

**PENGEMBANGAN PERMAINAN EDUKASI *PUZZLE*
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF
UNTUK MENSTIMULASI KOGNITIF ANAK KELOMPOK B DI
TK DHARMA SANTI I**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**



**Oleh
Putu Tasha Diah Faradisa
NIM 1811061042**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA

DINI

JURUSAN PENDIDIKAN DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

2022

SKRIPSI

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS
DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK
MENCAPAI GELAR SARJANA PENDIDIKAN**

Menyetujui:

Pembimbing I,



Dr. Didith Pramunditya Ambara, S. Psi., M.A
NIP. 19740520 200812 1 003

Pembimbing II,



Luh Ayu Tirtayani, S.Psi., M.Psi, Psikolog
NIP. 19820623 2012122 002

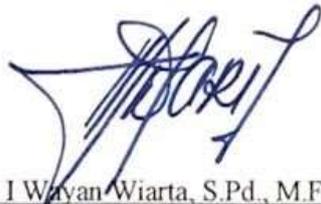
Skripsi oleh Putu Tasha Diah Faradisa ini telah dipertahankan di depan dewan
penguji
Pada tanggal 18 Mei 2022

Dewan Penguji,



Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd.
NIP. 19590321 198303 2 003

(Ketua)



Drs. I Wayan Wiarta, S.Pd., M.For.
NIP. 196306161988031003

(Anggota)



Dr. Didith Pramunditya Ambara, S.Psi., M.A.
NIP. 19740520 200812 1 003

(Anggota)



Luh Ayu Tirtayani, S.Psi., M.Psi.Psikolog
NIP. 198206232012122002

(Anggota)

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

Pada

Hari : Rabu

Tanggal : 06 Juli 2022

Mengetahui,

Ketua Ujian,

Skretaris Ujian,



Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd.
NIP 19710815 200112 1 001



Putu Rahayu Ujjanti, S.Psi., M.Psi., Psikolog
NIP 198001032 00801 2 018

Mengesahkan:

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. I Ketut Gading, M.psi.

NIP 195912311984031009

Pernyataan

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul "Pengembangan Permainan Edukasi *Puzzle* Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Menstimulasi Kognitif Anak Kelompok B di TK Dharma Santi I" beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Denpasar, 6 April 2022

Yang membuat pernyataan,



Putu Tasha Diah Faradisa

NIM. 1811061042

PRAKATA

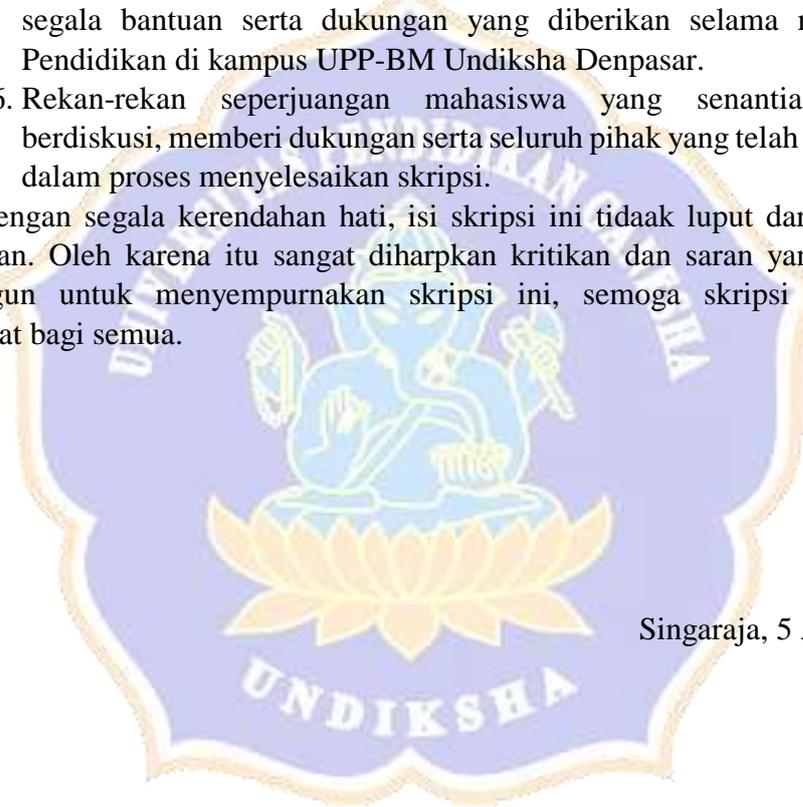
Puji syukur dipanjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat-NYA, sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Permainan Edukasi *Puzzle* Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Menstimulasi Kognitif Anak Di Kelompok B TK Dharma Santi I”. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan untuk mencapai gelar sarjana Pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha, Fakultas Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Dasar, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.

Dalam proses penyusunan skripsi ini banyak mendapat bimbingan, dorongan, saran dan arahan dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd., Rektor Universitas Pendidikan Ganesha yang telah memberikan kebijakan dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi.
2. Prof. Dr. I Ketut Gading, M.Psi. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan atas kebijakan sehingga skripsi ini dapat dilakukan dengan lancar.
3. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kebijakan dan arahan dari awal sehingga selesainya skripsi ini.
4. Drs. I Made Suarjana, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Dasar.
5. Putu Rahayu Ujianti, S.Psi., M.Psi., Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan pengarahan dan memberikan motivasi didalam penyusunan skripsi ini.
6. Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd., Ketua UPP-BM Undiksha Denpasar atas bimbingan, perhatian dan motivasi selama penyusunan skripsi hingga penulis dapat menyelesaikan tepat waktu.
7. Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing akademik atas masukan serta saran yang telah diberikan selama mengikuti perkuliahan di Kampus UPP-BM Undiksha Denpasar.
8. Dr. Didith Pramunditya Ambara, S.Psi.,M.A., selaku pembimbing I atas kesediaannya meluangkan waktu dalam membimbing, dan memberikan masukan, saran dan motivasi selama proses penyelesaian skripsi.
9. Luh Ayu Tirtayani, S,Psi.,M.Psi.Psikolog. pembimbing II atas kesediannya meluangkan waktu memberikan bimbingan, masukan dan saran dalam proses penyelesaian skripsi.
10. Dra. Ni Wayan Suniasih, S.Pd., M.Pd. selaku ahli isi pembelajaran yang telah memberikan bimbingan , motivasi dan masukan dalam pengembangan media pembelajaran
11. Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd. selaku ahli desain dan media pembelajaran yang telah memberikan bimbingan dan masukan dalam pengembangan media pembelajaran.

12. Ni Luh Putu Mei Sumahyanti, A.Ma. selaku kepala TK Dharma Santi I sekaligus guru kelas B telah memberikan izin dan telah membantu atas kelancaran penelitian skripsi ini.
13. Anak-anak kelompok B TK Dharma Santi I atas bantuan serta kerja samanya selama penelitian berlangsung.
14. Keluarga tercinta Bapak I Made Sukadana, S.E dan Ibu Siluh Wayan Witari, S.E. selaku orang tua yang saya banggakan, selalu memberikan doa, dukungan, kasih sayang dan semangat selama pembuatan hingga penyelesaian skripsi ini. Kepada kakek IR. I Gusti Sepatika dan nini Luh Nyoman Sucita, S.Pd. selaku keluarga yang saya banggakan selalu memberikan doa, semangat, bantuan materi dan bantuan ilmu Selama awal perkuliahan hingga penyelesaian skripsi.
15. Seluruh rekan-rekan fungsionaris HMUPPBM MMXIX & MMXX, atas segala bantuan serta dukungan yang diberikan selama menempuh Pendidikan di kampus UPP-BM Undiksha Denpasar.
16. Rekan-rekan seperjuangan mahasiswa yang senantiasa saling berdiskusi, memberi dukungan serta seluruh pihak yang telah membantu dalam proses menyelesaikan skripsi.

Dengan segala kerendahan hati, isi skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Oleh karena itu sangat diharapkan kritikan dan saran yang bersifat membangun untuk menyempurnakan skripsi ini, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua.



Singaraja, 5 April 2022

Penulis

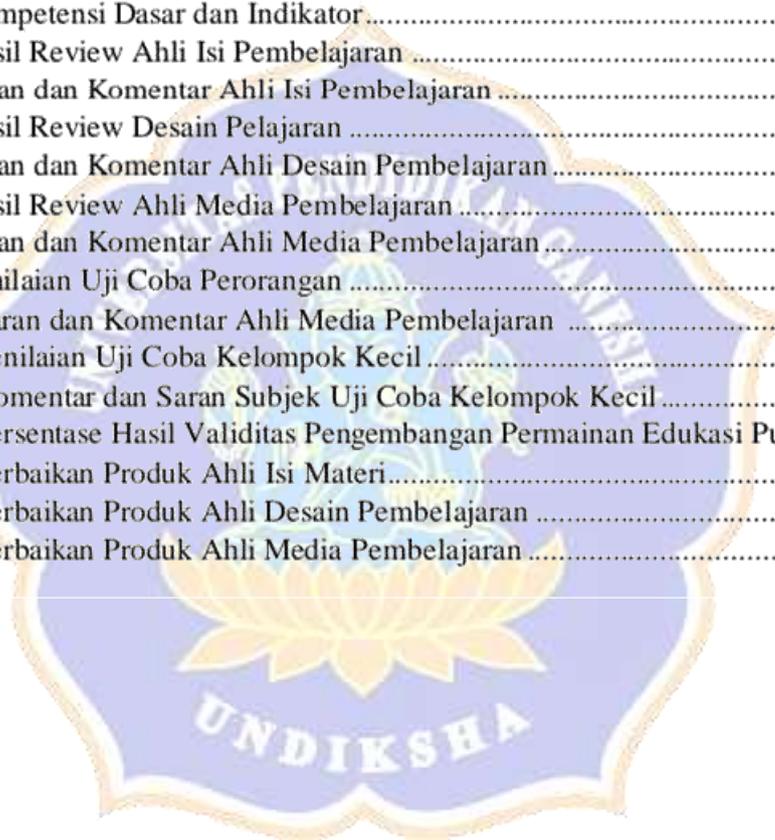
DAFTAR ISI

PRAKATA	v
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	5
1.3. Pembatasan Masalah.....	6
1.4. Rumusan Masalah.....	6
1.5. Tujuan Pengembangan.....	6
1.6. Manfaat Penelitian	7
1.7. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	8
1.8. Pentingnya Pengembangan	8
1.9. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan	9
1.10. Definisi Istilah.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN PERUMUSAN HIPOTESIS	12
2.1 KAJIAN TEORI	12
2.1.1 Definisi Media Pembelajaran.....	12
2.1.2 Permainan Edukasi.....	16
2.1.3 Media Puzzle	18
2.1.4 Multimedia Interaktif	19
2.1.5 Permainan Edukasi Puzzle Berbasis Multimedia Interaktif	21

2.1.6 Stimulasi Kognitif	22
2.1.7 Kaitan Permaianan Edukasi Puzzle Berbasis Multimedia Interaktif Dengan Stimulasi Kognitif	23
2.2 Kajian Hasil Penelitian yang Relevan	24
2.3 Kerangka Berpikir.....	27
BAB III METODE PENELITIAN	27
3.1 Model Penelitian Pengembangan.....	27
3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan.....	29
3.3 Uji Coba Produk	34
3.3.1 Desain Uji Coba	35
3.3.2 Subjek Uji Coba	35
3.3.3 Jenis Data	36
3.3.4 Metode dan Instrumen Pengumpulan Data	37
3.3.5 Metode dan Teknik Analisis Data.....	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHSAN	47
4.1 Hasil Penelitian	47
4.1.1 Penyajian Data Uji Coba	47
4.1.2 Hasil Analisis Data.....	70
4.1.3 Revisi Produk	72
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	77
4.3 Implikasi Penelitian	82
BAB V PENUTUP	79
5.1 Rangkuman	79
5.2 Simpulan	81
5.3 Saran	83
DAFTAR RUJUKAN	84
LAMPIRAN	87
RIWAYAT HIDUP	153

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kompetensi Dasar dan Indikator	31
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrument Penilaian Rancang Bangun Penembangan	38
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Isi Pembelajaran	39
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran	40
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media	41
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Uji Perorangan dan Kelompok Kecil	42
Tabel 3.7 Kategori Penilaian Skala Likert	43
Tabel 3.8 Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5	45
Tabel 4.1 Hasil Rancang Bangun	48
Tabel 4.2 Kompetensi Dasar dan Indikator	51
Tabel 4.3 Hasil Review Ahli Isi Pembelajaran	60
Tabel 4.4 Saran dan Komentar Ahli Isi Pembelajaran	61
Tabel 4.5 Hasil Review Desain Pelajaran	62
Tabel 4.6 Saran dan Komentar Ahli Desain Pembelajaran	63
Tabel 4.7 Hasil Review Ahli Media Pembelajaran	63
Tabel 4.8 Saran dan Komentar Ahli Media Pembelajaran	65
Tabel 4.9 Penilaian Uji Coba Perorangan	65
Tabel 4.10 Saran dan Komentar Ahli Media Pembelajaran	67
Tabel 4.11 Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil	68
Tabel 4.12 Komentar dan Saran Subjek Uji Coba Kelompok Kecil	70
Tabel 4.13 Persentase Hasil Validitas Pengembangan Permainan Edukasi Puzzle	
Tabel 4.14 Perbaikan Produk Ahli Isi Materi	73
Tabel 4.15 Perbaikan Produk Ahli Desain Pembelajaran	74
Tabel 4.16 Perbaikan Produk Ahli Media Pembelajaran	76



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Wawancara Bersama Guru kelompok B	50
Gambar 4.2 Perekaman Video.....	53
Gambar 4.3 Desain <i>Puzzle</i>	53
Gambar 4.4 Proses Dubbing.....	54
Gambar 4.5 Proses Pembuatan Aplikasi	55
Gambar 4.6 Proses Publishing.....	55
Gambar 4.7 Pemindahan ke Google Drive.....	56
Gambar 4.8 Uji Coba Perorangan	57
Gambar 4.9 Uji Coba Kelompok Kecil	58
Gambar 4.10 Tampilan <i>Puzzle</i> Sebelum Revisi	73
Gambar 4.11 Tampilan <i>Puzzle</i> Sudah Revisi	74
Gambar 4.12 Tampilan Kotak Potongan Gambar yang Belum Revisi	75
Gambar 4.13 Tampilan Kotak Potongan Gambar yang Sudah Revisi	75
Gambar 4.14 Tampilan <i>Puzzle</i> Sebelum Revisi	76
Gambar 4.15 Tampilan <i>Puzzle</i> Sesudah Revisi.....	76



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 01. Surat Pengantar Pengumpulan Data.....	87
Lampiran 02. Surat Keterangan Telah Melakukan Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil.....	88
Lampiran 03. Hasil Wawancara	89
Lampiran 04. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).....	90
Lampiran 05. Hasil Review Rancang Bangun	105
Lampiran 06. Surat Keterangan Validasi Ahli Isi Pembelajaran	108
Lampiran 07. Review Ahli Isi Pembelajaran	109
Lampiran 08. Surat Keterangan Uji Ahli Isi Pembelajaran.....	111
Lampiran 09. Surat Keterangan Validasi Ahli Desain & Media Pembelajaran	112
Lampiran 10. Review Ahli Desain Pembelajaran	113
Lampiran 11. Review Ahli Media Pembelajaran	115
Lampiran 12. Surat Keterangan Uji Ahli Desain & Media Pembelajaran	117
Lampiran 13. Uji Coba Perorangan.....	118
Lampiran 14. Uji Coba Kelompok Kecil	124
Lampiran 15. <i>Flowchart</i>	142
Lampiran 16. <i>Storyboard</i>	143
Lampiran 17. Dokumentasi Penelitian	149
Lampiran 18. Waktu Pelaksanaan Penelitian	152

