

**PENGARUH PERMAINAN *PUZZLE* TERHADAP
PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA ANAK 5-6 TAHUN
DI PAUD HARAPAN ANANDA KOTA BENGKULU**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam
Negeri Bengkulu Untuk Memenuhi Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana dalam Pendidikan Anak Usia Dini**



Oleh:

MEFI WULANDARI
NIM. 1416253006

**PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI (PIAUD)
JURUSAN TARBİYAH
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS
ISTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
2019**



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat: Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736)51276, 51171 Fax: (0736) 51171 Bengkulu

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr. Mefi Wulandari

Nim : 1416253006

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu
di Bengkulu

Assalamualaikum Wr.Wb setelah membaca dan memberikan arahan serta perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa Skripsi ini :

Nama : Mefi Wulandari

NIM : 1416253006

Judul : Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan

Kognitif Pada Anak 5-6 Tahun di PAUD Harapan Ananda

Kota Bengkulu

Telah memenuhi syarat untuk diujikan pada sidang munaqasyah skripsi guna memperoleh Sarjana dalam bidang Ilmu Tarbiyah. Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih. Wassalamu'alaikum Wr. Wb

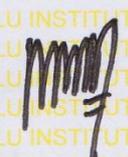
Bengkulu, 2018

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. H. Ali Akbariono, M.Pd

NIP.19750925201121004


Adi Saputra, M. Pd

NIP.198102212009011013



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat: Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax: (0736)
51171 Bengkulu

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengaruh Permainan *Puzzle* Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak 5-6 Tahun Di Paud Harapan Ananda Kota Bengkulu”, yang disusun oleh Mefi Wulandari, NIM. 1416253006, telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari Jum’at, 04 Januari 2019, dalam bidang Ilmu Tarbiyah.

Ketua,
Hj. Asiyah, M.Pd
NIP. 196510272003122001

Sekretaris
Fatricia Syafri, M.Pd.I
NIP. 198510202011012011

Penguji I
Dr. Buyung Surahman, M.Pd
NIP. 196110151984031002

Penguji II
Ahmad Syarifin, M.Ag
NIP. 198006162015031003

Bengkulu, Januari 2019
Mengetahui Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

Dr. Zubaedi, M. Ag., M. Pd
NIP. 196903081996031005

MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

11. Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.

(Q.S. Al Mujadalah: 11)

PERSEMBAHAN

Puji syukur saya ucapkan kepada Allah SWT atas rahmat dan karunianya yang mana saya masih diberi kesempatan untuk menyelesaikan kuliah saya. Pengorbanan dan doa restu serta limpahan dan kasih sayang dari orang-orang teramatlah besar pengaruhnya dalam menyelesaikan study dan skripsi. Untuk itu persembahkan skripsi ini saya tujukan kepada :

- 1. Allah SWT yang telah memberikan nikmat kesehatan, hidayah, rezeki kenikmatan dan kemudahan bagi saya.*
- 2. Ayah bundaku tercinta, motivator terbesar dalam hidupku yang tak pernah jemu mendoakan dan menyayangiku, atas semua pengorbanan dan kesabaran mengantarku sampai kini. Takkan pernah cukup ku membalas cinta ayah bunda padaku.*
- 3. Kedua adikku tercinta yang selalu memberikan motivasi setelah kedua orang tuaku.*
- 4. Keluarga besarku yang telah memberikan kelonggaran waktu sehingga aku dapat melaksanakan perkuliahan hingga penyusunan skripsi sampai selesai.*
- 5. Sahabat-sahabat seperjuanganku dan semua teman-temanku yang tak mungkin penulis sebutkan satu-persatu, For You All I Miss You Forever*
- 6. Agama, bangsa, almamater dan kampusku IAIN Bengkulu.*

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mefi Wulandari

NIM : 1416253006

Jurusan/prodi : Tarbiyah/ PIAUD

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi saya yang berjudul "**Pengaruh Permainan *Puzzle* Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak 5-6 Tahun di Paud Harapan Ananda Kota Bengkulu**", adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari diketahui bahwa Skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, Desember 2018

Penulis



Mefi Wulandari
NIM. 1416253006

ABSTRAK

Mefi Wulandari, Nim 1416253006, 2018 judul Skripsi: “Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak 5-6 Tahun di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu”.

Pembimbing I: Dr. Ali Akbarjono M. Pd Pembimbing II: Adi Saputra M. Pd

Kata Kunci : Permainan Puzzle, Perkembangan Kognitif

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah ada pengaruh dari permainan puzzle terhadap perkembangan kognitif pada anak 5-6 tahun di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode eksperimen dengan jenis kuasi eksperimen, teknik pengumpulan data penelitian ini adalah teknik observasi, catatan anekdot dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data penelitian ini adalah melalui *run test*. Berdasarkan penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan motorik kasar), kecerdasan (daya pikir dan daya cipta, kecerdasan emosi, spirirual), sosial emosional (sikap dan prilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang di lalui oleh Anak Usia Dini. Maka hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan selama satu bulan serta data akhir menggunakan *Run-test* menunjukkan hasil bahwa: Terdapat pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak. Hal ini dapat dilihat dari hasil posttest dan pretest kelas eksperimen dan kontrol, Pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan kognitif pada anak pada kelas eksperimen mengalami kenaikan sebesar 12.25% dari hasil sebelumnya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Permainan *Puzzle* Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak 5-6 Tahun Di Paud Harapan Ananda Kota Bengkulu”. Shalawat dan salam semoga tetap senantiasa dilimpahkan kepada junjungan dan uswatun hasanah kita, Rasulullah Muhammad SAW. Penyusunan skripsi ini untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) pada program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Jurusan Tarbiyah di Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, motivasi, dan dari semua pihak. Untuk itu penulis menghaturkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. H. Sirajuddin M., M, Ag., MH. Selaku Rektor IAIN Bengkulu yang telah memberikan fasilitas untuk menimba ilmu.
2. Bapak Dr. Zubaedi, M. Ag., M. Pd. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang telah memberikan motivasi dan dorongan demi keberhasilan penulis.
3. Ibu Nurlaili, M. Pd. Selaku ketua jurusan Tarbiyah IAIN Bengkulu yang telah memberikan berbagai fasilitas ilmu kepada penulis.
4. Ibu Fatrica Syafri, M. Pd. Selaku ketua PRODI Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) IAIN Bengkulu yang senantiasa sabar dan telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam memberikan ilmu yang sangat bermanfaat bagi penulis.
5. Bapak Dr. Ali Akbarjono, M. Pd. Selaku pembimbing 1 yang telah senantiasa sabar, serta meluangkan tenaga dan waktu dalam membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi.

6. Bapak Adi Saputra, M. Pd. Selaku pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, pikiran, motivasi serta petunjuk dari awal pembuatan skripsi ini.
7. Bapak/Ibu staf Dosen di lingkungan IAIN Bengkulu yang telah memberikan berbagai disiplin ilmu sehingga penulis mampu meraih gelar sarjana pendidikan.
7. Bunda Deva puriani, S. Pd selaku kepala Sekolah PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu yang telah memberikan izin kepada penulis dalam melakukan penelitian beserta keluarga besar PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu yang telah banyak membantu serta bekerja sama dengan penulis selama melakukan penelitian.
8. Pihak Perpustakaan yang telah membantu dalam penulisa skripsi ini.

Penulis juga menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Semoga ini bermanfaat bagi penulis dan bagi para pembaca pada umumnya.

Bengkulu, Januari 2019

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTA PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
SURAT PERNYATAAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR DIAGRAM	xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	14
C. Pembatasan Masalah	14
D. Rumusan Masalah	14
E. Tujuan Penelitian	15
F. Manfaat Penelitian	15

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori	17
1. Pengertian Bermain.....	17
2. Tujuan Bermain.....	20
3. Manfaat Bermain.....	23
4. Karakteristik Bermain	25
5. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Bermain.....	26
6. Permainan Puzzle	27

7. Manfaat Bermain Puzzle	29
8. Pendekatan Perkembangan Kognitif	32
9. Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun	46
10. Peran Sekolah Terhadap Perkembangan Kognitif	47
B. Kajian Penelitian Terdahulu	48
C. Kerangka Berfikir	49
D. Hipotesis	50

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	51
B. Desain Penelitian	52
C. Tempat dan Waktu	53
D. Populasi dan Sampel	53
E. Teknik Pengumpulan Data	54
F. Instrumen Penelitian	56
G. Teknik Analisis Data	59

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian	60
B. Hasil Penelitian	62
C. Pembahasan	69

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	72
B. Saran	72

DAFTAR PUSTAKA	69
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN	69
-----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	indikator perkembangan kognitif anak usi 5-6 tahun.....	32
Tabel 2.2	Tahapan Perkembangan Anak Usia Dini	37
Tabel 2.3	Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun.....	46
Tabel 3.1	Desain Penelitian	52
Tabel 3.2	Tabel Kelas Dalam Penelitian.....	53
Tabel 3.3	Sampel Dalam Penelitian	54
Tabel 3.4	Tabel Catatan Anekdote.....	55
Tabel 3.5	Instrumen penelitian dengan menggunakan Permainan <i>puzzle</i>	57
Tabel 3.6	Instrumen penilaian permainan <i>puzzle</i>	57
Tabel 3.7	Indikator Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun.....	58
Tabel 3.8	Kriteria Penilaian Penelitian Kognitif	58
Tabel 4.1	Jumlah Guru Di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu Tahun Ajaran 2018	61
Tabel 4.2	Jumlah Siswa Di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu Tahun Ajaran 2018	61
Tabel 4.3	Hasil Hari 1 Pretest Eksperimen Dan Kontrol.....	62
Tabel 4.4	Hasil Hari Ke 2 Pretest Eksperimen Dan Kontrol	63
Tabel 4.5	Hasil Hari ke 3 pretest eksperimen dan kontrol.....	64
Tabel 4.6	Hasil Hari ke 1 postest eksperimen dan kontrol	65
Tabel 4.7	Hasil Hari ke 2 postest eksperimen dan kontrol	66
Tabel 4.8	Hasil Hari ke 3 postest eksperimen dan kontrol	67
Table 4.9	Hasil Pretest Dan Postest Bermain Puzzle Kelompok Eksperimen	67
Tabel 4.10	Hasil Pretest Dan Postest Bermain Puzzle Kelompok Kontrol	68
Tabel 4.11	Indikator Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun.....	70

DAFTAR DIAGRAM

Gambar 1	Diagram Pretest Eksperimen Bermain Puzzle	68
Gambar 3	Diagram posttest Eksperimen Bermain Puzzle	69

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan UU RI Nomor 20 tahun 2001 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bahkan negara.¹

Pendidikan anak usia dini sangat diperlukan untuk membiasakan diri dan mengembangkan pola pikir anak yang berumur 0-8 tahun dalam cakupan anak dari lahir hingga anak kelas 3 SD karena proses pendidikan dan pendekatan pola asuh anak kelas 1, 2, dan 3 hampir sama dengan pola asuh anak sebelumnya.² Usia dini adalah sebuah fase pendidikan yang tidak terlepas dari bermain dengan alat permainan. Sebagai sebuah lembaga pendidikan tentu saja Taman Kanak-Kanak merupakan sebuah tempat belajar dan juga bermain yang memiliki berbagai sarana dan pra sarana untuk mendukung terlaksananya proses pembelajaran yang baik dan berkualitas.³

¹ Rulam ahmadi. *Pengantar pendidikan asas dan filsafat pendidikan*. (Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA. 2016). h. 38

² Tadkiroatun masfiroh. *Memilih, Menyusun Dan Menyajikan Cerita Untuk Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: TIARA WACANA. 2008) h. 1

³ Suyadi, *Teori Pembelajaran Pembelajaran Anak Usia Dini dalam kajian neurosains*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2014) h.22

Menurut UU No 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan rohani dan jasmani anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.⁴ Sedangkan pada peraturan pemerintah No 17 Tahun 2010 tentang pengelolaan dan penyelenggaraan layanan pendidikan disebutkan bahwa fungsi PAUD adalah membina, menumbuhkan dan mengembangkan seluruh potensi anak secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki ke jenjang pendidikan selanjutnya⁵

Anak usia 4-6 tahun merupakan bagian dari anak usia dini yang secara terminologi disebut sebagai anak usia pra sekolah (*Golden Age*). Pada masa ini terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini merupakan tempo untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, seni, sosial emosional, disiplin diri, nilai-nilai agama, konsep diri dan kemandirian. Anak membutuhkan rangsangan pendidikan yang sesuai dengan perkembangan dan potensi anak.⁶

⁴Direktorat pendidikan anak usia dini, direktorat jenderal pendidikan non formal dan informal kementerian pendidikan nasional, pedoman teknis penyelenggaraan kelompok bermain 2010. h.1

⁵Novan Ardy Wiyani. *Konsep dasar paud*. (Yogyakarta: GAVA MEDIA. 2016). h. 10

⁶Direktorat pembinaan pendidikan anak usia dini, direktoratjenderal pendidikan anak usia dini, nonformal dan informal kementerian pendidikan dan kebudayaan, petunjuk teknis penyelenggaraan taman kanak-kanak, 2012. h.5

Pandangan Islam mengatakan segala sesuatu yang dilaksanakan, tentulah memiliki dasar hukum baik itu yang berasal dari dasar naqliyah maupun dasar aqliyah. Begitu juga halnya dengan pelaksanaan pendidikan pada anak usia dini. Berkaitan dengan pelaksanaan pendidikan anak usia dini, dapat dibaca firman Allah berikut ini:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ
وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya: "Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur". (An Nahl: 78)

Berdasarkan ayat tersebut di atas, dipahami bahwa anak lahir dalam keadaan lemah tak berdaya dan tidak mengetahui (tidak memiliki pengetahuan) apapun. Akan tetapi Allah membekali anak yang baru lahir tersebut dengan pendengaran, penglihatan dan hati nurani (yakni akal yang menurut pendapat yang sah pusatnya berada di hati). Menurut pendapat yang lain adalah otak. Dengan itu manusia dapat membedakan di antara segala sesuatu, mana yang bermanfaat dan mana yang berbahaya. Kemampuan dan indera ini diperoleh seseorang secara bertahap, yakni sedikit demi sedikit. Semakin besar seseorang maka bertambah pula kemampuan pendengaran, penglihatan, dan akalnya hingga sampailah ia pada usia matang dan dewasanya. Dengan bekal pendengaran, penglihatan dan hati nurani (akal) itu, anak pada perkembangan

selanjutnya akan memperoleh pengaruh sekaligus berbagai didikan dari lingkungan sekitarnya.⁷

Dunia anak adalah dunia bermain. Dengan bermain, anak akan memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi dan perkembangan fisik. Bermain merupakan sarana untuk menggali pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak. Bermain juga dapat menjadi sarana untuk mengembangkan kreativitas dan daya cipta, karena bermain adalah sumber pengalaman dan uji coba.⁸

Bermain, dari segi pendidikan adalah kegiatan permainan menggunakan alat permainan yang mendidik serta alat yang bisa merangsang perkembangan aspek kognitif, sosial, emosi, dan fisik yang dimiliki anak. Oleh karena itu, dari sudut pandang pendidikan bermain sangat membutuhkan alat permainan yang mendidik. Seperti salah satunya adalah puzzle, Mainan puzzle adalah salah satu mainan edukatif untuk anak dan merupakan alasan yang baik bagi orang tua untuk membeli mainan puzzle tersebut. Selain dapat memberikan keuntungan untuk orang tua berupa waktu tenang dan dapat mengerjakan pekerjaan rumah tangga lainnya, ternyata ada banyak manfaat bagi anak-anak yang secara teratur bermain dengan puzzle. Ada banyak sekali jenis dan gambar puzzle anak yang tersedia di pasaran dan mudah sekali ditemukan.⁹

⁷ Neneng Uswatun Hasanah, *Konsep Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Perspektif Islam*, (Jurnal Pdf, At-Ta'dib Vol.4 No.2 Sya'ban 1429, tahun 2015), h. 22

⁸ Dwi Nami, *Media Puzzle Untuk Anak Usia Dini*, (Sumber: <http://dwinami.wordpress.com> diunggah pada 10/12/2014 pukul 09.00 Wib, dan diakses pada 07/06/2018 Pukul 21.00 Wib

⁹ Mahardika, *Permainan Edukatif dengan Media Puzzle Mengembangkan kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Umur 4-5 tahun TK Islamiyah*, (Jurnal Pdf Penelitian, Program Studi Pendidikan Guru PAUD FKIP Intan, tahun 2016), h. 4

Kegiatan sentra puzzle ini dapat dirangkai dengan potongan jumlah yang sesuai dengan usia anak. Misalnya pada usia 2-3 tahun, potongan puzzlenya tidak kurang dari 4 biji; usia 3-4 tahun potongan puzzlenya tidak lebih dari 5 biji, untuk anak TK (4-5) tahun potongan puzzlenya tidak lebih dari enam biji dan untuk SD keatas potongan puzzlenya tidak lebih dari tujuh biji. Seperti sentra-sentra lainnya sentra puzzle pun bisa dikemas sedemikian rupa, oleh karena itu semua kecerdasan anak terealisasikan dengan baik. Misalnya di puzzle tersebut diberi gambar orang yang sedang solat (untuk mencerdaskan daya spiritualisasinya anak), dimainkan oleh dua anak (untuk mengasah daya emosi-sosial dan interpersonal), jika permainan puzzle ini jika dilakukan oleh anak-anak maka akan mengasah daya kompetitif anak dan lain-lain.

Pembelajaran untuk anak usia dini menggunakan prinsip belajar, bermain, dan bernyanyi. Pembelajaran untuk anak usia dini diwujudkan sedemikian rupa sehingga dapat membuat anak aktif, senang, bebas memilih. Anak-anak belajar melalui interaksi dengan alat-alat permainan dan perlengkapan serta manusia. Anak belajar dengan bermain dalam suasana yang menyenangkan. Hasil belajar anak menjadi lebih baik jika kegiatan belajar dilakukan dengan teman sebayanya. Dalam belajar, anak menggunakan seluruh alat inderanya.¹⁰

Pembelajaran yang berorientasi pada perkembangan mengacu pada tiga hal penting, yaitu : 1) berorientasi pada usia yang tepat, 2) berorientasi pada individu yang tepat, dan 3) berorientasi pada konteks social budaya.

¹⁰ Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal Dan Informal Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, Bermin Bagi Aud Dan Alat Permainan Yang Sesuai Untuk Anak. 2011. h.7

Pembelajaran yang berorientasi pada perkembangan harus sesuai dengan tingkat usia anak, artinya pembelajaran harus diminati, kemampuan yang diharapkan dapat dicapai, serta kegiatan belajar tersebut menantang untuk dilakukan anak di usia tersebut.

Fakta yang terjadi pada umumnya untuk memasuki jenjang pendidikan dasar terlebih dahulu harus melalui PAUD atau TK bahkan ada yang harus melalui tes. Di lembaga PAUD atau TK juga sudah diajarkan untuk membaca, menulis dan berhitung. Padahal pada dasarnya PAUD atau TK adalah salah satu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Di sisi lain, dalam penerapannya kegiatan di PAUD atau TK rata-rata lebih banyak menggunakan *worksheet* (majalah ataupun lks) dan mengutamakan agar anak bisa membaca, menulis dan berhitung setelah anak lulus dari PAUD atau TK tersebut. Tujuan tersebut tidak lain adalah agar anak didik mereka bisa masuk jenjang Sekolah Dasar (SD) khususnya SD favorit, karena belakangan ini banyak SD yang menerapkan persyaratan masuk SD harus bisa membaca. Karena tuntutan tersebut banyak mengakibatkan TK yang memaksa muridnya untuk belajar membaca. Padahal di PAUD atau TK tidak ada kewajiban anak belajar membaca, kecuali hanya sebagai ajang adaptasi, sosialisasi dan pengembangan prasekolah. Karena kondisi yang terjadi mengisyaratkan pelajaran membaca sudah menjadi kurikulum di sekolah PAUD atau TK.

Ironisnya, syarat yang dibebankan kepada calon siswa SD tersebut malah membuat pendidik di PAUD atau TK menjadi sibuk karena tuntutan yang ada. Jika tidak mengajarkan membaca, menulis dan berhitung pada anak didiknya sejak usia PAUD atau TK mereka khawatir jika peserta didik lulusannya tidak diterima di SD favorit. Padahal jika salah dalam menangani peserta didik bisa berakibat buruk pada perkembangan anak selanjutnya. Dalam kondisi ini tidak hanya pendidik PAUD atau TK yang dibuat sibuk, namun juga orangtua. Orangtua sangat mengharapkan sekali jika anaknya bisa bersekolah disekolah yang unggul. Seringkali orangtua memaksa anaknya untuk bisa membaca, menulis dan berhitung bahkan ada orangtua yang memberikan pelajaran tambahan melalui les dengan harapan anak mereka bisa memenuhi harapan orangtuanya. Padahal jika memberikan materi tentang membaca, menulis dan berhitung sejak dini atau sebelum anak memasuki pendidikan formal ini justru malah akan menjadi bumerang, saat menempuh pendidikan formal anak akan merasa bosan dengan materi tersebut karena merasa telah menguasai materi yang ada. Sebenarnya, anak usia balita yang belajar membaca boleh – boleh saja dan tidak sepenuhnya dikatakan salah asalkan orangtua mampu melihat minat dan kemampuan anak. Jika anak memang berminat dan mampu hal itu tidak menjadi masalah. Yang menjadi masalah itu jika orangtua memaksa anak agar anak bisa menjadi apa yang diharapkan orangtua namun anak tidak mempunyai kemampuan bahkan minat dengan apa yang diharapkan orangtua.

Dengan keadaan ini justru malah anak yang terbebani dengan paksaan dan tuntutan yang ada. Padahal di usia tersebut mereka masih berada dalam

masa bermain. Bagi anak bermain adalah kebutuhan dan bermain adalah dunianya. Seperti yang dikatakan Piaget dalam Mayesty bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi diri seseorang; kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi, diharapkan melalui bermain dapat member kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berekreasi dan belajar secara menyenangkan. Selain itu kegiatan bermain dapat membantu anak untuk mengenal diri sendiri dan lingkungan dimana ia hidup.

Pada masa-masa sehabis masa usia dini, pengalaman-pengalaman dan lingkungan mempunyai pengaruh lebih besar karena orang tua dan lingkungan berbeda pengalaman dan dari dunia yang berbeda maka wajar kalau setiap individu merefleksikan hal yang berbeda. Oleh karena itu, perbedaan tidak hanya pada akar yang menyebabkan perkembangan itu, tetapi juga pada hasil atau suatu produk perkembangan itu sendiri. Artinya anak pada usia yang berbeda akan berbeda pula secara fisik (berat, tinggi poster, tubuh dan penampilan) perbedaan kesehatan dan tingkat energi, ide-ide yang kompleks, pikiran, reaksi emosional dan gaya hidup.¹¹

Berdasarkan penjelasan pendidikan di atas maka tujuan pendidikan yang di harapkan mampu memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak usia dini agar mampu tumbuh kembang secara sehat dan optimal sesuai dengan nilai, norma dan harapan masyarakat. Menurut Dr. Fasli jalal tujuan PAUD adalah untuk mengoptimalkan perkembangan otak anak

¹¹ Suyadi & Maulidya Ulfah. *Konsep Dasar Paud*. (Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2015). h.54

meliputi seluruh proses stimulus psikososial dan tidak hanya terbatas pada proses pembelajaran yang terjadi di dalam intuisi pendidikan. Ki Hajar Dewantara juga mengemukakan pendidikan taman kanak-kanak sebagai taman indria. Adapun tujuan dari taman indria tersebut ialah. 1) mengembangkan rasa tertib dan damai serta pikiran yang sehat; 2) menciptakan suasana yang menyenangkan berdasarkan lingkungan disekitar anak. Ia juga menyatakan bahwa untuk mencapai beberapa tujuan di atas maka kegiatan utama yang harus dilakukan ialah menggambar, menyanyi, berbaris, bermain serta melakukan pekerjaan tangan secara bebas dan teratur.¹²

Satuan pendidikan anak usia dinibisa melakukan Pencapaian kualitas pendidikan merupakan langkah yang harus dilakukan dengan usaha peningkatan kemampuan profesional yang dimiliki oleh guru, utamanya guru pendidikan anak usia dini. Ilmu pengetahuan yang diperoleh dari proses pendidikan merupakan bekal yang sangat penting bagi setiap orang untuk menjalankan kehidupan. Dalam Al-Qur'an surah Al-khaf ayat 66 yang artinya

قَالَ لَهُ مُوسَىٰ هَلْ أَتَّبِعُكَ عَلَىٰ أَنْ تُعَلِّمَنِي مِمَّا عَلَّمْتَ رُشْدًا ﴿٦٦﴾

”Musa berkata kepada Khidhr “Bolehkah aku mengikutimu supaya kamu mengajarkan kepadaku ilmu yang benar di antara ilmu-ilmu yang telah diajarkan kepadamu” (QS. 18: 66)”.

Berdasarkan ayat di atas dapat diambil beberapa pokok pemikiran sebagai berikut:1). Kaitan ayat ini dengan aspek pendidikan bahwa seorang

¹² Soegeng Santoso, *Dasar-Dasar Pendidikan TK*, (Jakarta:Universitas Terbuka, 2005), h. 2.18

pendidik hendaknya: Menuntun anak didiknya. Dalam hal ini menerangkan bahwa peran seorang guru adalah sebagai fasilitator, tutor, mentor, pendamping dan yang lainnya. Peran tersebut dilakukan agar anak didiknya sesuai dengan yang diharapkan oleh bangsa, negara, dan agamanya.²). Memberi tahu kesulitan-kesulitan yang akan dihadapi dalam menuntut ilmu. Hal ini perlu, karena zaman akan selalu berubah seiring berjalannya waktu. Dan kalau kita tidak mengikutinya, maka akan menjadikan anak yang tertinggal.³). Mengarahkannya untuk tidak mempelajari sesuatu jika sang pendidik mengetahui bahwa potensi anak didiknya tidak sesuai dengan bidang ilmu yang akan dipelajarinya.

Pendidikan kecerdasan kognitif merupakan suatu proses dimana anak diajarkan untuk memahami, mengamati dan bagaimana cara berfikir yang baik. Dimana proses yang digolongkan di dalam kecerdasan ini ialah mencakup cara mendeteksi, menafsirkan, mengelompokkan dan mengingat informasi. Perkembangan kognitif meliputi beberapa tahapan dimana setiap tahap memiliki ciri pokok perkembangan tersendiri dengan umur yang telah ditentukan melalui skema perkembangan yaitu tahap perkembangan sensorimotor pada tahap ini anak berumur 0-2 tahun, tahap praoperasional 2-7 tahun, tahap operasional konkret 8-11 tahun sedangkan operasional formal anak berumur 11 tahun ke atas.¹³

Memperhatikan fungsi dari kecerdasan kognitif yang sangat besar faedahnya bagi siswa dalam proses pembelajaran, maka fungsi guru anak usia

¹³Paul Suparno, *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. (Yogyakarta: Kanisus, 2001), h. 25

dini sebagai motivator, fasilitator, model perilaku, pengamat, pendamai dan pengasuh terlebih jika dikaitkan dengan proses belajar mengajar yang terjadi disekolah jenjang pendidikan anak usia dini dimana walaupun waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran setiap hari hanya 2 jam akan tetapi sulit bagi guru untuk mengarahkan dan mendidik anak karena tingkat konsentrasi atau waktu yang paling maksimal bagi anak untuk berkonsentrasi ialah 15 menit. Namun demikian, dalam proses peningkatan pembelajaran yang berhubungan dengan stimulasi kecerdasan kognitif bagi anak bukan perkara mudah karena masih banyak problema yang di hadapi guru oleh karena itu dalam pendidikan anak usia dini diharapkan seorang guru yang memiliki kemampuan kreativitas dan profesionalisme serta keuletan dengan berbagai usaha yang dapat mengantarkan pada tumbuhnya kecerdasan yang lebih maksimal.

Berdasarkan hasil observasi pada April 2018 yang telah dilakukan peneliti di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu. Jumlah keseluruhan murid tersebut yaitu 17 orang murid.¹⁴ Ketika melakukan observasi dikelompok terlihat guru sedang menyampaikan suatu pengarahan untuk melakukan kegiatan pembelajaran yang pertama. Kebetulan karena tema minggu saat peneliti melakukan observasi ialah gejala alam jadi sebelum memulai kegiatan pembelajaran guru melakukan tahapan bercakap-cakap atau bertanya jawab terlebih dahulu mengenai tema pada hari senin tanggal 26 agustus tahun 2018 tersebut.

¹⁴ Deva Puriani (kepala sekolah) observasi tanggal 14 Juli 2018 di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu

Temuan hasil di lapangan diperoleh informasi bahwa guru kurang menggunakan media pembelajaran, kemampuan kognitif anak belum berkembang, selanjutnya kurangnya alat permainan edukatif (APE) anak, metode yang digunakan belum variatif, anak sibuk dengan kegiatannya sendiri, guru cenderung hanya kepada anak yang bisa (berkembang), sedangkan anak yang kurang berkembang kurang di perhatikan, keadaan kelas kurang kondusif untuk kegiatan belajar.

Setelah melakukan tanya jawab guru mengajak anak untuk bernyanyi sebelum memulai kegiatan pembelajaran, lagu yang dinyanyikan pun sesuai dengan tema. Ketika kegiatan sedang berlangsung, guru menekankan kepada anak untuk tetap fokus dalam melakukan kegiatan yang sedang berlangsung karena saat kegiatan selesai dilakukan anak-anak mampu menjawab kegiatan yang telah dilakukan. Terlihat jelas bahwa Belum adanya media yang digunakan saat kegiatan sedang berlangsung hal ini dikarenakan media yang tersedia belum semuanya sesuai dengan tema, hanya beberapa media yang tersedia diantaranya balok, buku bergambar, bola dan boneka. Untuk mengatasi hal tersebut, sebelum menyampaikan kegiatan guru harusnya menyiapkan media yang akan digunakan sesuai dengan tema pada hari tersebut. Ketika guru menyampaikan kegiatan dengan menggunakan media anak lebih tertarik antusias untuk belajar. Hal ini terbukti dari semangat anak seperti selalu bertanya, mampu menjawab pertanyaan yang diberikan serta pengetahuan anak menjadi lebih luas. Melakukan kegiatan pembelajaran tanpa menggunakan media puzzle sebenarnya juga akan membuat kecerdasan yang berhubungan

dengan kognitif anak akan mulai berkembang dengan baik akan tetapi apabila kegiatan pembelajaran dimana sebelum memulai kegiatan pembelajaran sudah dijelaskan dengan media pembelajaran nyata anak akan mengamati, melihat dan mengerti bahwa kegiatan dengan benda nyata akan lebih mudah dipahami. Akan tetapi, karena biasanya kegiatan pembelajaran yang berhubungan dengan alat permainan edukatif (Puzzle) termasuk dalam media yang sangat jarang digunakan maka dari itu peneliti melihat hasil observasi yang telah dilakukan bahwa kecerdasan kognitif anak saat menggunakan media puzzle pada paud harapan ananda bisa dikatakan masih termasuk kedalam golongan kategori minimum.

Berdasarkan hasil observasi terlihat media yang ada masih kurang, hal ini juga dinyatakan oleh kepala sekolah PAUD HARAPAN ANANDA Kota Bengkulu bahwa media yang tersedia masih sangat sedikit. Untuk memperbanyak pengalaman guru mengenai anak, guru harus membuat se kreatif mungkin media yang membantu dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak. Jika semua kebutuhan dapat terpenuhi dengan baik maka kegiatan yang berlangsung dapat dikatakan berhasil dan dapat mengembangkan perkembangan kognitif anak. Namun ketika faktor pendukung belum tersedia dengan optimal maka guru dapat memberikan sesuatu yang dapat menarik perhatian anak baik dari diri sendiri maupun adanya media. Dari permasalahan diatas, maka ketertarikan peneliti melakukan penelitian yang berjudul "PENGARUH PERMAINAN *PUZZLE* TERHADAP

PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA ANAK 5-6 TAHUN DI PAUD HARAPAN ANANDA KOTA BENGKULU”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Guru kurang menggunakan media pembelajaran.
2. Kemampuan kognitif anak belum berkembang.
3. Kurangnya alat permainan edukatif (APE) anak.
4. Metode yang digunakan belum variatif.
5. Anak sibuk dengan kegiatannya sendiri ketika belajar.
6. Guru cenderung hanya kepada anak yang bisa (berkembang).
7. Keadaan kelas kurang kondusif untuk kegiatan belajar.
8. Guru tampak kurang menguasai kelas.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini hanya membatasi pada pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan kognitif pada anak 5-6 tahun di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dari penelitian ini ialah: Apakah ada pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan kognitif pada anak 5-6 tahun di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu?

E. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui apakah ada pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan kognitif pada anak 5-6 tahun di paud harapan ananda kota bengkulu.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini disusun dengan harapan dapat memberi manfaat antara lain:

1. Manfaat Teoritis: penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi mengenai pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan kognitif pada anak 5-6 tahun di paud harapan ananda kota bengkulu, Selain itu.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Peneliti: peneltian ini dapat dijadikan sarana dalam meningkatkan pengetahuan metode penelitian dan sarana menerapkan langsung teori yang didapat di bangku kuliah dalam kegiatan pembelajaran nyata.
 - b. Bagi Orang tua: peneltian ini diharapkan agar orang tua dapat menerapkan sekaligus menstimulasi anak didik secara tepat sehingga seorang anak dapat memiliki kecerdasan yang optimal.
 - c. Bagi Guru: Penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu sumber informasi untuk mengetahui pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan kognitif pada anak 5-6 tahun di paud harapan ananda kota bengkulu.
 - d. Bagi Siswa: Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan perkembangan kognitif melalui permainan puzzle pada anak.

- e. Bagi sekolah: Penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam upaya pengadaan inovasi pembelajaran bagi guru-guru lain dan juga memotivasi mereka untuk selalu melakukan inovasi untuk menemukan permainan-permainan dalam pembelajaran yang paling tepat dan afektif.
- f. Bagi Pembaca: Skripsi ini dapat dijadikan sebagai penambahan wawasan dan dapat menjadi bahan referensi atau acuan penelitian bagi penulis selanjutnya, khususnye mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pengertian Bermain

Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar yang baik pada anak.¹⁵ Berdasarkan pengertian bermain di atas maka untuk lebih jelasnya dapat di perhatikan melalui pemaparan para pendidikan anak berikut ini: 1) menurut Piaget bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri sendiri; 2) menurut Parten bermain adalah suatu kegiatan sebagai sarana bersosialisasi dan dapat memberikan kesempatan pada anak untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan; 3) menurut Buhler dan danziger bermain merupakan kegiatan yang menimbulkan kenikmatan; 4) menurut Docket dan Flear bermain merupakan kebutuhan bagi anak karena anak memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya sendiri; 5) menurut Mayesty bermain merupakan kegiatan yang dilakukan oleh anak-

¹⁵ M. Fadlillah. *Bermain Dan Permaian Anak Usia Dini*. (jakarta: PT Fajar Interpretama Mandiri. 2017). h. 6

anak sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah sebuah permainan.

Bermain juga diartikan oleh Smith and Pellegrini dimana kegiatan yang dilakukan dalam bermain bermanfaat bagi kepentingan diri sendiri, dilakukan dengan cara-cara menyenangkan, tidak diorientasikan pada hasil akhir, fleksibel, aktif, dan positif. Hal ini berarti, bermain bukanlah kegiatan yang dilakukan demi menyenangkan orang lain, tetapi semata-mata karena keinginan dari diri sendiri. Oleh karena itu, bermain itu menyenangkan dan dilakukan dengan cara-cara yang menyenangkan bagi pemainnya.

Dalam bermain, anak tidak berpikir tentang hasil karena proses lebih penting daripada tujuan akhir. Bermain juga bersifat fleksibel, karenanya anak dapat membuat kombinasi baru atau bertindak dalam cara-cara baru yang berbeda dari sebelumnya. Bermain bukanlah aktivitas yang kaku. Bermain juga bersifat aktif karena anak benar-benar terlibat dan tidak pura-pura aktif. Bermain juga bersifat positif dan membawa efek positif karena membuat pemainnya tersenyum dan tertawa karena menikmati apa yang mereka lakukan. Dengan demikian, bermain adalah kegiatan yang menyenangkan, bersifat pribadi, berorientasi proses, bersifat fleksibel, dan berefek positif.

Bermain juga dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak

luar. Kegiatan dalam bermain menimbulkan kesenangan bagi pelakunya, sedangkan dalam bekerja efek tersebut tidak selalu muncul. Meskipun definisi bermain dan bekerja dapat dibedakan, tetapi mengklasifikasikan suatu kegiatan ke dalam dua kategori tersebut, bukanlah hal mudah. Artinya, hampir tidak ada satu kegiatan pun yang dapat diklasifikasikan secara eksklusif. Apakah suatu kegiatan termasuk dalam satu kategori tertentu, tidak saja ditentukan oleh kegiatan itu sendiri melainkan juga oleh sikap individu terhadap aktivitas tersebut. bermain adalah aktivitas yang dilakukan karena ingin, bukan karena harus memenuhi tujuan atau keinginan orang lain.

Bermain tidak memerlukan konsentrasi penuh, tidak memerlukan pemikiran yang rumit. Sebaliknya, bekerja menuntut konsentrasi penuh, harus belajar, dan menggunakan pikiran secara tercurah. Anak juga memandang bermain sebagai kegiatan yang tidak memiliki target. Mereka dapat saja meninggalkan kegiatan bermain kapan pun mereka mau; dan sebaliknya, bekerja memiliki target, harus diselesaikan, dan tidak dapat berbuat sekehendak hati. Bagi mereka, bermain adalah kebutuhan, sedangkan bekerja adalah sebuah keharusan. Lebih lanjut, anak-anak menyatakan bahwa bermain dan bekerja juga tergantung pada niat. Kegiatan di kelas, seperti menulis, mengeja, membaca, dan acara rutin pagi hari adalah bekerja karena aktivitas itu “harus” dilakukan karena anak-anak berniat untuk menyelesaikan tugas. Sebaliknya, kegiatan bermain “dapat” dilakukan kapan pun sekehendak anak. Ketika melihat

pasir, misalnya, anak dapat bermain dan melakukan apa yang diinginkan. Anak-anak cenderung menggunakan kata “dapat” ketika berbicara tentang lukisan, pemeliharaan ruang, balok-balok, pasir, material rancang bangun, benda kesayangan, atau game komputer. Meskipun demikian, apabila kegiatan dengan benda-benda tersebut merupakan tugas, anak-anak menyebutnya sebagai bekerja.

2. Tujuan Bermain

Pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama yaitu memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak. Penekanan dari bermain ialah perkembangan kreativitas sangat individual dan bervariasi antar setiap anak yang satu dengan anak yang lainnya. Elkonin adalah salah seorang murid dari vygotsky, ia menggambarkan empat prinsip bermain yaitu:¹⁶ (1) dalam bermain anak mengembangkan sistem untuk memahami apa yang sedang terjadi dalam rangka mencapai tujuan yang lebih kompleks; (2) kemampuan untuk menempatkan perspektif orang lain melalui aturan-aturan dan menegosiasikan aturan tersebut; (3) anak menggunakan replika untuk menggantikan objek yang nyata, lalu mereka menggunakan objek baru yang berbeda; (4) menciptakan aturan bermain bersama dengan teman dilingkungan mainnya. Elheart dan Leavitt mengatakan bahwa pembelajaran dapat mengembangkan kognitif, bahasa, sosial, emosi,

¹⁶ Yuliani Nurani Sujiono. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Indeks. 2009). h. 145

kreatifitas dan prestasi akademik anak. Wolfgang dan wolfgang berpendapat bahwa terdapat sejumlah nilai-nilai dalam bermain yaitu: bermain dapat mengembangkan keterampilan sosial, emosional dan kognitif. Dalam setiap pembelajaran terdapat berbagai kegiatan yang memiliki dampak terhadap perkembangan, sehingga dapat diidentifikasi bahwa fungsi bermain, antara lain:¹⁷ (1) dapat memperkuat dan mengembangkan otot dan koordinasinya melalui gerak, melatih motorik halus, motorik kasar dan keseimbangan; (2) dapat mengembangkan keterampilan emosinya, rasa percaya diri pada orang lain, kemandirian dan keberanian untuk berinisiatif. Karena pada saat bermain anak sering berpura-pura menjadi orang lain; (3) dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya karena melalui bermain anak seringkali melakukan eksplorasi terhadap segala sesuatu yang ada dilingkungan sekitarnya sebagai wujud rasa keingintahuan; (4) dapat mengembangkan kemandirian dan menjadi dirinya sendiri, karena melalui bermain anak selalu bertanya, meneliti lingkungan, belajar mengambil keputusan, berlatih peran sehingga ia menyadari kelebihan dan kekurangan yang dimilikinya.

Bermain bagi anak merupakan kegiatan yang dapat disamakan dengan bekerja pada orang dewasa. Bermain memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan seorang anak. Tujuan bermain merupakan untuk mengetahui peranan bermain dalam perkembangan

¹⁷ Yuliani Nurani Sujiono. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Indeks. 2009). h. 145

anak usia dini. Menurut Cosby dan Sawyer menyebutkan bahwa permainan secara langsung mempengaruhi seluruh area perkembangan anak dengan memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar tentang dirinya, orang lain dan lingkungannya. Permainan memberikan anak-anak kebebasan untuk berimajinasi, menggali potensi diri atau bakat diri untuk beraktivitas. Motivasi bermain anak-anak muncul dari dalam diri mereka sendiri untuk menikmati aktivitas, untuk merasakan bahwa mereka mampu dan untuk menyempurnakan apa saja yang telah ia dapat dengan baik melalui hal-hal yang baru. Utami Munandar menyebutkan bahwa bermain adalah suatu aktivitas yang membantu anak meencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional. Dengan demikian tujuan bermain merupakan sarana untuk mencapai seluruh perkembangan anak usia dini, mulai dari fisik motorik sampai pada sosial emosionalnya. Adapun tujuan bermain dapat diklasifikasikan menjadi beberapa bentuk yaitu:¹⁸

a) Untuk Mengeksplorasi Anak

Anak-anak suka melakukan hal-hal baru yang diinginkan dan dianggap baik bagi dirinya. Karakteristik anak yang mempunyai rasa ingin tahu cukup kuat membuat anak cenderung bereksplorasi untuk melakukan segala aktivitasnya.

¹⁸M. Fadlillah. *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. (Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri. 2017). h. 8

b) Untuk Eksperimen Anak

Eksperimen diartikan sebagai uji coba demi menghasilkan sesuatu yang diharapkan. Bermain sebagai eksperimen diartikan sebagai uji coba anak untuk mendapatkan pengetahuan dan hal yang baru. Hal tersebut dilakukan karena rasa ingin tahu anak sangatlah tinggi sehingga anak-anak seringkali melampiaskan kedalam permainan.

c) Untuk Imitation Anak

Imitasi diartikan sebagai bentuk tiruan anak-anak. Dengan kata lain imitasi merupakan peniruan terhadap permainan yang akan dimainkan.

d) Untuk Adaptasi Anak

Adaptasi merupakan penyesuaian diri dengan lingkungan, maksudnya disaat anak bermain bersama dengan teman yang ada di sekitarnya secara otomatis akan melatih anak bersosialisai dan berinteraksi dengan lingkungannya.

3. Manfaat Bermain

Dengan bermain, anak akan tumbuh dan berkembang dengan maksimal. Ada 5 aspek perkembangan yang akan dirangsang dengan bermain, yaitu:¹⁹

¹⁹ Bermain Bagi Anak dan Alat Permainan Yang Sesuai Usia Anak. Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini. Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal Dan Informal. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Tahun 2011

a) Aspek Fisik Motorik

Aspek fisik motorik ialah kemampuan gerak, baik gerakan kasar maupun halus. Dengan bermain, anak diharapkan dapat mengontrol gerakan kasar maupun halus.

b) Aspek Sosial

Melalui bermain, anak belajar bagaimana cara membina hubungan dengan orang lain, mengerti aturan, bisa berbagi dengan orang lain, menunggu giliran dan mampu memahami orang lain.

c) Aspek Emosi

Melalui kegiatan ini, anak dapat melatih kesabaran belajar menerima kekalahan, kecewa, mengatur emosi marah, tidak mudah menyerah dan dapat mengemukakan perasaan mereka.

d) Aspek Bahasa

Saat bermain, anak akan mendengar dan berbicara. Hal tersebut akan melatihnya untuk memahami orang lain dan menggunakan bahasa untuk mengungkapkan pikirannya. Selain itu melalui bahasa, anak juga akan belajar untuk menjalin hubungan dengan orang lain dan menambah penguasaan kata.

e) Aspek kecerdasan

Melalui bermain, anak belajar bagaimana cara menyelesaikan masalah, meningkatkan daya ingat, memusatkan perhatian pada suatu kegiatan.

4. Karakteristik Bermain

Jeffree, McConkey dan Hewson berpendapat bahwa bermain memiliki ciri-ciri khas yang perlu diketahui oleh guru dan orang tua. Kekhasan itu ditunjukkan oleh perilaku anak.²⁰ Kegiatan disebut bermain apabila:

- a) Menyenangkan dan menggembirakan bagi anak. Anak menikmati kegiatan bermain tersebut mereka tampak riang dan senang.
- b) Dorongan bermain muncul dari anak bukan paksaan orang lain anak melakukan kegiatan karena memang mereka ingin.
- c) Anak melakukan karena spontan dan sukarela. Anak tidak merasa diwajibkan (anak begitu saja berlari, mengejar, mengincar, merebut, dan menendang bola tanpa ada rencana sebelumnya. Tidak ada seorang pun yang menskenario perilaku anak dalam bermain)
- d) Semua anak ikut serta secara bersama-sama sesuai peran masing-masing.
- e) Anak menetapkan aturan main sendiri, baik aturan yang diadopsi dari orang lain maupun aturan yang baru aturan main itu dipatuhi oleh semua peserta bermain.
- f) Anak berlaku aktif. Mereka melompat atau menggerakkan tubuh, tangan, dan tidak sekedar melihat.
- g) Anak bebas memilih mau bermain apa dan beralih ke kegiatan bermain lain misalnya bermain bersifat fleksibel.

²⁰ Yuliani Nurani Sujiono. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Indeks. 2009). h. 146

5. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Bermain

Bermain memberi keuntungan bagi anak, yaitu untuk membuang ekstra energi dan mengoptimalkan pertumbuhan seluruh bagian tubuh seperti tulang, otot dan organ penting lainnya. Berikut ialah 6 faktor yang mempengaruhi pola permainan pada anak menurut Elizabeth Hurlock.²¹

a) Kesehatan

Anak yang sehat cenderung akan memilih beberapa jenis kegiatan bermain aktif daripada pasif, karena banyaknya energi yang dimiliki oleh anak membuatnya lebih aktif dan ingin menyalurkan energinya tersebut.

b) Perkembangan Motorik

Kegiatan bermain aktif lebih banyak menggunakan keterampilan motorik terutama motorik kasar. Sedangkan bermain pasif kurang melibatkan keterampilan dan koordinasi motorik.

c) Intelegensi

Anak yang memiliki inteligensi yang baik cenderung akan menyukai baik kegiatan yang melibatkan bermain aktif maupun pasif.

d) Jenis Kelamin

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa terdapat kecenderungan perbedaan antara anak laki-laki dan perempuan dalam memilih kegiatan bermain. Perbedaan ini terjadi secara ilmiah dan ditentukan secara genetik.

²¹ Desiyani Nani. *Ayo Main Bareng (Inspirasi Permainan Edukatif Orang Tua Bersama Anak Sesuai Usia)*. (Jakarta: Penebar Swadaya Grup. 2018). h. 14

e) Lingkungan dan Taraf Sosial Ekonomi

Lingkungan dan taraf sosial ekonomi akan mempengaruhi jenis kegiatan bermain dan alat permainan yang akan digunakan oleh anak. Anak kota dan anak desa menggunakan permainan yang berbeda, Misalnya saja anak kota bermain dengan mobil-mobilan bertenaga baterai, komputer dan video games, sedangkan anak desa akan bermain dengan mobil-mobilan yang terbuat dari bahan kulit jeruk bali, daun, ranting kayu, kerikil dan bahan alam lainnya.

f) Alat Permainan

Ketersediaan berbagai alat permainan yang dimiliki anak mempengaruhi jenis kegiatan bermain.

6. Permainan Puzzle

Masa anak usia dini adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan suatu alat permainan karena pada usia ini sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan



sekitar. Pembelajaran anak usia dini termasuk pendalaman benda-benda serta hubungan-hubungannya, sekaligus pengakuan bentuk dan pola. Anak mampu mengenali, mengelompokkan dan menyebutkan macam-macam ukuran dan bentuknya.

Dimasa pertumbuhan, setiap anak idealnya mendapatkan kesempatan yang cukup untuk melakukan aktivitas kesukaannya, yaitu bermain. Dalam bermain mereka mendapatkan banyak pengetahuan. Intinya mereka belajar melalui bermain. Salah satu permainan yang dapat merangsang pertumbuhan otak anak yang berusia 18 bulan atau 2 tahun ke atas adalah dengan cara bermain puzzle. Puzzle adalah permainan yang di anjurkan dimasa tumbuh kembang anak karena mampu merangsang perkembangan otak, khususnya otak kanan dan otak kiri.

Permainan puzzle adalah konsep permainan menyusun gambar secara benar, dengan melihat bentuk, warna dan juga ukuran. Permainan puzzle ini mengandalkan insting atau kecerdasan. Permainan dilakukan dengan cara membongkar dan memasang ulang dalam kesesuaian bentuk, pola atau warna. Dengan permainan ini anak diharapkan dapat berlatih menemukan, menata ulang dan menjadikan sesuatu yang tampaknya tidak berhubungan menjadi suatu bentuk kesatuan yang bermakna. Menurut Effiana Yuriastien S. Psi dkk bahwa permainan puzzle merupakan suatu permainan yang dapat merangsang pemahaman anak terhadap ruang, kemampuan membayangkan sesuatu secara mental, serta kemampuan memecahkan masalah.²²

Dengan menggunakan alat permainan edukatif semua bisa dikembangkan dengan mudah misalnya. 1) memudahkan anak untuk belajar; 2) untuk melatih konsentrasi anak; 3) untuk media kreativitas dan

²²Yuli astuti. *Cara Muda Asah Otak Anak (Kebiasaan-Kebiasaan Sepele Sehari-Hari Peningkat Kecerdasan Otak Kanan-Kiri Anak)*. (Yogyakarta: FlashBooks. 2016). h. 53

imajinasi anak; 3) untuk menghilangkan kejenuhan anak; 4) untuk menambah ingatan anak; 5) untuk bahan percobaan anak.²³

Dalam pemilihan permainan untuk anak usia dini orang tua harus memperhatikan jenis permainan yang akan digunakan oleh anak. Berikut ialah jenis permainan puzzle yang baik untuk anak sesuai dengan usianya. Misalnya pada usia 2-3 tahun, potongan puzzlenya tidak kurang dari 4 biji; usia 3-4 tahun potongan puzzlenya tidak lebih dari 5 biji, untuk anak TK (4-5) tahun potongan puzzlenya tidak lebih dari enam biji dan untuk SD keatas potongan puzzlenya tidak lebih dari tujuh biji. Seperti sentra-sentra lainnya sentra puzzle pun bisa dikemas sedemikian rupa, oleh karena itu semua kecerdasan anak terealisasikan dengan baik. Misalnya di puzzle tersebut diberi gambar orang yang sedang solat (untuk mencerdaskan daya spiritualisasinya anak), dimainkan oleh dua anak (untuk mengasah daya emosi-sosial dan interpersonal), jika permainan puzzle ini jika dilakukan oleh anak-anak maka akan mengasah daya kompetitif anak dan lain-lain.²⁴

7. Manfaat Bermain Puzzle

Menurut Supartini ada 5 manfaat bermain puzzle sebagai berikut:²⁵

- a) Melatih dan membantu keterampilan kognitif

²³ M. Fadlillah. *Bermain Dan Permaian Anak Usia Dini*. (Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri. 2017). h. 57

²⁴Desiyani Yani. *Ayo Main Bareng (Inspirasi Permainan Edukatif Orang Tua Bersama Anak Sesuai Usia)*. (Jakarta: Penebar Swadaya Grup. 2018). h. 42

²⁵Desiyani Yani. *Ayo Main Bareng (Inspirasi Permainan Edukatif Orang Tua Bersama Anak Sesuai Usia)*. (Jakarta: Penebar Swadaya Grup. 2018). h. 19

Kemampuan anak untuk belajar dan memecahkan masalah, melakukan analisis rasional dan kemampuan mengabstraksikan sesuatu merupakan indikasi dari kemampuan kognitif. Dalam puzzle anak dilatih untuk mengenal bentuk, konsep dan ruang. Puzzle adalah permainan yang menarik bagi anak karena anak tersebut pada dasarnya menyukai bentuk gambar dan warna yang sangat menarik. Dengan bermain puzzle anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar. Pada tahap awal mengenal puzzle mereka mungkin akan mencoba untuk menyusun gambar puzzle dengan cara memasang bagian-bagian puzzle tanpa petunjuk. Dalam permainan ini anak akan di ajak mengembangkan keterampilan kognitif dengan cara menyesuaikan warna, bentuk dan menyatukan menjadi satu kesatuan.

b) Meningkatkan keterampilan motorik halus

Keterampilan motorik halus juga berperan penting dalam bermain puzzle karena keterampilan ini akan mendorong anak untuk aktif menggunakan jari-jari tangannya. Agar puzzle bisa tersusun membentuk gambar maka bagian puzzle harus disusun secara hati-hati.

c) Meningkatkan keterampilan sosial

Apabila puzzle dimainkan secara berkelompok maka hal itu sekaligus menjadi ajang bagi anak untuk berinteraksi dengan lingkungan satu sama lain. Hal ini meningkatkan kemampuan

sosialnya yaitu keterampilan yang berhubungan dengan bagaimana cara berinteraksi dengan orang lain. Di dalam suatu kelompok anak akan saling menghargai, saling membantu dan berdiskusi satu sama lain.

d) Merangsang Perkembangan Kreativitas

Berkreasi adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu dan mewujudkan dalam bentuk objek atau kegiatan yang dilakukan, melalui kegiatan bermain puzzle anak dapat belajar dan mencoba untuk merealisasikan ide yang ada di otaknya.

e) Meningkatkan Perkembangan Moral

Anak mempelajari nilai benar dan salah dari lingkungannya, terutama dari orang tua dan guru. Dengan melakukan aktivitas bermain, anak akan mendapatkan kesempatan untuk menerapkan nilai-nilai tersebut sehingga dapat diterima dilingkungannya dan dapat menyesuaikan diri dengan aturan-aturan kelompok yang ada di dalamnya.

Selain manfaat di atas dalam pemilihan bahan puzzle juga harus diperhatikan. Pilihlah puzzle dari bahan yang tidak membahayakan bagi anak. Bahan puzzle bisa berupa kertas, plastik, busa atau kayu dan sebagainya. Pilihlah bahan-bahan yang memang sesuai dengan usia anak agar aman pada saat dimainkan. Termasuk mempertimbangkan keawetan atau masa pakai puzzle. Jika banyak anak-anak yang bermain bersama

pilihlah mainan yang tidak mudah rusak dan bukan puzzle yang terbuat dari bahan kertas atau busa.

8. Pendekatan Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif adalah perkembangan kemampuan anak untuk mengeksplorasi lingkungan karena bertambah besarnya koordinasi dan pengendalian motorik, maka dunia kognitif anak akan berkembang pesat, makin kreatif bebas dan imajinatif.²⁶ Kecerdasan kognitif merupakan potensi intelektual yang terdiri dari tahapan : pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehention*), penerapan (*aplication*), analisa (*analysis*), sintesa (*sinthesis*), evaluasi (*evaluation*)²⁷. Kognitif berarti persoalan yang menyangkut kemampuan untuk mengembangkan kemampuan rasional (akal). Berikut indikator perkembangan kognitif:

Tabel 2.1
Indikator Perkembangan Kognitif²⁸

Lingkup Perkembangan	Tingkat Perkembangan Kognitif Usia 5 –6 tahun
1. Nilai Agama dan Moral	1. Mengenal agama yang dianut 2. Mengerjakan ibadah 3. Berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, dsb 4. Menjaga kebersihan diri dan lingkungan 5. Mengetahui hari besar agama 6. Menghormati (toleransi) agama orang lain
II. Fisik-motorik A. Motorik Kasar	1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan 2. Melakukan koordinasi gerakan mata-kakitangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam 3. Melakukan permainan fisik dengan aturan 4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri 5. Melakukan kegiatan kebersihan diri

²⁶ Yudrik jahja. *Psikologi Perkembangan*. (Jakarta: Premadia Group. 2011). h.185

²⁷ Yudrik jahja. *Psikologi Perkembangan*. (Jakarta: Premadia Group. 2011). h.113

²⁸ Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia No 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini

B. Motorik Halus	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggambar sesuai gagasannya 2. Meniru bentuk 3. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan 4. Menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar 5. Menggantung sesuai dengan pola 6. Menempel gambar dengan tepat 7. Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara rinci
C. Kesehatan dan Perilaku Keselamatan)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berat badan sesuai tingkat usia 2. Tinggi badan sesuai standar usia 3. Berat badan sesuai dengan standar tinggi badan 4. Lingkar kepala sesuai tingkat usia 5. Menutup hidung dan mulut (misal, ketika batuk dan bersin) 6. Membersihkan, dan membereskan tempat bermain 7. Mengetahui situasi yang membahayakan diri 8. Memahami tata cara menyebrang 9. Mengenal kebiasaan buruk bagi kesehatan (rokok, minuman keras)
IV. Kognitif A. Belajar dan Pemecahan Masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan) 2. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial 3. Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru 4. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan)
B. Berfikir Logis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: “lebih dari”; “kurang dari”; dan “paling/ter” 2. Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: ”ayo kita bermain pura-pura seperti burung”) 3. Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan 4. Mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya (angin bertiupmenyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah) 5. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi) 6. Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi 7. Mengenal pola ABCD-ABCD 8. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10

C. Berfikir Simbolik)	<ol style="list-style-type: none"> 2. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung 3. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan 4. Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan 5. Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil)
II. Bahasa	
A. Memahami bahasa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengerti beberapa perintah secara bersamaan 2. Mengulang kalimat yang lebih kompleks 3. Memahami aturan dalam suatu permainan 4. Senang dan menghargai bacaan
B. Mengungkapkan Bahasa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks 2. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama 3. Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung 4. Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat-keterangan) 5. Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain 6. Melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah diperdengarkan 7. Menunjukkan pemahaman konsep-konsep dalam buku cerita
C. Keaksaraan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal 2. Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya 3. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama. 4. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf 5. Membaca nama sendiri 6. Menuliskan nama sendiri 7. Memahami arti kata dalam cerita
V. Sosial-emosional	
A. Kesadaran Diri	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi 2. Memperlihatkan kehati-hatian kepada orang yang belum dikenal (menumbuhkan kepercayaan pada orang dewasa yang tepat) 3. Mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar (mengendalikan diri secara wajar)
B. Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tahu akan hak nya 2. Mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan) 3. Mengatur diri sendiri 4. Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri

<p>C. Perilaku Prososial</p> <p>3. Menghargai orang lain</p> <p>4. Menunjukkan rasa empati</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bermain dengan teman sebaya 2. Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar 3. Berbagi dengan orang lain 2. Menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan 4. Menghargai hak/pendapat/karya orang lain 4. Menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah (menggunakan fikiran untuk menyelesaikan masalah) 5. Bersikap kooperatif dengan teman 6. Menunjukkan sikap toleran 7. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias dsb) 8. Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat
<p>VI. Seni</p> <p>A. Anak mampu menikmati berbagai alunan lagu atau suara</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak bersenandung atau bernyanyi sambil mengerjakan sesuatu 2. Memainkan alat musik/instrumen/benda bersama teman
<p>B. Tertarik dengan kegiatan seni</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyanyikan lagu dengan sikap yang benar 2. Menggunakan berbagai macam alat musik tradisional maupun alat musik lain untuk menirukan suatu irama atau lagu tertentu 3. Bermain drama sederhana 4. Menggambar berbagai macam bentuk yang beragam 5. Melukis dengan berbagai cara dan objek 6. Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan (kertas, plastisin, balok, dll)

Teori kognitif juga lebih menekankan bagaimana proses atau upaya untuk mengoptimalkan kemampuan aspek rasional yang dimiliki oleh orang lain. Jenis-jenis kecerdasan kognitif.

a. Perkembangan kognitif menurut Jeanpiaget.

JeanPiaget mengemukakan teori yang terperinci mengenai perkembangan intelektual anak. Piaget berpendapat bahwa anak menciptakan sendiri pengetahuan mereka tentang dunianya melalui interaksi mereka dengan menggunakan informasi-informasi yang

sudah mereka dengan sebelumnya dengan menggabungkan informasi baru dengan keterampilan yang sudah dikenal dan mengujinya dengan pengalaman baru. Menurut Piaget anak menjalani tahapan perkembangan kognitif dimana perkembangan ini memberikan batasan kembali tentang kecerdasan, pengetahuan dan hubungan anak didik dengan lingkungannya.²⁹

Kecerdasan merupakan proses yang berkesinambungan yang membentuk struktur yang diperlukan dalam interaksi terus menerus dengan lingkungan. Struktur yang dibentuk oleh kecerdasan, pengetahuan sangat subjektif waktu masih bayi dan masa kanak – kanak awal dan menjadi objektif dalam masa dewasa awal.

Menurut Piaget, dalam proses belajar perlu adaptasi dan membutuhkan keseimbangan antara dua proses yang saling menunjang yaitu asimilasi dan akomodasi. Asimilasi adalah proses penggabungan informasi baru yang ditemui dalam realitas dengan struktur kognisi seseorang. Sedangkan akomodasi adalah mengubah struktur kognisi seseorang untuk disesuaikan, diselaraskan dengan atau meniru apa yang diamati dengan realitas.

Piaget juga memberikan proses pembentukan pengetahuan dari pandangan yang lain, ia menguraikan pengalaman fisik, yang merupakan abstraksi dari ciri-ciri dari obyek, pengalaman logis matematis atau pengetahuan endogen disusun melalui proses

²⁹Diana mutiah. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*.(Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2010).h. 101

pemikiran anak didik . Sruktur tindakan, operasi kongkrit dan operasi formal dibangun dengan jalan logis – matematis.³⁰ Dari aspek tenaga pendidik misalnya. Seorang guru diharuskan memiliki kompetensi bidang kognitif. Artinya seorang guru harus memiliki kemampuan intelektual, seperti penguasaan materi pelajaran, pengetahuan mengenai cara mengajar, pengetahuan cara menilai siswa dan sebagainya. Skema perkembangan kognitif JeanPiaget dibedakan menjadi empat tahap.³¹

Tabel 2.2
Tahapan Perkembangan Anak Usia Dini

Tahap	Umur	Ciri pokok perkembangan
Sensorimotorik	0-2 tahun	1. berdasarkan tindakan 2. langkah demi langkah
Pra operasional	2-7 tahun	1. penggunaan simbol atau bahasa tanda 2. konsep intuitif
Operasional konkret	8-11 tahun	1. pakai aturan jelas atau logis 2. reversibel dn kekekalan
Operasional formal	11 tahun ke atas	1. hipotesis 2. abstrak 3. deduktif-induktif 4. logis probabilitas

Sebelum membahas tahapan di atas ada dua point yang harus diamati secara detail berdasarkan skema tahapan perkembangan menurut JeanPiaget.³²

³⁰Al. Tridhonanto, *Menjadikan Anak Berkarakter Mempersiapkan Anak Agar Berhasil Meghadapi Segala Macam Tantangan Hidup*, (Jakarta: PT Alex Media Komputindo, 2014), h.34

³¹Paul suparno. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. (Yogyakarta: Kanisus. 2001).h. 25

³²William crain. *Teori Perkembangan Dan Konsep Aplikasi*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007). h. 170

- 1) Piaget mengemukakan bahwa anak-anak melewati tahapan dengan kecepatan yang berbeda sehingga dia tidak terlalu menaruh perhatian kepada batasan usia yang dilekatkan pada tahapan tersebut.
- 2) Piaget pernah menyinggung bahwa tahapan ini hikikatnya ialah perubahan di dalam perkembangan. Karena ia menuliskan urutan tahapan yang tidak pernah berubah karena setiap orang yang percaya pada hakikat ini menyakini bahwa urutan tahap perkembangan sudah di atur oleh gen-gen dan bahwa tahapan ini berjalan menurut rancangan waktu batiniah anak-anak.

Piaget memang menggunakan konsep-konsep secara biologis namun hanya terbatas saja sifatnya. Dia mengamati bayi mewarisi refleks-refleks seperti menghisap. Refleks ini sangat penting bagi bulan-bulan pertama kehidupannya namun semakin berkurang signifikannya pada perkembangan selanjutnya. Dengan kata lain meskipun piaget tidak percaya kalau tahapan ini sudah di atur oleh kode genetik tertentu melainkan di konstruksikan oleh anak-anak sendiri, dia masih mendiskusikan proses pengkonstruksiannya berdasarkan kecerdrungan biologis seorang anak tersebut. Perkembangan tidak diatur oleh proses pendewasaan internal ataupun pengajaran dari luar namun merupakan sebuah proses konstruktif yang aktif dimana anak-anak lewat aktivitas yang mereka lakukan sendiri

dengan cara membangun struktur kognitif yang semakin berbeda dan komprehensif.

Meskipun fokus riset Piaget berubah-ubah sepanjang karir yang ia jalani, namun setiap riset memberikan kontribusi yang jelas menuju sebuah teori pentahapan yang tunggal dan terintegrasi. Berdasarkan penjelasan tahapan periode perkembangan Jean piaget di atas, maka dia menyebutkan bahwa terdapat empat tahapan perkembangan akan dibahas lebih terperinci. Tahapan-tahapan atau periode-periode yang paling umum. Berikut penjelasan yang dikemukakan oleh JeanPiaget.³³

- 1) Tahap perkembangan sensorimotorik (0-2 tahun). Pada tahap ini perilaku anak masih praverbal dan belum dapat menggunakan tanda atau simbol.
- 2) Tahap perkembangan pra operasional (2-7 tahun). Pemikiran pada tahapan ini dicirikan dengan adanya fungsi semiotik yaitu penggunaan simbol atau tanda untuk menyatakan atau menjelaskan suatu objek yang saat itu sedang berada dengan subjek. Cara berfikir secara simbolik ini diungkap dengan penggunaan bahasa pada anak mulai umur 2 tahun. Tahap ini juga dicirikan dengan pemikiran intuitif pada anak. Dengan adanya penggunaan simbol seorang anak dapat mengungkapkan dan membicarakan suatu macam benda dalam waktu yang bersamaan.

³³Mulyono Abdurahman. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. (Jakarta: PT Rineka Cipta. 2009). h. 170

Dengan penggunaan bahasa seorang anak dapat mengungkapkan suatu hal yang tidak sedang dilihat. Ia juga dapat membicarakan sesuatu hal tanpa terikat pada ruang dan waktu dimana hal tersebut terjadi. Dengan perkembangan dengan jelas maka intelegensi anak akan berkembang juga dengan maksimal. Piaget membagi perkembangan kognitif tahap pra operasional dalam dua bagian:³⁴ 1). Umur 2-4 tahun, dicirikan oleh perkembangan pemikiran secara simbolis. Misalnya anak dapat mulai dapat bermain secara menirukan (imitasi tidak langsung, permainan secara simbolis, menggambar, gambaran mental, bahasa ucapan). 2). Umur 4-7 tahun, dicirikan dengan perkembangan pemikiran secara intuitif (penalaran).

- 3) Tahap perkembangan operasional konkret. Tahap operasional konkret dicirikan dengan perkembangan sistem pemikiran yang didasari pada aturan tertentu dan logis. Operasi ini bersifat reversibel artinya dapat dimengerti dalam dua arah yaitu suatu pemikiran yang dapat dikembalikan ke pada awalnya lagi. Misalnya bila suatu benda A dikembangkan dengan cara tertentu menjadi benda B, dapat juga dibuat bahwa benda B dengan cara tertentu kembali ke benda A.
- 4) Tahap perkembangan operasional formal. Pada tahapan ini Jean Piaget membagi 10 ciri-ciri pemikiran. Yaitu:

³⁴Paul suparno. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. (Yogyakarta: Kanisus. 2001).h.

- a) Adaptasi dengan gambaran yang menyeluruh. Pada tahap ini, seorang anak mulai dapat menggambar secara menyeluruh ingatan, pengalaman, dan objek yang di alami.
- b) Melihat dari berbagai macam segi. Pada tahap ini anak mulai dapat melihat suatu objek atau persoalan secara menyeluruh dengan melihat aspek-aspeknya. Ia tidak dapat memusatkan pada suatu titik tertentu. Tetapi dapat bersama-sama mengamati suatu titik yang lain dalam suatu waktu yang bersamaan.
- c) Seriasi. Proses seriasi adalah proses mengatur unsur-unsur menurut semakin besar atau kecilnya unsur-unsur tersebut. Urutan dapat dibuat dari yang terkecil ke besar ataupun besar ke kecil.
- d) Klasifikasi. Menurut Piaget, bila anak yang berumur 3 tahun dan 12 tahun diberikan bermacam-macam objek dan disuruh membuat klasifikasi yang serupa menjadi satu, adabeberapa kemungkinan yang terjadi. Yang termuda mulai dengan koleksi figuratif, ia menyusun objek tidak hanya berdasarkan kesamaan dan perbedaan tetapi juga menjajarkannya dalam ruang, dengan garis, bentuk, warna, dan lain-lain. Akibatnya koreksi itu membentuk suatu gambaran yang banyak. Anak yang menuju proses pendewasaan akan menyusun secara lebih terstruktur.
- e) Bilangan. Dalam percobaan Piaget ternyata anak-anak belum dapat mengerti soal korespondensi satu-satu dan kekekalan.

Misalnya anak diberi 6 keping uang dan disusun berbeda, ia menganggap jumlahnya berbeda, ia juga masih kesulitan untuk memasangkan stu persatu benda dari kotak dengan benda yang lain dari kotak yang berbeda akan tetapi jumlahnya sama.

- f) Ruang waktu dan kecepatan. Pada umur 7 atau 8 tahun, seorang anak sudah mengerti urutan ruang dengan melihat interval jarak suatu benda atau kejadian. Pada umur 8 tahun, anak sudah dapat mengerti relasi urutan waktu (sebelum dann sesudah) dan juga koordinasi dengan waktu panjang atau pendek. Pada umur 10 atau 11 tahun, anak sadar akan konsep waktu dan kecepatan. Menurut Piaget, pengertian waktu didasarkan pada tiga operasi. (1) seriasi kejadian yaitu urtutan menurut pergantian waktu. (2) inklusi interval dan kejadian, yaitu pemasukan interval waktu antara kejadian-kejadian yang terjadi pada sat tertentu. (3) metrik temporal, yaitu ukuran waktu seperti dalam musik.
- g) Kausalitas. Pada tahap ini, seorang anak sudah lebih mendalam melihat sebab akibat suatu kejadian, ia suka mempertanyakan mengapa suatu terjadi. Ia suka melihat dan meneliti terjadinya berbagai macam hal.
- h) Probabilitas. Pada awalnya probability dimengerti bahwa dalam arti yang negatif yaitu sebagai suatu halangan atau hambatan untuk proses deduksi. Selanjutnya anak dapat mengerti bahwa meskipun ia tidak dapat meramalkan hasil dari

kejadian-kejadian individu. Ia dapat mengantisipasi hasil dari jumlah yang banyak. Maka probabilitas sebagai suatu perbandingan antara hal yang terjadi dengan kasus-kasus yang mungkin mulai terbentuk. Akan tetapi sistem kombinasi baru muncul pada umur 11 atau 12 tahun.

- i) Penalaran. Pada umur 8-9 tahun penalaran anak masih sinkretis yaitu kecenderungan menghubungkan suatu rangkaian gagasan-gagasan yang terpisah dalam suatu keseluruhan yang tidak dapat jelas atau membingungkan.
- j) Egosentrisme dan sosialisme. Pada tahap ini, anak sudah tidak begitu egosentris dalam pemikirannya, ia sadar bahwa orang lain dapat mempunyai pikiran lain. Ia mulai mencari validitas dengan temanya. Penggunaan bahasa juga sudah lebih komunikatif dan bahasa yang monolog dengan diri sendiri sudah mulai berkurang.

Piaget juga membagi pengetahuan anak-anak dalam tiga kategori, yaitu³⁵:

- a. Pengetahuan fisik: dimana anak-anak belajar tentang objek lingkungan mereka secara fisik dengan memanipulasi objek (bentuk, ukuran, dan warna dari objek)

³⁵ Janice j. Beaty. *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Kencana Prenamedia Group, 2013). h. 270

- b. Pengetahuan logis matematis; anak-anak menyusun hubungan tentang benda-benda yang sama dan berbeda, lebih dan kurang, mana yang sekelompok dan seberapa banyak.
- c. Pengetahuan sosial: anak-anak mempelajari aturan bagi perilaku dan pengetahuan tindakan orang-orang lewat keterlibatan mereka dengan lingkungan sekitar.

Piaget juga menekankan bahwa pada saat bermain anak tidak belajar sesuatu yang baru, tetapi mereka belajar bagaimana cara mempraktikkan dan mengonsolidasikan keterampilan yang baru diperoleh. Perkembangan bermain berhubungan dengan perkembangan kecerdasan seseorang maka dari itu kecerdasan seseorang akan mempengaruhi kegiatan bermain yang dilakukannya. Maksudnya, apabila anak mempunyai taraf kecerdasan yang di bawah rata-rata maka kegiatan bermain akan mengalami keterbelakangan dibandingkan dengan anak lain seusianya. Sebaliknya anak yang cerdas dengan usia mental melebihi anak seusianya mampu melakukan kegiatan yang lebih tinggi ditingkat usianya tersebut.

b. Perkembangan kognitif menurut Vygotsky

Vygotsky juga menyakini bahwa anak-anak mengembangkan cara-cara berpikir tentang dunia yang secara kualitatif berbeda berdasarkan interaksi aktif dan temotivasi dengan lingkungan. Namun ia menyakini bahwa perkembangan kognitif didasarkan pada interaksi-

interaksi sosial bukan penjelajahan individu terhadap lingkungan. Keyakinan dalam zona perkembangan proximal (zpd) yang mengacu pada perkembangan anak, agar belajar dapat terjadi. Kemajuan dalam tahap zona perkembangan proximal dijabarkan dalam empat tahap.³⁶

1). Kinerja dibantu secara langsung oleh orang lain yang lebih mampu melalui perancahan. 2). Melibatkan pembimbingan oleh diri sendiri seiring pengambilalihan peran seorang guru oleh pembelajar dalam proses belajar mereka sendiri. Ini dapat berupa tindakan berbicara kepada diri sendiri selama mengerjakan tugas tersebut. 3). Kinerja menjadi otomatis. 4). Sumber-sumber stres atau perubahan-perubahan kondisi tetap dari suatu tugas dapat membuat kita merasa tidak nyaman. Dalam suatu interaksi belajar, guru menggunakan teknik-teknik seperti perancahan yang dikemukakan oleh wood, mood dan middleton.

- a) Anak dituntu selangkah demi selangkah dalam tugas tersebut.
- b) Tingkat bantuan diubah-ubah sesuai kebutuhan anak.
- c) Pada awal tahap-tahap penguasaan tugas, anak mungkin membutuhkan instruksi langsung dan pemberian contoh
- d) Ketika anak bertambah ahli dalam tugas tersebut, bimbingan akan bersifat kurang langsung seiring anak mengambil kendali dalam tugas tersebut. Model ini merepresentasikan perkembangan sebagai

³⁶Penney Upton. *Psikologi Perkembangan*. (Jakarta: Erlangga. 2012). h. 161

suatu proses magang dimana ahli mengajarkan kepada pemula (anak) bagaimana caranya supaya berhasil.

Menurut Vygotsky bermain merupakan cara berfikir anak dan cara anak memecahkan masalah. Anak kecil belum mampu untuk berfikir secara abstrak karena bagi mereka makna dan objek berbaur menjadi satu. Pada saat bermain anak dapat menciptakan rencana secara mandiri baik dalam kontrol diri, penggunaan bahasa, daya ingat dan kerja sama dengan teman yang lainnya. Vygotsky memandang bermain identik dengan cara menelaah kemampuan baru dari anak yang bersifat potensial sebelum diaktualisasikan dalam situasi lain khususnya ke dalam kondisi formal seperti disekolah.

9. Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

Tabel 2.3
Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun³⁷

Lingkup perkembangan	Tingkat pencapaian perkembangan anak
Kognitif 1. pengetahuan umum dan sains	<ol style="list-style-type: none"> 1. mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi menunjukkan aktifitas eskploratif dan menyelidik 2. menyusun perencanaan yang akan dilakukan 3. mengenal tentang sebab akibattentang lingkungannya 4. menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan 5. memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari.
2. konsep bentuk, warna, ukuran dan pola	<ol style="list-style-type: none"> 1. mengenal perbedaan berdasarkan ukuran : “lebih dari, kurang dari dan paling/ter” 2. mengenal sebab akibat tentang lingkunganya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah)

³⁷ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini

	<ol style="list-style-type: none"> 3. mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran (3 variasi) 4. mengklasifikasikan benda yang lebih banyak kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi 5. mengenal pola ABCD-ABCD 6. mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.
3.konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10 2. Mencocokkan lambang bilangan dengan lambang bilangan 3. Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan

Berdasarkan dari peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik indonesia nomor 137 tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini tentang tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun, maka indikator penilaian yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut:

10. Peran Sekolah Terhadap Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif memberikan konteks yang sangat penting bagi perkembangan kognitif anak. Meski demikian, terdapat banyak perdebatan tentang cara terbaik sekolah dalam membantu perkembangan ini dan teori-teori Piaget dan Vygotsky telah mempengaruhi metode mengajar progresif termasuk³⁸: 1. Pendekatan yang berpusat pada anak. 2. Belajar aktif (bereksperimen). 3. Kesiapan belajar. 4. Belajar kooperatif dan kolaboratif.

³⁸ Penney Upton. *Psikologi Perkembangan*. (Jakarta: Erlangga. 2012) h. 166

Salah satu perbedaan penting antara pendekatan di atas adalah tentang apa yang di ajarkan. Piaget menyakini bahwa anak-anak harus sudah memiliki struktur mental yang benar agar dapat belajar. Namun disini Vygotsky menyakini bahwa semua hal dapat di ajarkan selama itu masih berada dalam zona perkembangan proksimal anak.

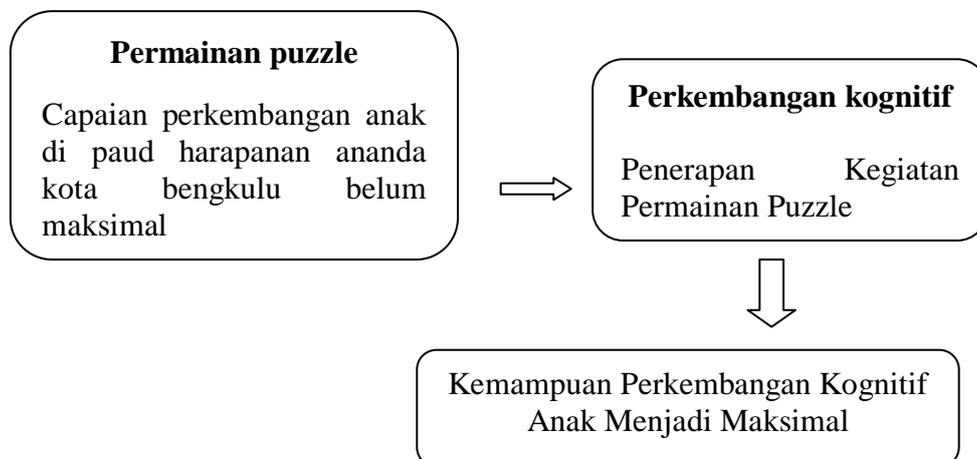
B. Kajian Penelitian Terdahulu

1. Dalam skripsi Halida Metriani Bustri Endang dengan judul meningkatkan perkembangan kognitif melalui penggunaan puzzle pada anak TK. Ia menyatakan bahwa penerapan permainan puzzle berdampak positif pada peningkatan perkembangan kognitif pada anak tk negeri pembina selakau Kabupaten Sambas. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan persentase dari siklus 1 pertemuan 1 diperoleh nilai rata-rata 3 (52,9% dari 34 anak), artinya guru dapat membuat perencanaan dengan baik. Sedangkan siklus 2 pertemuan ke 2 diperoleh nilai rata-rata 4 (76,6 % dari 34 anak), artinya guru dapat membuat perencanaan dengan baik sekali.
2. Dalam skripsi oleh komang srianis yang berjudul penerapan metode bermain Puzzle Geometri Untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak Dalam mengenal bentuk. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang diuraikan sebelumnya dapat disimpulkan sebagai berikut. Bahwa penerapan metode bermain puzzle geometri dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk pada kelompok A semester II di TK PGRI Singaraja tahun pelajaran 2013/2014. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan perkembangan kognitif

dalam mengenal bentuk pada setiap siklus. Pencapaian perkembangan kognitif dalam mengenal bentuk sebesar 71,50% pada siklus I menjadi sebesar 91,00% pada siklus II yang berada pada kategori sangat tinggi.

3. Dalam skripsi Inggried Claudia pengaruh alat permainan edukatif (Puzzle) terhadap perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun Di desa linawan kecamatan pinolosian Kabupaten bolaang mongondow selatan. Perkembangan kognitif sebelum diberi stimulasi alat permainan edukatif (puzzle) di desa Linawan Kecamatan Pinolosian Kabupaten Bolaang Mongondow Selatan adalah mulai berkembang. Terdapat pengaruh alat permainan edukatif (puzzle) terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di desa Linawan Kecamatan Pinolosian Kabupaten Bolaang Mongondow Selatan.

C. Kerangka Berpikir



Kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan sebagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting. Kerangka berfikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antar variabel yang akan diteliti. Jadi secara teoritis perlu dijelaskan hubungan antar variabel independen dan dependen.³⁹ Bila dalam penelitian ada variabel moderator dan intervening, maka juga perlu dijelaskan mengapa variabel tersebut bisa dilibatkan dalam penelitian.

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan sementara terhadap penelitian yang akan dilakukan. Berdasarkan kerangka teoritis yang telah digambarkan di atas, maka penelitian ini dibangun atas hipotesis:

Ha: Ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan *puzzle* terhadap perkembangan kognitif pada anak.

³⁹Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta. 2010). h. 91

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode eksperimen dengan jenis penelitian kuasi eksperimen. Metode penelitian ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.⁴⁰

Metode eksperimen memiliki ciri khas tersendiri terutama dengan adanya kelompok kontrol. Dalam bidang sains, penelitian dapat menggunakan desain eksperimen karena variabel-variabel dapat dipilih dan variabel-variabel lain yang dapat mempengaruhi proses eksperimen itu dapat dikontrol secara ketat. Sehingga dalam metode ini peneliti memanipulasi paling sedikit satu variabel, mengontrol variabel lain yang relevan dan mengobservasi pengaruhnya terhadap variabel terikat. Memanipulasi variabel bebas merupakan salah satu karakteristik yang membedakan penelitian eksperimen dengan penelitian yang lain.

Dalam penelitian ini, peneliti bermaksud untuk mengetahui apakah ada perbedaan pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan kognitif pada siswa.

⁴⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)*.(Bandung: Alfabeta. 2009). h. 207

B. Desain penelitian

Dalam penelitian eksperimen dibutuhkan sebuah desain yang berfungsi sebagai rambu-rambu agar penelitian tidak menyimpang dari tujuan yang ditetapkan. Penulis membuat desain penelitian yang dikembangkan berdasarkan analisis permasalahan kedalam setiap unit penelitian yang diorganisasikan secara sistematis sehingga dijadikannya pedoman sebuah penelitian. Desain dalam penelitian ini menggunakan *pre eksperimen designs* dengan bentuk *One Group Pretes-Posttes Design*. Desain ini menyatakan bahwa di dalam penelitiannya terdapat pre test sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.⁴¹

Adapun pola desain penelitiannya sebagai berikut :

Tabel 3.1
Desain Penelitian

$O_1 \times O_2$

Ket:

O_1 : Pretest

O_2 : Posttest

X :Treatment dengan menggunakan permainan puzzle tetris

⁴¹ Sugiyono, *Metode Penelitian (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)*.(Bandung: Alfabeta. 2009). h. 110

C. Tempat Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Paud Harapan Ananda Kota Bengkulu pada tanggal 16 Agustus Tahun ajaran 2018/2019.

D. Populasi Dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah jumlah keseluruhan dari satuan-satuan atau individu yang karakteristiknya hendak diteliti dan satuan tersebut dinamakan dengan unit analisis yang dapat berupa orang, serta objek lainnya. Jadi populasi yang diambil peneliti dari data observasi tersebut berjumlah 16 orang anak yang berusia 5-6 tahun di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa di Paud Harapan Ananda Kota Bengkulu.

Tabel 3.2
Tabel Kelas Dalam Penelitian

No	Eksperimen	Kontrol
1	9	7

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang mempunyai ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti. Sampel dalam penelitian kuantitatif merupakan subjek penelitian yang di anggap mewakili populasi dan biasanya disebut juga dengan responden penelitian. Adapun sampel dalam penelitain ini berjumlah 16 anak, yakni terdiri dari 9 anak kelas eksperimen dan 7 anak kelas kontrol, dengan nama anak dalam tiap kelas sebagai berikut:

Tabel 3.3
Sampel Dalam Penelitian

No	Eksperimen	No	Kontrol
1	Andien	10	Febby
2	Aqila	11	Lovenia
3	Dirly	12	M. Agung
4	Falza	13	M. kelvin
5	Jordi	14	Raffael
6	Kenzu	15	Rafa
7	Raffa	16	Yandra
8	Reffki		
9	Aqila		

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Observasi

Observasi berarti pengamatan dan catatan dengan sistematis fenomena-fenomena yang diselidiki, peneliti menggunakan teknik ini untuk memperoleh data tentang situasi pembelajaran yang terjadi selama penelitian.⁴² Observasi adalah penelitian atau pengamatan secara langsung kelapangan untuk mendapatkan informasi dan mengetahui permasalahan yang diteliti.⁴³

Teknik observasi dilakukan guna untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya terjadi di lapangan, yang selanjutnya diinterpretasikan menjadi sebuah permasalahan yang akan ditindak lanjuti ke dalam sebuah penelitian. Teknik observasi juga dilakukan dalam hal mengetahui hasil kegiatan belajar guru dan anak.

⁴²Sugiyono, *Metode Penelitian (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)*. (Bandung: Alfabeta, 2009). h. 109

⁴³Sugiyono. *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 145

Dalam hal ini peneliti mengadakan penelitian dengan cara mengumpulkan data secara langsung, melalui pengamatan di lapangan terhadap aktivitas yang akan di lakukan untuk mendapat kan data tertulis yang di anggap relevan. Pada penelitian ini peneliti akan menggunakan pedoman checklist untuk mengetahui keadaan yang terjadi di tempat penelitian.

2. Anekdote

Selama kegiatan pelaksanaan program dikelas atau di halaman kadang-kadang terjadi atau muncul perilaku anak atau kejadian yang luar biasa. Situasi itu perlu dicatat guru. Guru dapat mencatatnya pada catatan anekdot. Catatan dapat dibuat secara individual dan dapat juga dibuat secara klasikal atau kelompok

FORMAT CATATAN ANEKDOT

USIA : 5-6 TAHUN
 HARI / TANGGAL :
 TAHUN AJARAN :
 NAMA PANTI : PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu

Tabel 3.4
Tabel Catatan Anekdote

No	Nama Anak	Tempat	Waktu	Pistiwa/Prilaku

3. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, dan sebagainya. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni yang dapat berupa gambar, patung, film dan lain-lain.⁴⁴

E. Instrumen Penelitian

Pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Terdapat dua hal utama yang mempengaruhi kualitas hasil penelitian yaitu, kualitas instrumen penelitiandan 55 kualitas pengumpulan data. Dalam penelitian kuantitatif, kualitas instrumen penelitian berkenaan dengan validitas dan reabilitas instrumen dan kualitas pengumpulan data berkenaan ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengmpulkan data. Oleh karena itu instrumen yang telah teruji validitas dan reabilitasnya, belum tentu dapat menghasilkan data yang valid dan reliabel, apabila instrumen tersebut tidak digunakan secara tepat dalam pengumpulan datanya. Kemudian setelah itu peneliti menentukan skala yang akan digunakan pada instrumen. Dalam penelitian ini, instrumen atau alat pengumpulan data adalah dengan lembar observasi dan Chek List.

⁴⁴ Sugiyono, Metode Penelitian (Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan R&D).(Bandung: Alfabeta. 2009). h. 329

Tabel 3.5
Instrumen Penelitian permainan *Puzzle*

No	Variabel	Aspek	Indikator
1	permainan	Ciri-ciri permainan	1. kemampuan anak dalam menyusun rencana dalam bermain 2. kemampuan ana memecahkan kesulitan dalam permainan 3. kemampuan anak dalam mengenal perbedaan berdasarkan ukuran 4. kemampuan anak dalam mengenal bentuk permainan 5. kemampuan anak dalam mencocokkan setiap kepingan permainan.

Tabel 3.6
Instrumen Penelitian Permainan *Puzzle*

No	Variabel permainan	Aspek	Indikator	No item	Jumlah item
1	Permainan puzzle	Ciri-ciri permainan puzzle	1. kemampuan anak dalam menyusun rencana dalam bermain	1	
			2. kemampuan ana memecahkan kesulitan dalam permainan	2	
			3. kemampuan anak dalam mengenal perbedaan berdasarkan ukuran	3	
			4. kemampuan anak dalam mengenal bentuk permainan	4	
			5. kemampuan anak dalam mencocokkan setiap kepingan permainan.	5	

Tabel 3.7
Indikator Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

No	Variabel	Indikator
	Kecerdasan kognitif	1. kemampuan anak dalam menyusun rencana dalam permainan.
		2. kemampuan anak memecahkan kesulitan dalam permainan
		3. kemampuan anak dalam mengenal perbedaan berdasarkan ukuran
		4. kemampuan anak dalam mengenal bentuk dan ukuran permainan
		5. kemampuan anak dalam mencocokkan setiap kepingan

Tabel 3.8
Kriteria Penilaian Penelitian Perkembangan Kognitif

No	Intem	Kategori			
		1	2	3	4
1	Kemampuan anak dalam menyusun rencana dalam bermain				
2	Kemampuan ana memecahkan kesulitan dalam permainan				
3	Kemampuan anak dalam mengenal perbedaan berdasarkan ukuran				
4	Kemampuan anak dalam mengenal bentuk permainan				
5	Kemampuan anak dalam mencocokkan setiap kepingan permainan				

Keterangan:

BB: Belum berkembang = 80 – 100 (****)

MB: Mulai berkembang = 70 -79 (***)

BSH: Berkembang sesuai harapan = 60 – 69 (**)

BSB: Berkembang sangat baik = 50 – 59 (*)

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan cara yang dilakukan untuk menganalisis terhadap data dengan tujuan supaya pengelolaan tersebut dapat menjawab rumusan masalah. Teknik analisis data dalam penelitian ini yang digunakan adalah *Run Tes*. Run test digunakan untuk menguji signifikansi hipotesis komparatif dua sampel independen bila datanya berbentuk ordinal dan disusun dalam bentuk run.⁴⁵

Oleh karena itu, sebelum data dua sample (n_1 dan n_2) dianalisis maka perlu disusun terlebih dahulu ke dalam bentuk rangking kemuan disusun ke dalam bentuk *run*. Dan rumus yang digunakan ialah sebagai berikut:

$$Z = \frac{r - \mu_r}{\sigma_r} = \frac{r - \left(\frac{2n_1n_2}{n_1n_2} \right) - 0,5}{\sqrt{\frac{2n_1n_2(2n^2 - n^2 - n_1 - n_2)}{(n^2 + n_1)^2 (n^2 + n_2 - 1)}}$$

Keterangan :

- n_1 : Setengah Dari Jumlah Sample (N),
- n_2 : Setengah Dari Jumlah Sample (N),
- μ_r : Harga (Mean)
- σ_r : Simpangan Baku
- r : Jumlah *Run*(pengelompokan)

⁴⁵ Sugiyono. *Statistika Untuk Penelitian*. (Bandung: ALFABETA. 2015). h. 159

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

1. Riwayat Singkat berdirinya sekolah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Harapan Ananda sebagai Lembaga yang menyelenggarakan Program TK, Kober, TPA, SPS, didirikan pada tanggal 2 April 2011 berdasarkan pada Akta Notaris Nomor 30 Tahun 2011 tentang pendirian Lembaga PAUD Harapan Ananda yang dibuat dihadapan notaris Kuswari Ahmad, S.H., M.Kn. di Bengkulu. Yang beralamat di Jl. Karang Indah No. 50 RT 19 RW 03 Kel. Sumur Dewa Kec. Selebar Kota Bengkulu. Luas bangunan PAUD Harapan Ananda 84 m² sedangkan luas tanahnya 400 m².

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Harapan Ananda merupakan realisasi dari sebuah obsesi seorang ibu yang peduli pada dunia pendidikan terutama pendidikan anak-anak yang merupakan calon generasi penerus yang benar-benar harus dibina dengan sebaik-baiknya terutama pendidikan mental spiritual dan dasar-dasar pendidikan keagamaan.

2. Keadaan Guru Dan Karyawan

a) Jumlah guru dan karyawan

Table 4.1
Jumlah Guru Di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu Tahun
Tahun Ajaran 2018

No	Nama	Tempat/tanggal lahir	Pendidikan terakhir	Tugas/jabatan
1.	Deva puriani, S.Pd	Kedurang, 21 juni 1983	S1	Ka. PAUD/Guru
2.	Juliani Gusti, S.Pd	Sendawar, 21 Oktober 1968	S1	Guru
3.	Eka Septiana	Ketahun, 09 september 1994	Sedang kuliah	Guru
4.	Ingria nida maretha, S.Kep	Muaro Betung, 10 Agustus 1989	S1	Operator

b) Keadaan siswa

Table 4.2
Jumlah Siswa Di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu Tahun Ajaran
2018

No	Nama Anak
1.	Andien Schintia
2.	Aqilah Naura Hasna
3.	Dirly Steven
4.	Faiza Nada Zalfa
5.	Khenzhu Sefcha Dewa Putra
6	Raffa Ziqri Fajril
7	Jordi Ramadan A
8	Refki Voniansyah
9	Aqila May Asyifa
10	Febby Dwi Santika
11	Loveni Agnesta
12	Magung Raziqa
13	M Kelvin Abdu Hasan
14	Raffael Al-Hafiz
15	Rafa Satya
16	Yandra Sebrianto
17	Marcell Aprindo. P

B. Hasil Penelitian

Pada penelitian ini merupakan hasil perhitungan dan pengolahan data yang sudah di dapat melalui alat atau instrumen pengumpulan data yang sudah diolah menggunakan rumus *run test*, sehingga dapat dihasilkan nilai-nilai yang akan menjawab pertanyaan dalam penelitian ini. Hasil pengelolaan data pada pengaruh bermain *puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak yang akan dihitung melalui kelompokn eksperimen dan kontrol. Berikut ini tabel pretest dan posttest hasil terhadap kegiatan bermain puzzle :

Keterangan :

B : Berhasil

TB : Tidak berhasil

Jumlah RUN : jumlah keseluruhan nilai anak (kelas eksperimen dan kontrol)

RUN : Jumlah bilangan run setelah di urutkan

N : jumlah anak

n_1 : jumlah anak kelas eksperimen

n_2 : jumlah anak kelas kontrol

r kecil : harga kritis r dalam test run satu sampel untuk $\alpha = 5\%$

r besar : harga kritis r dalam test run dua sampel untuk $\alpha = 5\%$

peluang B : hasil penjumlahan dari anak yang dinyatakan berhasil

peluang TB : hasil penjumlahan dari anak yang dikatakan tidak berhasil

Table 4.3
Hasil Hari 1 Pretest Eksperimen Dan Kontrol

No	Nama siswa	Eksperimen	No	Nama siswa	Kontrol
1.	Andien	TB	10.	Febby	B
2.	Aqila	TB	11.	Lovenia	TB
3.	Dirly	B	12.	M. Agung	TB
4.	Falza	B	13.	M. kelvin	B
5.	Jordi	B	14.	Raffael	TB

6.	Kenzu	B	15.	Rafa	B
7.	Raffa	B	16.	Yandra	B
8.	Reffki	TB			
9.	Aqila	B			

$$\text{Jumlah run} = \frac{\text{TB} \quad \text{TBB} \quad \text{B} \quad \text{B} \quad \text{B} \quad \text{BTBB}}{1 \quad 23}$$

$$\frac{\text{BTB} \quad \text{TBBTBB} \quad \text{B}}{4 \quad 5 \quad 6 \quad 7 \quad 8}$$

$$\text{Run} = 8$$

$$N = 16 \text{ Jumlah Anak}$$

$$n_1 = 9$$

$$n_2 = 7$$

$$r \text{ yang kecil} = 4$$

$$r \text{ yang besar} = 14$$

Jumlah ran 8 ternyata terikat pada angka 4 sampai dengan 14 yaitu pada daerah H_0 , Jadi H_0 diterima dan H_a ditolak.

$$\text{Peluang B} = \frac{10}{16} \times 100 \% = 62,5 \%$$

$$\text{Peluang TB} = \frac{6}{16} \times 100 \% = 37,5 \%$$

Table 4.4
Hari Ke 2 Pretest Eksperimen Dan Kontrol

No	Nama siswa	Eksperimen	No	Nama siswa	Kontrol
1.	Andien	B	10.	Febby	B
2.	Aqila	B	11.	Lovenia	TB
3.	Dirly	B	12.	M. Agung	TB
4.	Falza	B	13.	M. kelvin	B
5.	Jordi	TB	14.	Raffael	B
6.	Kenzu	TB	15.	Rafa	B
7.	Raffa	B	16.	Yandra	B
8.	Reffki	B			
9.	Aqila	B			

$$\text{Jumlah run} = \frac{\text{B B B BTB TBB B B}}{1 \quad 2 \quad 3}$$

$$\frac{\text{BTB TBB B B}}{4 \quad 5}$$

$$\text{Run} = 5$$

N = 16 Jumlah Anak

$$n_1 = 9$$

$$n_2 = 7$$

Jumlah run 5 ternyata terikat pada angka 4 sampai dengan 14 yaitu pada daerah H_0 , Jadi H_0 diterima dan H_a ditolak.

$$\text{Peluang B} = \frac{12}{16} \times 100\% = 75\%$$

$$\text{Peluang TB} = \frac{6}{16} \times 100\% = 25\%$$

Table 4.5
Hari Ke 3 Pretest Eksperimen Dan Kontrol

No	Nama siswa	Eksperimen	No	Nama siswa	Kontrol
1.	Andien	TB	10.	Febby	TB
2.	Aqila	TB	11.	Lovenia	B
3.	Dirly	B	12.	M. Agung	B
4.	Falza	B	13.	M. kelvin	TB
5.	Jordi	B	14.	Raffael	B
6.	Kenzu	TB	15.	Rafa	B
7.	Raffa	B	16.	Yandra	TB
8.	Reffki	TB			
9.	Aqila	B			

$$\text{Jumlah run} = \frac{\text{TB TBB B BTBB BTBB}}{1 \quad 2 \quad 3 \quad 4 \quad 5 \quad 6}$$

$$\frac{\text{TBB BTBB BTB}}{7 \quad 8 \quad 9 \quad 10 \quad 11}$$

$$\text{Run} = 11$$

$$N = 16$$

$$n_1 = 9$$

$$n_2 = 7$$

r yang kecil = 4

r yang besar = 14

Jumlah Ran 11 ternyata terikan pada angka 4 sampai dengan 14 yaitu pada daera HO, Jadi HO di terima dan Ha ditolak

$$\text{peluang B} = \frac{9}{16} \times 100\% = 56,25 \%$$

$$\text{Peluang TB} = \frac{7}{16} \times 100\% = 43,75 \%$$

Table 4.6
Hari Ke 1 Posttest Eksperimen Dan Kontrol

No	Nama siswa	Eksperimen	No	Nama siswa	Kontrol
1.	Andien	B	10.	Febby	TB
2.	Aqila	B	11.	Lovenia	TB
3.	Dirly	B	12.	M. Agung	TB
4.	Falza	B	13.	M. kelvin	TB
5.	Jordi	B	14.	Raffael	B
6.	Kenzu	B	15.	Rafa	B
7.	Raffa	B	16.	Yandra	TB
8.	Reffki	B			
9.	Aqila	B			

$$\text{Jumlah run} = \frac{\text{B B B B B B B B B}}{1}$$

$$\frac{\text{TB TB TB TBB B B}}{2 \quad 3}$$

$$\text{Jumlah run} = 3$$

$$N = 16$$

r yang kecil = 4

r yang besar = 14

Jumlah ran 3 ternyata tidak terletak pada angka 4 sampai dengan 14, yaitu pada daerah Ha. Jadi, Ha diterima Ho ditolak

$$\text{Peluang B} = \frac{12}{16} \times 100\% = 75\%$$

$$\text{Peluang TB} = \frac{5}{16} \times 100\% = 31,25$$

Table 4.7
Hari Ke 2 Postest Eksperimen Dan Kontrol

No	Nama siswa	Eksperimen	No	Nama siswa	Kontrol
1.	Andien	B	10.	Febby	TB
2.	Aqila	B	11.	Lovenia	TB
3.	Dirly	B	12.	M. Agung	B
4.	Falza	B	13.	M. kelvin	B
5.	Jordi	B	14.	Raffael	B
6.	Kenzu	B	15.	Rafa	B
7.	Raffa	B	16.	Yandra	B
8.	Reffki	B			
9.	Aqila	B			

$$\text{Jumlah run} = \frac{\text{B B B B B B B B B B}}{1} \\ \frac{\text{TB TBB B B B B}}{2 \quad 3}$$

$$\text{Run} = 3$$

$$N = 16$$

$$r \text{ yang kecil} = 4$$

$$r \text{ yang besar} = 14$$

Jumlah run ternyata tidak terletak pada angka 4 sampai dengan 14, yaitu pada daerah Ha. Jadi, Ha diterima dan HO ditolak

$$\text{peluang B} = \frac{14}{16} \times 100\% = 87,5\%$$

$$\text{peluang TB} = \frac{2}{16} \times 100\% = 12,5\%$$

Table 4.8
Hari Ke 3 Postest Eksperimen Dan Kontrol

No	Nama siswa	Eksperimen	No	Nama siswa	Kontrol
1.	Andien	B	10.	Febby	TB
2.	Aqila	B	11.	Lovenia	TB
3.	Dirly	B	12.	M. Agung	B
4.	Falza	B	13.	M. kelvin	B
5.	Jordi	B	14.	Raffael	B
6.	Kenzu	B	15.	Rafa	B
7.	Raffa	B	16.	Yandra	TB
8.	Reffki	B			
9.	Aqila	B			

Jumlah run= $\frac{B \ B \ B \ B \ B \ B \ B \ B \ B \ B}{1}$

$\frac{TB \ TBB \ B \ B \ BTB}{2 \quad 3 \quad 4}$

Run = 4

N=16

r yang kecil = 4

r yang besar= 14

Jumlah ran ternyata tidak terletak pada angka 4 sampai dengan 14, yaitu pada daerah H_a . Jadi, H_a diterima dan H_o ditolak.

Peluang B = $\frac{13}{16} \times 100\% = 81,25\%$

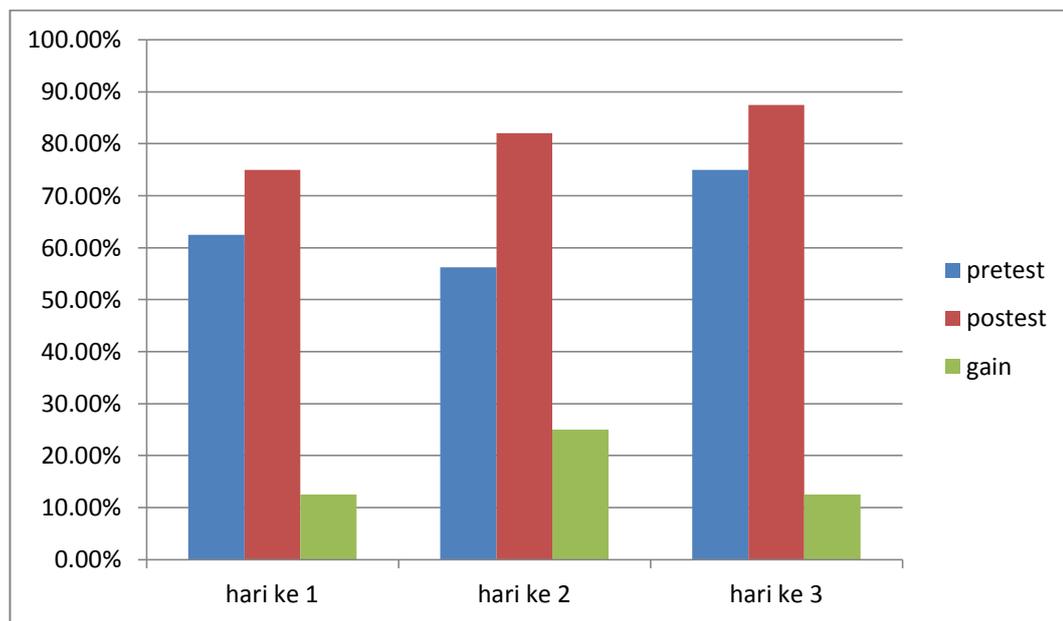
Peluang TB = $\frac{3}{16} \times 100\% = 18,75\%$

Table 4.9
Hasil Pretest Dan Postest Bermain Puzzle Kelas Eksperimen

No	Bermain Puzzle	Pretest	Postest	Gain
1	Hari ke 1	62,5 %	75%	12,5%
2	Hari ke 2	75%	87,5%	12,5%
3	Hari ke 3	56,25%	81,25%	25%

Dari data diatas diketahui bahwa hasil bermain puzzle pretest dan postest pengaruh bermain puzzle terhadap perkembangan anak di Paud Harapan Ananda Kota Bengkulu

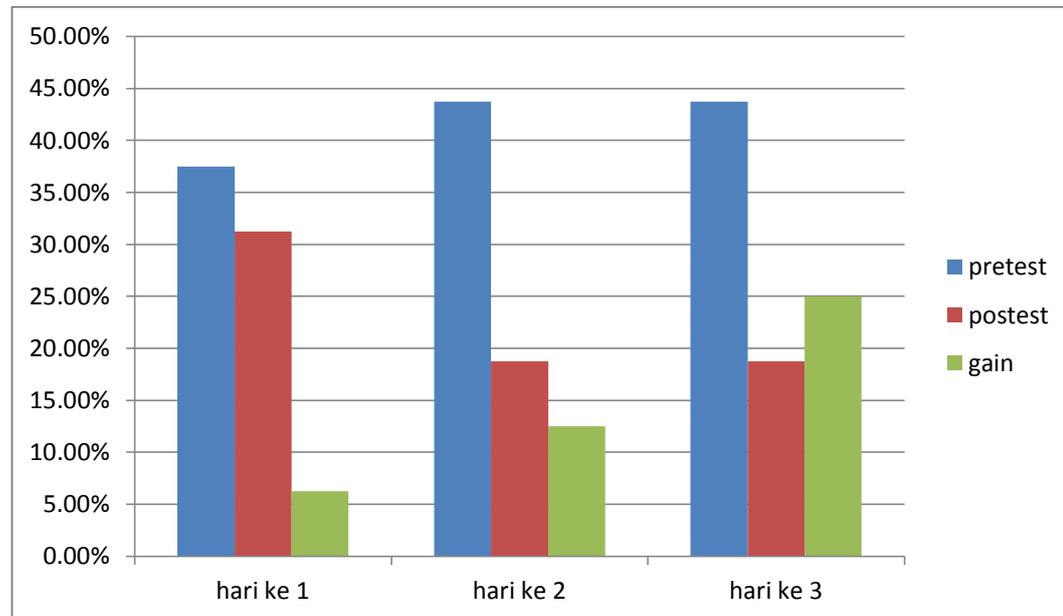
Gambar Diagram 4.1
Gambar Diagram Postest Eksperimen Bermain Puzzle



Tabel 4.10
Hasil Pretest Dan Postest Bermain Puzzle Kelas Kontrol

No	Bermain Puzzle	Pretest	Postest	Gain
1	Hari ke 1	37,5%	31,25%	6,25%
2	Hari ke 2	25%	12,5%	12,5%
3	Hari ke 3	43,75%	18,75%	25%

Gambar Diagram 4.2
Gambar Diagram Pretest Bermain PuzzleKelompok Kontrol



C. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat peneliti analisis bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak pada masa pertumbuhan dan perkembangannya dengan keadaan rasa senang. demikian tujuan bermain merupakan sarana untuk mencapai seluruh perkembangan anak usia dini, mulai dari fisik motorik sampai pada sosial emosionalnya. Ini sejalan dengan teori yang dijelaskan oleh ahli bahwa bermain sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar yang baik pada anak.⁴⁶

⁴⁶ M. Fadlillah. *Bermain Dan Permaian Anak Usia Dini*. (jakarta: PT Fajar Interpretama Mandiri. 2017). h. 6

Selanjutnya permainan puzzle merupakan kegiatan bongkar dan menyusun kembali kepingan puzzle menjadi bentuk utuh dimana posisi awal puzzle dalam keadaan acak-acakan bahkan keluar dari tempatnya. Anak akan merasa tertantang untuk karena hal ini yang mendorong kelincahan koordinasi tangan dan pikiran terwujud secara nyata.

Tabel 4.11
Indikator Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

No	Variabel	Indikator
	Kecerdasan kognitif	1. kemampuan anak dalam menyusun rencana dalam permainan.
		2. kemampuan anak memecahkan kesulitan dalam permainan
		3. kemampuan anak dalam mengenal perbedaan berdasarkan ukuran
		4. kemampuan anak dalam mengenal bentuk dan ukuran permainan
		5. kemampuan anak dalam mencocokkan setiap kepingan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat dipahami bahwa hasil yang di dapat dari penelitian ini menggunakan hipotesis untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan kognitif pada anak 5-6 tahun di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu dengan menggunakan sistem analisis *Run-Test*. Pengujian dilakukan bertujuan untuk menguji hipotesis tentang perkembangan kognitif pada anak 5-6 tahun di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu tahun ajaran 2018/2019. Berdasarkan manfaat bermain, anak akan tumbuh dan berkembang dengan maksimal. Selain perkembangan kognitif Ada 4 aspek perkembangan yang akan dirangsang dengan bermain, yaitu: aspek

fisik motorik, aspek sosial, aspek emosi, dan aspek bahasa. Melalui bermain, anak belajar bagaimana cara menyelesaikan masalah, meningkatkan daya ingat, memusatkan perhatian pada suatu kegiatan. Pada penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Inggried Claudia dimana ia menyatakan bahwa perkembangan kognitif setelah diberi stimulasi alat permainan edukatif (*puzzle*) berkembang sesuai dengan harapan. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan perkembangan kognitif dari Vygotski yang dikemukakan oleh mood dan wood dan middleton.

Berdasarkan hasil analisis akhir data menggunakan *Run-test* Hasil pembahasan kelas kontrol (*pretest*) dan kelas eksperimen (*posttest*) yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terbukti terjadinya peningkatan pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan kognitif pada anak 5-6 tahun di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu. Pada kelas eksperimen (*posttest*) mengalami peningkatan lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol (*pretest*), kelas eksperimen mengalami peningkatan sebanyak 12.25% ini dapat disimpulkan bahwa permainan *puzzle* berpengaruh terhadap perkembangan kognitif pada anak 5-6 tahun di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

B. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan bahwa data akhir menggunakan *Run-test* yang menunjukkan hasil penelitian permainan puzzle terhadap perkembangan kognitif anak di PAUD Harapan ananda kota Bengkulu. Maka dapat disimpulkan bahwa: Terdapat pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak. Hal ini dapat dilihat dari hasil pretest dan posttest kelas eksperimen dan kontrol, pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan kognitif pada anak pada kelas eksperimen mengalami kenaikan sebesar 12.25%.

B. Saran

Berdasarkan tindak lanjut dari penelitian ini terdapat beberapa saran, diantaranya sebagai berikut:

1. Lembaga sekolah

Hendaknya lebih memperhatikan proses belajar mengajar dan meningkatkan potensi guru dan siswa sehingga output yang dihasilkan ialah output yang mampu berkompetensi di dalam dunia pendidikan.

2. Guru

Hendaknya melakukan inovasi baru dalam pembelajaran baik dalam penggunaan model, strategi, metode dan teknik. Dengan adanya

inovasi tersebut maka diharapkan dapat meningkatkan kualitas sekolah agar menjadi lebih baik lagi.

3. Siswa

Bagi siswa diharapkan untuk dapat aktif dalam belajar dan siswa harus lebih serius dalam belajar kelompok untuk mengikuti pelajaran dengan tertib.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, Yuli. *Cara Muda Asah Otak Anak (Kebiasaan-Kebiasaan Sepele Sehari-Hari Peningkat Kecerdasan Otak Kanan-Kiri Anak)*. Bandung: FlashBooks. 2016
- Abdurrahmn, Mulyono. *Pendidikan bagi anak berkesulitan belajar*. Jakarta: rineka cipta. 2009
- Ahmadi, Rulam. *Pengantar pendidikan asas dan filsafat pendidikan*. yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA. 2016
- Beaty, Janice j. *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenamedia Group, 2013
- Crain, William. *Teori Perkembangan Dan Konsep Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007
- Dwi Nami, *Media Puzzle Untuk Anak Usia Dini*, (Sumber: <http://dwinami.wordpress.com> diunggah pada 10/12/2014 pukul 09.00 Wib, dan diakses pada 07/06/2018 Pukul 21.00 Wib
- Defa (kepala sekolah) observasi tanggal 16 April 2018 di paud Harapan Ananda Kota Bengkulu
- Direktorat pendidikan anak usia dini, direktorat jenderal pendidikan non formal dan informal kementerian pendidikan nasional, 2010
- Direktorat pendidikan anak usia dini, direktorat jenderal pendidikan anak usia dini non formal dan informal kementerian pendidikan dan kebudayaan, bermain bagi AUD dan alat permainan yang sesuai untuk anak. 2011. h.7
- Direktorat pembinaan pendidikan anak usia dini, direktorat jenderal pendidikan non formal dan informal kementerian pendidikan dan kebudayaan. Petunjuk teknis penyelenggaraan taman kanak kanak. 2012
- Fadillah, M. *Bermain dan permainan*. Jakarta: KENCANA. 2017
- Hasanah, Neneng Uswatun. *Konsep Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Perspektif Islam*, (Jurnal Pdf, At-Ta'dib Vol.4 No.2 Sya'ban 1429, tahun 2015)
- Jahja, Yudrik. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Premadia Group. 2011

- Mahardika, *Permainan Edukatif dengan Media Puzzle Mengembangkan kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Umur 4-5 tahun TK Islamiyah*, (Jurnal Pdf Penelitian, Program Studi Pendidikan Guru PAUD FKIP Intan, tahun 2016)
- Masfiroh , Tadkiroatun. memilih, menyusun dan menyajikan cerita untuk anak usia dini, yogyakarta: TIARA WACANA. 2008
- Mulyono Abdurahman. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta. 2009
- Mutiah, Diana. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group. 2015
- Nani, Desiyani. *Ayo Main Bareng (Inspirasi Permainan Edukatif Orangtua Bersama Anak Sesuai Usia)*. Jakarta: Penebar Swadaya Grup. 2018
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini
- Santoso, soengeng. *Dasar-dasar pendidikan TK*. Jakarta: universitas terbuka. 2005
- Sugiyono, *statistika terpadu untuk penelitian*. Bandung: ALFABETA. 2015
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendektan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2010
- Sujiono, Yuliani Nurani. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks. 2009
- Suparno, Paul. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisus, 2001
- Suyadi, *Teori Pembelajaran Pembelajaran Anak Usia Dini dalam kajian neurosains*, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2014
- Tridhonanto, Al. *Menjadikan anak berkarakter mempersiapkan anak agar berhasil meghadapi segala macam tantangan hidup*, (jakarta: PT alex Media Komputindo, 2014)
- Ulfa, maulidya dan suyadi. *Konsep dasar paud*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA. 2015
- Upton, Penney. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga. 2012
- Wiyani, Novan Ardy. *Konsep dasar paud*. Yogyakarta: GAVA MEDIA.2016
- Wiyani, Novan Ardy. *Penanganan Anak Usia Dini Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA. 2016