

ABSTRAK

Luluk Maulidah, 2020, Penerapan Media Pembelajaran Puzzle Untuk Menambah Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini Di RA Al-Ghazali Rombasan Pragaan Sumenep, Skripsi, Prodi PIAUD, Fakultas Tarbiyah, IAIN Madura, Pembimbing: Abd. Gofur, M.Pd.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Puzzle, Konsentrasi

Media memiliki kedudukan yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Karena media dalam proses pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajarannya yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya.

Berdasarkan hal tersebut, maka ada tiga permasalahan yang menjadi kajian pokok dalam penelitian ini, yaitu: *pertama* Bagaimana bentuk-bentuk media pembelajaran puzzle di RA Al-Ghazali Rombasan Pragaan Sumenep?., *kedua* Bagaimana penerapan media pembelajaran puzzle di RA Al-Ghazali Rombasan Pragaan Sumenep?., *ketiga* Adakah hambatan dalam menerapkan media pembelajaran puzzle di RA Al-Ghazali Rombasan Pragaan Sumenep?.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif dikarenakan data yang diambil berupa kata-kata bukan angka. Sumber data yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Informannya adalah Kepala Sekolah, Guru, serta murid-murid RA Al-Ghazali Rombasan Pragaan Sumenep.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: *pertama*, Bentuk-bentuk Media Pembelajaran Puzzle di RA Al-Ghazali Rombasan Pragaan Sumenep sangatlah sederhana dan dirancang sendiri oleh guru, yaitu hanya berupa gambar yang berbentuk kepingan dengan model lurus. Penerapan bentuk dan model yang sederhana diharapkan dapat mempermudah anak dalam menyusunnya. *Kedua*, Penerapan Media Pembelajaran Puzzle di RA Al-Ghazali Rombasan Pragaan Sumenep media pembelajaran puzzle yang diterapkan di RA Al-Ghazali tidak jauh berbeda dengan penerapan media pembelajaran puzzle yang ada di lembaga lembaga pendidikan anak usia dini pada umumnya. Hanya saja di RA Al-Ghazali media pembelajaran puzzle yang diterapkan dalam pembelajaran biasanya berupa gambar dari kertas yang kemudian dipotong potong lurus menjadi 2 sampai 4 bagian dan untuk gambarnya sendiri mengikuti tema yang sudah ditentukan sebelumnya. *Ketiga*, Faktor penghambat dalam penerapan media pembelajaran puzzle di RA Al-Ghazali Rombasan Pragaan Sumenep, yaitu karena keadaan psikis anak yang masih ada yang mudah bosan dan lelah serta keadaan kelas yang tidak kondusif dikarenakan adanya salah satu anak yang suka asyik sendiri dan suka mengganggu temannya.