyusun *puzzle*, mencocokkan kemudian menemani dan membimbing anak
- 8) Guru mengambil satu kepingan *puzzle* dan meminta anak untuk membaca hurufnya
- 9) Guru memberikan apresiasi kepada anak yang benar dalam penggunaan media *puzzle*.¹⁶

g. Penerapan *Puzzle* Huruf Hijaiyyah

- 1) Anak menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah
- 2) Anak mampu menyusun kegiatan yang akan dilakukan
- 3) Anak mampu mengurutkan huruf hijaiyyah yang dibantu dengan penggunaan media *puzzle*
- 4) Anak mampu membaca huruf hijaiyyah dengan berurutan.¹⁷

B. Penelitian Terdahulu

Judul penelitian: “ Penerapan Permainan Edukatif *Puzzle* huruf hijaiyyah dalam Pengembangan Kognitif dan Bahasa Anak Usia Dini di RA Muslimat Kec. Margoyoso.Kab. Pati”. Pada penelitian ini digunakan dua penelitian terdahulu yang sangat bermanfaat sebagai rujukan ilmiah yaitu:

1. Penelitian 1-Mahardhika, M. Asrori, Desni Yuniarni 2013

Dengan mengambil judul “ Permainan Edukatif dengan Media *puzzle* mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 tahun di Ilamiyah Pontianak”

Permasalahan yang dibahas pada penelitian ini adalah apakah media pembelajaran *Puzzle* akan mempengaruhi perkembangan kognitif di TK Islamiyah Pontianak. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelompok bermain, atau taman kanak-kanak, kepala sekolah, guru, dan anak-anak. Metode penelitian yang digunakan adalah dengan menggunakan metode wawancara, observasi, check list, dokumentasi.

Kesimpulan penelitian Mahardhika: Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan oleh penulis

¹⁶ Nur hidayah dkk, *Studi Analisis Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyyah Pada Anak Usia Dini Melalui Bermain Puzzle di Kelompok B TK AL-khairaat Kabonena Kota Palu*. Institut Agama Islam Negeri Palu: Artikel Skripsi, 59

¹⁷ Nur hidayah dkk, *Studi Analisis Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyyah Pada Anak Usia Dini Melalui Bermain Puzzle di Kelompok B TK AL-khairaat Kabonena Kota Palu*. Institut Agama Islam Negeri Palu: Artikel Skripsi, 60

mengenai analisis tentang permainan duktif dengan media *puzzle* untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di taman kanak-kanak TK Islamiyah Pontianak maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- a. Perencanaan yang dilakukan oleh guru dalam penyusunan perencanaan pembelajaran bermain edukatif dengan media *Puzzle* oleh guru yaitu guru membuat RKG (Rencana Kegiatan Belajar), guru menyiapkan ruang kelas dan menyiapkan bahan main yang akan digunakan sesuai dengan kelompok usia misalnya pembeajaran dengan media *puzzle*, penyambutan pserta didik, dengan bernyayi dalam lngkaran dan membuat permainan *puzzle*,
 - b. Pelakanaan pembelajaran bermain dengan media *puzzle* pertama yang dilakukan oleh guru ialah apersepsi, guru menyampaikan tujuan memainkan media *puzzle* tersebut dngan mengacu pada 4 pijakan, pijakan lingkungan main, pijakan sebelum main, dan pijakan setelah main yang ada di RKB (rencana kegiatan belajar).
 - c. Kesulitan yang terjadi pada permainan ini yaitu anak masih merasa kesulitan dalam melakukan kegiatan permainan edukatif dengan media *puzzle* karena disebabkan keegoisan anak dalam bermain yang ingin menang sendiri.
2. Penelitian II-Millatin Puspaningtyas, Ana Setyowati, Ummi Sa'adah

Dengan mengmbil judul” Hubungan Penggunaan Alat Permainan Edukatif *Puzzle* dengan Perkembangan Anak Usia 54-72 Bulan di TK Sudirman 01 Kota Pekalongan”. Permasalahan yang dibahas pada penelitian ini adalah bagaimana Hubungan Media Pembelajaran *Puzzle* dengan Pengembangan Kognitif seorang anak? Populasi yang digunakan dalam penelitian ni adalah seluruh anak usia 54-72 bulan di TK Sudirman Kota Pekalongan yang berjumlah 36 responden. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode Pengumpulan Data dan menggunakan Metode Analisis data.

Kesimpulan penelitian Millatin Puspaningtyas, Ana Setyowati, Ummi Sa'adah adalah: hasil penelitian menunjukkan sebagian besar responden dapat menggunakan alat permainan edukatif *puzzle* dengan baik yaitu sebanyak 35 anak dan sebagian besar pula perkembangan anak usia 54-72 Bulan diktegorikan normal yaitu 33 anak. Brdasarkan uju statistik rank Spearman menunjukkan bahwa hubungan antara penggunaan alat permainan

edukatif *puzzle* dengan perkembangan anak usia 54-72 bulan di TK Sudirman 01 Kota Pekalongan.

C. Kerangka Berfikir

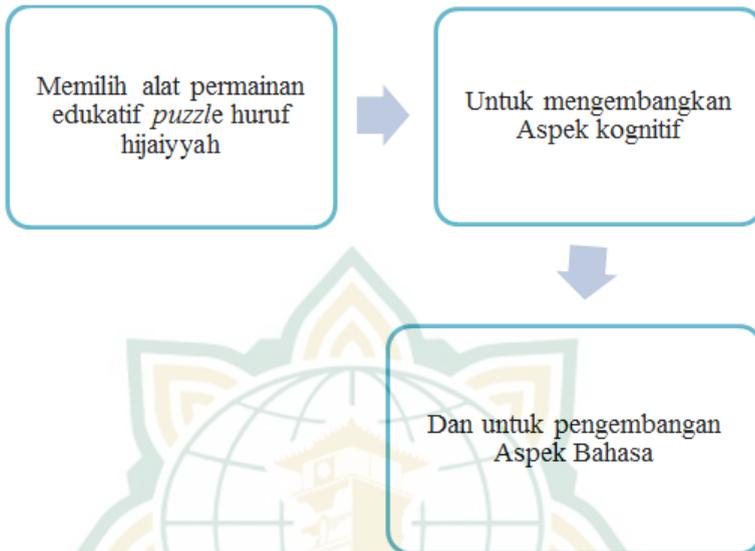
Pada dasarnya penerapan pembelajaran yang bermakna adalah untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Tantangan yang dihadapi dalam pendidikan agama khususnya adalah bagaimana mengimplementasikan pendidikan yang bukan hanya mengajarkan pengetahuan tentang agama akan tetapi juga bagaimana mengarahkan peserta didik agar memiliki kualitas iman, takwa dan berakhlak mulia kelak.

Pembelajaran yang berlangsung di sekolah selama ini masih banyak didominasi guru sebagai pusat pembelajaran dalam kelas, sedangkan peserta didik hanya pasif dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga membuat peserta didik pasif dan kurang tertarik dengan pembelajaran. Karena itu, sesuai dengan bahan ajar kurikulum yang terbaru guru diharapkan mampu menggali kembali kreatifitasnya agar mampu menyajikan pembelajaran yang inovatif yang dapat membuat peserta didik terlibat secara aktif dalam pembelajaran dan dapat berkembang sesuai tahap aspek perkembangan masing-masing anak.

Pemilihan Alat permainan Edukatif (APE) di desain untuk kepentingan pendidikan yaitu supaya mengoptimalkan potensi kemanusiaan peserta didik. Oleh karena itu, tidak boleh memilih alat permainan edukatif secara sembarangan. Alat permainan edukatif bertujuan untuk mengoptimalkan perkembangan anak salah satunya adalah mengembangkan kognitif dan Bahasa seorang anak.

Minat anak pada permainan edukatif *Puzzle* huruf Hijaiyyah jarang digemari oleh anak-anak karena belum terbiasanya seorang anak diberi alat permainan edukatif *Puzzle* Huruf Hijaiyyah sehingga masing canggung untuk menggunakannya, cara bermain dan belajar dengan menggunakan alat permainan *puzzle* huruf Hijaiyyah yaitu dengan cara yaitu mengurutkan dari alif sampai ya', awalnya huruf di acak dan seorang guru dapat meminta seorang anak untuk mengurutkan untuk mengasah perkembangan nilai agama dan moral selain itu anak juga dapat membaca dan menghafal huruf Hijaiyyah yang sudah di rancang atau digabung sehingga dapat digunakan untuk pembelajaran.

Gambar 2.1
Kerangka Berfikir



1. Peneliti memilih alat permainan edukatif *puzzle* huruf hijaiyyah. karena di RA Muslimat sangat minim sekali alat permainan edukatif yang berbasis keagamaan sehingga peneliti berinisiatif untuk melakukan penelitian di RA Muslimat dengan menggunakan alat permainan edukatif *puzzle* huruf hijaiyyah di RA Muslimat Desa Tanjungrejo Kecamatan Margoyoso Kabupaten Pati.
2. Dengan memilih alat permainan edukatif *puzzle* huruf hijaiyyah dapat mengembangkan aspek kognitif.

Dengan menerapkan alat permainan edukatif *puzzle* huruf hijaiyyah anak-anak disuruh untuk membongkar kepingan *puzzle* kemudian setelah membongkar *puzzle* lalu dipasangkan kembali kepingan huruf hijaiyyah agar bisa tersusun sesuai urutan mulai dari alif sampai ya, dengan bantuan seorang guru, pertama-tama guru mencontohkan terlebih dahulu kemudian membagi anak-anak menjadi dua kelompok, kemudian memberi alat permainan edukatif *puzzle* huruf hijaiyyah terus anak-anak disuruh untuk mempraktekkan membongkar dan memasangkan kembali. Disini dapat diteliti bahwa anak-anak sudah mulai berkembang, berkembang sesuai harapan, berkembang sangat baik atau belum mulai berkembang.

3. Dengan memilih alat permainan edukatif puzzle huruf hijaiyyah dapat mengembangkan aspek Bahasa.

Yang ketiga yaitu untuk mengembangkan aspek perkembangan bahasa, belajar sambil bermain dengan menggunakan alat permainan edukatif puzzle huruf hijaiyyah selain mengembangkan aspek kognitif disini juga dapat mengembangkan aspek bahasa karena setelah anak-anak selesai membongkar, memasang, dan mengurutkan huruf hijaiyyah mulai dari alif sampai ya' guru meminta untuk menyebutkan atau melafalkan huruf hijaiyyah agar dapat menambah perbendaharaan kata sehingga dalam aspek perkembangan bahasa bisa berkembang dengan baik

