



PENGARUH PERMAINAN PUZZLE TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA ASSIDDIQI AEK HITETORAS

¹Amalia Nurhakiki, ²Bukhari Is, ³Abdullah, ⁴Muhammad Zulham Munthe
¹Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Bukhary Labuhanbatu Sumatera Utara

¹amalia@gmail.com, ²bukhariis@yahoo.co.id, ³abdullah@gmail.com,
⁴zulhamstita99@gmail.com

ABSTRACT

The Influence of Puzzle Games on Cognitive Development in Children in the 5-6 Year Group at RA Assiddiqi Aek Hitetoras. The main problem in this research is whether puzzle games can influence children's cognitive development at RA Assiddiqi Aek Hitetoras. How much influence can puzzle games have on children's cognitive development at RA Assiddiqi Aek Hitetoras. This research aims to determine the influence of puzzle games on children's cognitive development at RA Assiddiqi Aek Hitetoras for the 2021/2022 academic year.

This research is a type of quantitative research with a pre-test, post-test control group design. This research used a total sampling technique, involving all 30 RA Assiddiqi students. The sample was divided into 2 groups, namely 15 people in the control class and 15 people in the experimental class.

The data analysis technique in this research uses SPSS version 23 for Normality, Homogeneity and Hypothesis testing. The cognitive development of students in the control class during the pre-test obtained an average score of 4.13 and during the post-test an average score obtained was 6.27. The cognitive development of students in the experimental class during the pre-test obtained an average score of 4.27 and during the post-test an average score obtained was 7.33. There is an influence of puzzle games on the cognitive development of RA Assiddiqi Aek Hitetoras students. This can be seen from the hypothesis testing used is the t test, namely a one-party test with a significance level of 5%. One-sided t test where the t value is 4.824 and it is known that t table is 2.048. So the test criteria are if $t_{count} > t_{table}$ then H_a is accepted, meaning there is an influence of puzzle games on children's cognitive development.

Keywords: Puzzle Games, Cognitive Development

Abstrak

Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Kelompok 5-6 Tahun di RA Assiddiqi Aek Hitetoras. Masalah pokok dalam penelitian ini adalah Apakah permainan puzzle dapat berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak di RA Assiddiqi Aek Hitetoras, Seberapa besar pengaruh permainan puzzle dapat berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak di RA Assiddiqi Aek Hitetoras. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan puzzle dapat berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak di RA Assiddiqi Aek Hitetoras Tahun Ajaran 2021/2022.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan pre-tes post tes control design group. Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel dengan total sampling yakni dengan melibatkan seluruh peserta didik RA Assiddiqi yang berjumlah 30 orang. Sampel dibagi 2 kelompok yaitu 15 orang kelas kontrol dan 15 orang dikelas eksperimen.

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan SPSS versi 23 untuk uji Normalitas, Homogenitas dan uji Hipotesis. Perkembangan kognitif peserta didik pada kelas kontrol saat pre tes diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,13 dan pada saat post tes diperoleh nilai rata-rata sebesar 6,27. Perkembangan kognitif peserta didik pada kelas eksperimen saat pre tes diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,27 dan pada saat post tes diperoleh nilai rata-rata sebesar 7,33. Terdapat pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan kognitif peseta didik RA Assiddiqi Aek Hitetoras. Hal ini dapat dilihat dari pengujian hipotesis yang digunakan adalah uji t, yaitu uji satu pihak dengan taraf signifikan 5%. Uji t satu pihak dimana harga thitung 4,824 dan diketahui ttabel 2,048. Maka kriteria pengujian adalah jika thitung > ttabel maka H_a diterima artinya terdapat pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan kognitif anak.

Kata kunci: Permainan Puzzle, Perkembangan Kognitif

I. PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan masa yang sangat cemerlang untuk dilakukan dan diberikan pendidikan. Banyak ahli menyebutnya masa tersebut *golden age*, yaitu masa-masa keemasan yang dimiliki oleh seorang anak. Untuk mewujudkan pendidikan anak usia dini yang baik harus didukung dengan adanya sumber daya manusia yang memadai. Dengan kata lain, guru yang merupakan pembimbing dan teladan bagi anak-anak wajib mempunyai karakter yang baik dalam kegiatan pembelajaran. Yaitu bagaimana seorang guru bisa mengajar dengan penuh kegembiraan dan keceriaan dihadapan peserta didik, serta dapat mengelola pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.¹

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 meresponstimulasi 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 dankemandirian. Anak membutuhkan rangsangan pendidikan yang sesuai dengan perkembangan dan potensi anak.

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 sosial budaya.

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 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 6 tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Disisi lain dalam penerapannya kegiatan di PAUD atau TK rata-rata lebih banyak menggunakan *worksheet* (majalah atau lks). Selain itu 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.

Berdasarkan fakta dilapangan di PAUD atau TK tidak ada kewajiban anak belajar membaca. 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. 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 orangtua nya.

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. 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

¹ Sahbuki Ritonga, 2020, *Kinerja Guru dan karakter anak usia dini*, dosen pada program studi pendidikan islam anak usia dini

(PIAUD), Sekolah tinggi ilmu tarbiyah Al-Bukhary (STITA) Labuhanbatu Sumatera Utara, Vol IV, Edisi 2 Juli-Desember, hlm.80

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, postur tubuh, dan penampilan) perbedaan kesehatan dan tingkat energi, ide-ide yang kompleks, pikiran, reaksi emosional dan gaya hidup.²

Berdasarkan penjelasan pendidikan diatas maka tujuan pendidikan yang diharapkan 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. Pendidikan kecerdasan kognitif merupakan suatu proses dimana anak diajarkan untuk memahami, mengamati dan bagaimana cara berfikir yang baik. Dimana proses yang digolongkan didalam kecerdasan ini ialah mencakup cara mendeteksi, menafsirkan, mengelompokkan dan mengingat informasi. Memperhatikan fungsi dari kecerdasan kognitif yang sangat besar faedahnya bagi siswa dalam proses pembelajaran.

Maka fungsi guru pada anak usia 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 dua 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.

Berdasarkan kunjungan yang telah dilakukan peneliti di RA Assiddiqi Aek Hitetoras Kecamatan Marbau. Jumlah keseluruhan murid tersebut yaitu 30 orang murid. Ketika melakukan kunjungan dikelompok terlihat guru sedang menyampaikan suatu pengarahan untuk melakukan kegiatan pembelajaran yang pertama. Temuan dilapangan diperoleh informasi dari salah satu guru bahwa kemampuan kognitif anak mulai berkembang dapat dilihat dari anak yang dapat menghitung jumlah kepingan *puzzle* namun harus dengan

bantuan guru, alat permainan edukatif (APE) yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak berjumlah 5 jenis, metode yang digunakan belum variatif, anak belum dapat mencocokkan angka dan gambar.

Setelah melakukan tanya jawab guru mengajak anak untuk bernyanyi sebelum memulai kegiatan pembelajaran. Ketika kegiatan sedang berlangsung guru menekankan pada 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 belum adanya media yang digunakan saat kegiatan sedang berlangsung hal ini dikarenakan media yang tersedia belum semuanya sesuai dengan tema. Melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media *puzzle* sebenarnya juga akan membuat kecerdasan yang berhubungan dengan kognitif anak meningkat.

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 Assiddiqi bisa dikatakan masih termasuk kedalam kategori minimum. Namun ketika faktor pendukung belum tersedia optimal maka guru dapat memberikan sesuatu yang dapat menarik perhatian anak baik dari diri sendiri maupun adanya media.

Berdasarkan permasalahan tersebut solusi yang diberikan penulis yaitu dapat menggunakan media *puzzle* dalam pembelajaran. Seperti diketahui bahwa 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. 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. Dari

²Suyadi & Maulidya Ulfah, 2015, *Konsep Dasar Paud*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung, hlm.54

sudut pandang pendidikan bermain sangat membutuhkan alat permainan yang mendidik, seperti *puzzle*.

Alat permainan *puzzle* (teka-teki) adalah salah satu alat permainan edukatif untuk anak dan merupakan alasan yang baik bagi orang tua untuk membeli alat permainan *puzzle* tersebut. Ada banyak manfaat bagi anak-anak yang secara teratur bermain *puzzle*. Permainan *puzzle* ini ada banyak jenis dan gambar *puzzle* yang tersedia di pasaran dan mudah sekali ditemukan.³

Kegiatan dengan media *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 usia 4-5 tahun potongan *puzzlenya* tidak lebih dari 6 biji. Permainan *puzzle* ini dikemas dengan sedemikian rupa agar semua kecerdasan anak terealisasikan dengan baik. Anak-anak belajar melalui interaksi dengan alat-alat permainan dan perlengkapan serta manusia. Apabila anak belajar dengan bermain dalam suasana yang menyenangkan maka hasil belajar anak menjadi lebih baik. Dari permasalahan diatas, maka ketertarikan peneliti melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Kelompok 5-6 Tahun di RA Assiddiqi Aek Hitetoras”**.

II. LANDASAN TEORI

1. Permainan

a. Pengertian Permainan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), permainan berasal dari kata per-main-an. Makna kata main adalah melakukan permainan untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak). Permainan sangat disenangi oleh anak-anak, selain membuat menyenangkan juga dapat merangsang perkembangan kognitif anak. Permainan berbeda dengan bermain. Bermain menurut KBBI adalah berbuat sesuatu untuk menyenangkan hati anak, sedangkan permainan adalah merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenal

sampai pada yang diketahui dan yang tidak dapat diperbuat sampai dapat melakukannya.⁴

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.⁵

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

³ Mahardika, 2016, *Permainan Edukatif dengan Media Puzzle Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Umur 4-5 tahun TK Islamiyah*, Jurnal Pdf Penelitian, Program Studi Pendidikan Guru FKIP Intan, hlm.4

⁴ Maulidya Ulfa, 2018, *Bermain dan Permainan Anak*, IAIN Syekh Nurjati, Cirebon, hlm.8

⁵ M. Fadillah, 2017, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*, PT Fajar Interpratama Mandiri, Jakarta, hlm.6

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.

b. Tujuan Permainan

Pada dasarnya permainan memiliki tujuan utama yaitu memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui pendekatan permainan 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. Adapun tujuan permainan dapat diklasifikasikan menjadi beberapa bentuk yaitu:⁶

1. 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.

2. Untuk Eksperimen

Eksperimen diartikan sebagai uji coba demi menghasilkan sesuatu yang diharapkan. Permainan 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 ke dalam permainan.

3. Untuk Imitation

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

4. Untuk Adaptasi

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

c. Pengertian Permainan Puzzle

Permainan *puzzle* dikatakan permainan modern yang dimainkan dengan menyusun potongan gambar menjadi satu, sehingga sesuai gambar aslinya yang diinginkan. Ragam *puzzle* sangat banyak, mulai dari bentuk binatang, anggota tubuh, huruf dan pepohonan. Alat permainan edukatif *puzzle* dapat digunakan mulai dari anak usia 2 sampai 8 tahun, yang membedakan dimasing-masing usia hanyalah tingkat kerumitan *puzzle*. Misalnya pada usia 2-3 tahun, potongan *puzzle* nya tidak lebih dari 5 keping, dan untuk anak usia 4-5 tahun potongan *puzzle* nya tidak lebih dari 6 keping.

Pendapat lain dari wahyuni & maureen permainan *puzzle* merupakan jenis permainan edukatif untuk melatih pola pikir anak dalam menyusun potongan menjadi satu kesatuan yang mempunyai bentuk yang utuh. Kemudian menurut Rokhmat yang menyatakan *puzzle* adalah permainan konstruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak atau gambar bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu.⁷

Puzzle merupakan bentuk teka-teki yang cara penyelesaiannya dengan menyusun potongan-potongan gambar menjadi suatu gambar yang utuh. *Puzzle* dapat dikatakan sebagai permainan edukatif yang menarik bagi siswa untuk belajar. *Puzzle* merupakan bentuk teka-teki dengan model menyusun potongan-potongan gambar yang utuh.⁸ *Puzzle* adalah permainan teka-teki atau bongkar pasang yang menghibur dan dapat dinikmati oleh anak-anak maupun orang dewasa. Namun permainan *puzzle* memiliki urgensi yang besar dalam

⁶ M.Fadillah, 2017, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*, PT Fajar Interpratama Mandiri, Jakarta, hlm.8

⁷Trimantara hermansyah, 2019, *Megembangkan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun melalui Alat Permainan Edukatif Puzzle*”, Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini Vol. 2 No. 1 Juni 2019, hlm 27-28

⁸Sya’ ban jamil, 2018, *ayah bunda kapan kita bisa bermain bersama*, bandung metagraf, hlm 20

mengembangkan imajinasi dan pemikiran yang inovatif dalam diri manusia.

Manusia dipaksa untuk berkonsentrasi dan menggunakan daya pikirnya secara maksimal agar dapat menyelesaikannya. Bahkan manusia membutuhkan kadar tertentu dari imajinasi supaya dapat memahami dan menangkap dimensi-dimensi *puzzle* (teka-teki), karena *puzzle* tidak lain adalah pertanyaan yang tidak biasa yang membutuhkan pemikiran yang tidak lazim dan tidak langsung agar bisa dijawab dengan benar.⁹ Penggunaan media *puzzle* digunakan untuk melatih keterampilan kognitif anak, karena dengan penggunaan media ini berfungsi untuk melatih motorik halus, melatih keterampilan tangan, persepsi visual yaitu untuk mencoba memecahkan masalah. Penggunaan media *puzzle* tersebut maka anak akan mengenal warna, bentuk, dan rupa dari benda-benda di sekitarnya.

Dapat disimpulkan bahwa *Puzzle* merupakan permainan menyusun atau menyatukan sebuah gambar atau tulisan yang terpecah menjadi beberapa kepingan dan memiliki daya tarik. Sehingga permainan *puzzle* akan membuat anak-anak menjadi termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan merangkai potongan *puzzle* secara cepat.

1) Macam-macam *Puzzle*

Macam-macam *puzzle* ada beberapa macam sebagai berikut:

- a) *Spelling puzzle*, yaitu *puzzle* yang terdiri dari gambar-gambar dan huruf-huruf acak untuk dijodohkan menjadi kosakata yang benar.
- b) *Jigsaw puzzle*, yaitu *puzzle* yang berupa beberapa pertanyaan untuk dijawab kemudian dari jawaban itu diambil huruf-huruf pertama untuk dirangkai menjadi sebuah kata yang merupakan jawaban pertanyaan yang paling akhir.
- c) *The thing puzzle*, yaitu *puzzle* yang berupa deskripsi kalimat-kalimat yang berhubungan dengan gambar-gambar benda untuk dijodohkan.
- d) *The letter(s) readiness puzzle*, yaitu *puzzle* yang berupa gambar-gambar disertai dengan huruf-huruf nama gambar tersebut, tetapi huruf itu belum lengkap.

- e) *Crosswordspuzzle*, yaitu *puzzle* yang berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab dengan cara memasukan jawaban tersebut ke dalam kotak-kotak yang tersedia baik secara horizontal maupun vertical.¹⁰

2) Fungsi Permainan *Puzzle*

Adapun fungsi permainan *puzzle* adalah:

- a) Melatih konsentrasi, ketelitian, dan kesabaran
- b) Melatih koordinasi mata dan tangan. Anak belajar mencocokkan keping-keping *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar
- c) Memperkuat daya ingat
- d) Mengenalkan anak pada konsep hubungan
- e) Dengan memilih gambar/bentuk, dapat melatih anak untuk berpikir matematis (menggunakan otak kiri)
- f) Melatih logika anak. Misalnya, *puzzle* bergambar manusia. Anak dilatih menyimpulkan di mana letak kepala, tangan, dan kaki sesuai logika¹¹

3) Langkah-langkah Permainan *Puzzle*

Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak, melalui bermain anak belajar mengenal lingkungannya. Kegiatan yang menyenangkan juga dapat meningkatkan aktivitas sel otak secara aktif, dalam proses pembelajaran yang dilakukan dikelas digunakannya suatu alat bantu atau media pembelajaran sebagai alat menyampaikan informasi, misalnya dengan penggunaan media *puzzle*.

Yulianti mengatakan terdapat langkah-langkah penggunaan media *puzzle* yaitu sebagai berikut:

- a) Lepaskan kepingan-kepingan *puzzle* dari tempatnya
- b) Acak kepingan-kepingan *puzzle* tersebut
- c) Mintalah anak untuk menyusun kembali kepingan-kepingan *puzzle*
- d) Berikan tantangan pada anak untuk menyusun kepingan *puzzle* dengan cepat, menggunakan hitungan angka 1-10 atau stopwatch.¹²

Sedangkan menurut situmorang langkah-langkah bermain *puzzle* antara lain:

⁹ Abdullah Muhammad Abdul Mu'thi, 2017 "Be a Genius Teacher", terj. Najib Junaedi, Pustaka Elba, Surabaya, hlm.38

¹⁰ Eralingua, Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra Volume 1 No.1 Maret 2017, hlm 20

¹¹ Ibid hlm 20

¹² Elo Paikoh, 2019, "Penerapan Metode Bermain Puzzle dalam Meningkatkan Kognitif pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Kasih Ibu Krawangsari Natar Lampung Selatan Tahun Ajaran 2013/2014". hlm. 26

- a) Guru menyiapkan media *puzzle* dan menjelaskan peraturan penggunaan
- b) Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok
- c) Guru membagi kerangka *puzzle* pada siswa
- d) Guru memberikan kesempatan pada anak untuk menyusun *puzzle*
- e) Anak bersama guru membahas hasil kerja anak
- f) Guru melakukan evaluasi atas materi yang disampaikan.¹³

Berdasarkan pendapat diatas, peneliti menyimpulkan bahwa langkah-langkah yang digunakan diatas merupakan langkah-langkah secara umum pada permainan *puzzle*. Karena pada penelitian ini, permainan *puzzle* yang digunakan secara khusus terhadap perkembangan kognitif anak pada tema tanaman subtema buah-buahan, maka peneliti membuat langkah-langkah sebagai berikut :

- a) guru menyiapkan *puzzle* dan menjelaskan aturan dalam penggunaan *puzzle*
 - b) guru membagi anak dalam beberapa kelompok
 - c) guru mengenalkan *puzzle* angka 1-10 menggunakan *puzzle* bergambar buah
 - d) guru mengajak anak untuk menyusun, menempel serta mengklasifikasikan *puzzle* buah berdasarkan warna, bentuk, gambar dan ukuran *puzzle*.
- 4) Kelebihan dan Kekurangan Permainan *Puzzle*
- a) Kelebihan Permainan *Puzzle*
Menurut Yuliani, kelebihan permainan *puzzle* adalah:
 - (1) Mengasah otak
 - (2) Melatih koordinasi tangan dan mata
 - (3) Melatih membaca
 - (4) Melatih nalar
 - (5) Melatih kesabaran
 - (6) Melatih pengetahuan
 - b) Kekurangan Permainan *Puzzle*
Kekurangan media *puzzle* antara lain:
 - (1) Membutuhkan waktu yang lebih panjang
 - (2) Menuntut kreatifitas pengajar
 - (3) Kelas menjadi kurang terkendali

- (4) Media *puzzle* yang terlalu kompleks sehingga kurang efektif untuk pembelajaran dalam kelompok besar.¹⁴
- (5) Ketika satu potongan *puzzle* hilang maka permainan tersebut tidak dapat dimainkan.
- (6) Belum banyaknya sekolah yang menggunakan media permainan *puzzle* dengan baik.

2. Perkembangan Kognitif

a. Pengertian Perkembangan Kognitif

Pengertian kognitif secara umum kemampuan atau potensi intelektual seseorang dalam berpikir, mengetahui, dan memecahkan masalah. Dengan demikian, kognitif berkaitan dengan persoalan yang menyangkut kemampuan untuk mengembangkan kemampuan otak (akal rasional).

Sebagaimana firman Allah SWT dalam surat al-Hajj ayat 46 :

أَفَلَمْ يَسِيرُوا فِي الْأَرْضِ فَتَكُونُ لَهُمْ قُلُوبٌ يَعْقِلُونَ بِهَا أَوْ

أَذَانٌ يَسْمَعُونَ بِهَا فَإِنَّهَا لَا تَعْمَى الْأَبْصَارُ وَلَكِنْ تَعْمَى

الْقُلُوبُ الَّتِي فِي الصُّدُورِ

Artinya: Maka apakah mereka tidak berjalan di muka bumi, lalu mereka mempunyai hati yang dengan itu mereka dapat memahami atau mempunyai telinga yang dengan itu mereka dapat mendengar? Karena Sesungguhnya bukanlah mata itu yang buta, tetapi yang buta, ialah hati yang di dalam dada.(Q. S Al-Hajj ayat 4)

Berdasarkan surat al-hajj ayat 46 dapat dipahami bahwa pusat berfikir yang luar bias letaknya ada di hati, maka untuk memahami al-Qur'an tidak bisa hanya mengguakan kognitif atau akal saja ia harus dipahami dan di hayati kemudian di amalkan.

Menurut Neiser Istilah *cognitive* berasal dari kata *cognition* pada awalnya *knowing*, berarti mengetahui. Dalam arti luas, *cognition* ialah perolehan, penataan dan penggunaan pengetahuan. Selanjutnya kognitif juga dapat diartikan dengan kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep

¹³Rosma, 2016, *Penangan Anak Hiperaktif melalui Terapi Permainan puzzle (satdy kasus) di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung*, Institut Agama Islam Negeri, Lampung, hlm. 47

¹⁴Bukhari, Suryatik, 2021, *Metode Dan Model Pembelajaran*, Cv Manhaji, Medan, hlm. 81

baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana.¹⁵

Teori kognitif lebih menekankan bagaimana proses atau upaya untuk mengoptimalkan kemampuan aspek rasional yang dimiliki oleh orang lain. Di dalamnya tercakup aspek-aspek: pengetahuan (*knowledge*) pemahaman (*comprehention*), penerapan (*aplication*), analisa (*analysis*), sintesa (*sinthesis*), evaluasi (*evaluation*).¹⁶Kognitif merupakan proses berfikir anak, dimana memunculkan kemampuan menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan kejadian atau peristiwa. Pengertian kognitif menurut Piaget adalah kemampuan seseorang merasakan dan mengingat, serta membuat alasan untuk berimajinasi. Menurut Santrock, kognitif mengacu kepada aktifitas mental tentang bagaimana informasi masuk kedalam fikiran, serta dipanggil kembali dan digunakan dalam aktivitas kompleks seperti berfikir.¹⁷

Perkembangan kognitif tidak hanya meliputi matematika dan sains, namun juga pemecahan masalah dan penguasaan konsep. Hal tersebut dapat dikembangkan melalui sosial dan budaya sekitar anak. Menurut Billett kognisi manusia lebih dari kepandaian individu dan dibentuk melalui kontribusi dari dunia sosial. Sejalan dengan pendapat Billett, Wong berpendapat bahwa dalam perkembangan kognitif anak usia dini dapat dikembangkan melalui interkasi. Interaksi dapat dilakukan dengan cara bermain atau dengan benda-benda yang ada disekitar.

Menurut Daehler dan Bukatko sebagaimana dikutip oleh Muhibin syah mengemukakan bahwa bayi manusia memulai kehidupannya sebagai organisme sosial yang betul-betul berkemampuan, sebagai makhluk hidup yang mampu belajar, sebagai makhluk hidup memahami.¹⁸Menurut F.J.Monks, dkk, mengungkapkan bahwa perkembangan kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berfikir

dan mengamati, jadi tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan. Kemampuan kognitif seorang berkaitan dengan bagaimana individu dapat mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya. Perkembangan kognitif adalah salah satu aspek perkembangan manusia yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya.¹⁹

3. Kerangka Konseptual

Kerangka konsep merupakan turunan dari kerangka teori yang telah disusun sebelumnya dalam telaah pustaka. Kerangka konsep merupakan visualisasi hubungan antara berbagai variable yang dirumuskan oleh peneliti setelah membaca berbagai teori yang ada dan kemudian menyusun teori tersebut yang akan digunakan sebagai landasan untuk penelitian. Kerangka konseptual juga merupakan kerangka hubungan antara konsep-konsep yang akan diukur atau diamati melalui penelitian yang akan dilakukan. Diagram dalam kerangka konsep harus menunjukkan hubungan antara variable-variabel yang akan diteliti. Kerangka yang baik dapat memberikan informasi yang jelas kepada peneliti dalam memilih desain penelitian.²⁰

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dalam pengajaran menggunakan media puzzle. untuk dapat mengetahui berhasil atau tidaknya siswa pada pelajaran yang berlangsung dalam kelas yang diteliti dengan menggunakan pengamatan langsung sebagai alat ukur tingkat keberhasilan siswa dalam memahami materi pembelajarannya. Penyampaian materi oleh guru supaya berhasil mencapai tujuannya perlu memperhatikan masalah yang paling penting disamping materi pelajaran yaitu penerapan permainan *puzzle* berpengaruh terhadap kognitif.

Kognitif merupakan perkembangan berpikir atau kecerdasan yaitu kemampuan

¹⁵Khadijah, 2016, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Medan,Perdana Mulya Sarana, hlm. 31

¹⁶Demianus, dkk, 2016, *Perkembangan Cara Berpikir Anak Usia 2-7 Tahun dengan Menebak Gambar dan Ukuran Melalui Video dengan Teori Kognitif*, Jurnal Jafrayy , hlm. 2

¹⁷Ujang khiyarusoleh, 2016, *Konsep Dasar Pengembangan Kognitif Pada Anak Menurut Piaget*, Jurnalc Dia Lektika Jurusan PGSD, Vol.5 No.1, Universitas Peradaban, Jawa Tengah.

¹⁸ Muhibbin Syah, 2013, *Psikologi Belajar*, ,Raja Grapindo PersadaEdisi Revisi, Jakarta, hlm.22

¹⁹ Desmita, 2018, *Psikologi Perkembangan*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, hlm. 103

²⁰ Imas Masturoh dan Nauri Anggita T, 2018, *Metodologi Penelitian Kesehatan*, Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, Jakarta, hlm.82

untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi dilingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana. *Puzzle* merupakan salah satu permainan yang mampu meningkatkan perkembangan kognitif karena puzzle melatih pola pikir anak dalam menyusun potongan-potongan menjadi satu kesatuan dan mempunyai bentuk yang utuh. Stimulasi ini dapat diberikan melalui kegiatan bermain. Kegiatan bermain yang menyenangkan bagi anak dapat direncanakan melalui pemilihan media pembelajaran yang unik dan menarik. Salah satu media pembelajaran tersebut adalah media *puzzle*. Bermain sambil belajar melalui media *puzzle* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Beberapa perkembangan kognitif yang akan dicapai pada permainan *puzzle* khususnya pada tema tanaman subtema buah-buahan yaitu mampu menempel *puzzle* angka 1-10 secara acak, mampu menyusun potongan *puzzle* lebih dari, kurang dari yang ada dipapan *puzzle*, mampu menempel potongan *puzzle* perencanaan sesuai dengan tema gambar yang ada dipapan *puzzle*, mampu mengklasifikasikan *puzzle* geometri sesuai dengan warnanya, mampu mengklasifikasikan *puzzle* geometri sesuai dengan bentuknya, mampu mengklasifikasikan *puzzle* geometri sesuai dengan ukurannya, mampu menyusun potongan *puzzle* berdasarkan ukuran dari yang paling besar ke ukuran yang paling kecil, mampu menempel berbagai macam benda bentuk *puzzle* berdasarkan bentuk dan gambarnya. Berikut dikemukakan kerangka berpikir penelitian dengan judul diatas.

III. METODE PENELITIAN

a. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di RA Assiddiqi aek Hitetoras. RA Assiddiqi terletak Desa Aek Hitetoras Kecamatan Marbau Kegiatan penelitian ini dilakukan pada tanggal Januari .

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan Mei tahun 2022 sampai bulan Juli Tahun 2022, karena yang menjadi acuan dalam penelitian ini adalah kalender akademis pendidikan.

b. Metode dan Desain Penelitian

Menurut Sugiyono Populasi adalah wilayah atau keseluruhan penelitian yang terdiri atas obyek dan subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik yang tertentu dan ditetapkan oleh peneliti untuk di pelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi.²¹ pada penelitian ini penulis mengambil populasi seluruh anak yang berjumlah 30 anak kelompok B di RA Assiddiqi Aek Hitetoras.

Sukmadinata berpendapat sample adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.²² Teknik pengambilan sample yang akan dipakai dalam penelitian ini adalah teknik sampel populasi (population sample). Menurut Sukmadinata untuk penelitian korelasional jumlah sampel (n) sebanyak 30 individu dipandang cukup besar.²³

Berdasarkan penjelasan diatas, maka pengambilan jumlah sample pada anak kelompok B RA Assiddiqi yang berjumlah 30 orang, terdiri dari 16 orang perempuan dan 14 orang laki-laki. Dibagi menjadi dua kelompok yaitu Kelompok B1 sebanyak 15 orang pada kelas eksperimen dan Kelompok B2 sebanyak 15 orang pada kelas kontrol.

Dalam penelitian ini terdapat dua jenis variabel, yaitu variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen). Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen/terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pengaruh media permainan *puzzle* yang dilambangkan dengan (X). Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun.

1. Instrumen Penelitian

Pengumpulan data merupakan alat atau fasilitas bantu yang digunakan oleh peneliti

²¹ Suharismin Arikunto, 2014, Prosedur Penelitian, Rineka Cipta, Jakarta, hlm.173

²²Nana Syaodih Sukmadinata, 2017, Metode Penelitian Pendidikan, Remaja Rosdakarya, Bandung, hlm 259.

²³Ibid, hlm.261

dalam kegiatannya, mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya.²⁴

Instrumen merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian dengan cara melakukan pengukuran.²⁵ Ada juga yang mengatakan bahwa instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Instrumen merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian dengan cara melakukan pengukuran.²⁶ Variasi jenis instrumen penelitian adalah observasi, ceklis (checklist) atau daftar centang atau ceklis, pedoman wawancara dan pengamatan. Instrumen dirancang sesuai dengan variabel dan indikator pada setiap variabelnya.²⁷

Pada penelitian ini, untuk mengukur pengaruh permainan *puzzle* terhadap kemampuan kognitif anak digunakan pedoman observasi/lembar observasi. Pedoman observasi yang bersifat terstruktur dan penyusunannya dalam bentuk rubrik penilaian. Adapun pengisiannya dilakukan dengan memberikan tanda ceklis pada kriteria yang menunjukkan perkembangan anak. Instrumen penilaian dikatakan valid apabila instrument tersebut benar dan tepat untuk mengukur aspek perkembangan anak. Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan validitas isi (*content validity*), dimana uji instrumen diuji kevalidannya, dalam validitas isi tersebut melihat suatu instrumen dengan ketepatannya untuk mengukur perkembangan anak, dilihat dari setiap indikator yang digunakan sudah tepat atau belum untuk mengukur perkembangan anak usia 5-6 tahun.

Pengujian validitas pada penelitian ini diujikan kepada ahli yang memahami aspek perkembangan anak. Ahli tersebut memvalidkan isi dari suatu instrumen yang telah dibuat oleh peneliti. Ahli yang memvalidasi kisi-kisi dan rubrik penilaian yang telah dibuat oleh peneliti adalah dosen pembimbing. Berdasarkan kisi-kisi perkembangan bahasa dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3.1
Kisi-kisi Observasi Kemampuan Kognitif Anak

Variabel	Indikator	Skor
Kemampuan Kognitif	1. Anak mampu menempel <i>puzzle</i> angka 1-10 secara acak	
	2. Anak mampu menyusun potongan <i>puzzle</i> lebih dari, kurang dari yang ada dipapan <i>puzzle</i>	
	3. Anak mampu menempel potongan <i>puzzle</i> perencanaan sesuai dengan tema gambar yang ada dipapan <i>puzzle</i>	
	4. Anak mampu mengklasifikasikan <i>puzzle</i> geometri sesuai dengan warnanya	
	5. Anak mampu mengklasifikasikan <i>puzzle</i> geometri sesuai dengan bentuknya	
	6. Anak mampu mengklasifikasikan <i>puzzle</i> geometri sesuai dengan ukurannya	
	7. Anak mampu menyusun potongan <i>puzzle</i> berdasarkan ukuran dari yang paling besar ke ukuran yang paling kecil	
	8. Anak mampu menempel berbagai macam benda bentuk <i>puzzle</i> berdasarkan bentuk dan gambarnya	
Jumlah Skor		
Rata-rata		

Keterangan:

Nilai :

Ya = 1

Tidak = 0

Skor 7-8 = BSB : Berkembang Sangat Baik

Skor 5-6 = BSH : Berkembang Sesuai Harapan

Skor 3-4 = MB : Mulai Berkembang

Skor 1-2 = BB : Belum Berkembang

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Hasil Penelitian

Raudhatul Athfal Assiddiqi Aek Hitetoras adalah satu dari beberapa lembaga pendidikan anak usia dini atau pendidikan anak pra sekolah yang ada dikecamatan Marbau.

²⁴Ibid, hlm. 203

²⁵ Widoyoko, 2012, *Teknik Penyusunan Instrument Penelitian*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, hlm.148

²⁶ Ibid, hlm.51

²⁷Ibid, hlm 203

Lembaga pendidikan ini didirikan pada tahun 2000 atas gagasan H.Ahmad, seorang yang berjasa dalam mendirikan RA Assiddiqi di Kecamatan Marbau sebagai bentuk partisipasi bapak H.Ahmad dalam membantu upaya pemerintah mempersiapkan generasi muda yang berkualitas, secara integratif dan holistik, sebagaimana yang disebutkan diawal paparan ini.

RA Assiddiqi Aek Hitetoras beralamat didusun 3 Aek Hitetoras, tepatnya berdomisili dijalan Aek Hitetoras Kecamatan Marbau. Pada tahun pelajaran 2000-2001 ini ada sekitar 50 orang anak usia pra sekolah yang belajar di RA Assiddiqi Aek Hitetoras, yang diasuh oleh 2 (dua) orang tenaga pendidik. Sejak berdirinya, tahun 2000 hingga sekarang RA Assiddiqi Aek Hitetoras, telah berupaya bekerja sama dengan masyarakat, dengan melibatkan para tokoh masyarakat, praktisi bidang kesehatan, yang semuanya itu menyetujui dan bahkan mendukung. Maka diresmikanlah pendirian RA yang pada saat itu dinamakan RA Nurul Huda yang izin operasionalnya dari Departemen Agama Labuhanbatu.

Setelah berjalan selama setahun, pada saat proses pembuatan spanduk, ternyata ada sekolah lain yang menggunakan nama TK Nurul Huda. Oleh karena itu tidak mungkin mempertahankan dua nama TK yang sama dalam satu Kabupaten, dan dikarenakan RA Nurul Huda memberikan pelajaran yang bersumber dengan Qur'an Hadist dan Sunnah maka diganti nama RA Nurul Huda menjadi RA Assiddiqi.

Pada tahun 2006 RA Assiddiqi telah menerima bantuan dana yang diberikan oleh pemerintah melalui penyaluran dana Bantuan Operasional Penyelenggaraan Pendidikan (BOP), yang dengan ini para pendidik maupun pengurus lembaga pendidikan RA Assiddiqi berupaya menjadikan lembaga pendidikan ini berdaya guna bagi masyarakat khususnya, bagi para anak didik RA Assiddiqi sehingga secara perlahan tetapi pasti dapat meringankan beban para orang tua anak, yang pada gilirannya bagi orang tua yang mempunyai anak-anak usia pra sekolah tidak lagi merasa khawatir akan biaya pendidikan anak yang akan bersekolah di RA Assiddiqi Aek Hitetoras sehingga pada akhirnya semua anak pra sekolah atau anak usia dini dapat menikmati pendidikan dengan layak.

Penelitian ini dilaksanakan pada RA Assiddiqi Aek Hitetoras tahun ajaran 2021/2022. Sampel yang diambil 2 kelas yaitu kelas B1 sebagai kelas eksperimen yang diberi perlakuan media puzzle dan kelas B2 sebagai kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan media puzzle. Setelah data penelitian terkumpul selanjutnya peneliti menganalisa data tersebut. Hasil pre tes pada kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan media puzzle di peroleh nilai terendah 3 dan nilai tertinggi 7 dengan nilai rata-rata 4,13 dan posttes kelas kontrol diperoleh nilai terendah 6 dan nilai tertinggi 7 dengan nilai rata-rata 6,27.

Tabel 4.7
Distribusi Frekuensi Data Perkembangan kognitif Peserta Didik *Pretes* Kelas Kontrol

Statistics

PRETES KONTROL

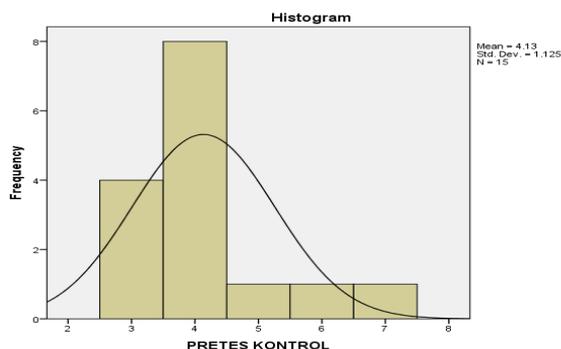
N	Valid	15
	Missing	0
Mean		4.13
Std. Deviation		1.125

PRETES KONTROL

	Frequency	Perc ent	Valid Percen t	Cumulativ e Percent
V ali d	4	26.7	26.7	26.7
3	8	53.3	53.3	80.0
4	1	6.7	6.7	86.7
5	1	6.7	6.7	93.3
6	1	6.7	6.7	100.0
7				
Total	15	100.0	100.0	

Berdasarkan Tabel 4.7 di atas bahwa diperoleh data peserta didik yang berada pada skor 3 sebanyak 26,7% dengan jumlah 4 peserta didik. Pada skor 4 sebanyak 53,3% dengan jumlah 8 peserta didik. Pada skor 5 sebanyak 6,7% dengan jumlah 1 peserta didik, pada skor 6 sebanyak 6,7% dengan jumlah 1 peserta didik dan pada skor 7 sebanyak 6,7% dengan jumlah 1 peserta didik. Data yang terdapat pada tabel di atas menunjukkan bahwa skor yang paling

banyak diperoleh peserta didik berada pada skor 4 yaitu sebanyak 53,3% dengan frekuensi 8. Berdasarkan data tabel diatas bahwa perkembangan kognitif peserta didik pada kelas kontrol pada saat *pre tes* masih berada pada tahap Mulai Berkembang (MB). Untuk frekuensi perkembangan kognitif peserta didik saat *pre tes* kelas kontrol dapat dilihat pada gambar diagram di bawah ini:



Gambar 4.1 Diagram Perkembangan kognitif Peserta Didik *Pre Tes* Kelas Kontrol

Berdasarkan Gambar 4.1 di atas dapat dilihat persentasi pencapaian peserta didik yang paling tinggi berada pada rentang skor 4 yang berarti peserta didik kelas kontrol pada saat *pre tes* masih berada pada tahap Mulai Berkembang (MB).

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh bahwa peningkatan perkembangan kognitif anak dari kedua kelompok penelitian yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal. Pengujian homogenitas sesudah pemberian perlakuan yaitu permainan puzzle pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa kedua kelompok data memiliki varian yang homogen. Pada akhir pembelajaran diberikan post tes pada kelas kontrol dan di peroleh nilai rata-rata 6,27. Sedangkan kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata 7,33. Bila dilihat dari hasil nilai pre-tes dan post tes kelas kontrol dan kelas eksperimen perlakuan permainan puzzle berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak.

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan bahwa nilai rata-rata perkembangan kognitif anak dengan menggunakan permainan puzzle dan tidak menggunakan permainan

puzzle pada saat post tes ada pengaruh yang signifikan. Dimana nilai rata-rata kelas yang tidak menggunakan permainan puzzle atau kelas kontrol 6,27. Sedangkan nilai rata-rata kelas yang menggunakan permainan puzzle atau kelas eksperimen 7,33. Selisih keduanya sebesar 1,06. Sedangkan dari uji homogenitas dapat dilihat bahwa kedua kelompok kelas kontrol dan kelas eksperimen berangkat dari keadaan yang sama atau homogen.

Setelah dilakukan uji hipotesis untuk melihat pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan kognitif anak yaitu digunakan uji t, yaitu uji satu pihak dengan taraf signifikan 5%. Uji t satu pihak dimana H_a di terima dan H_0 ditolak jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ dan H_0 diterima dan H_a ditolak jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$. Harga t_{hitung} diperoleh 4,824 dan data t_{tabel} diketahui 2,048. Maka kriteria pengujian data diperoleh $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu $4,824 \geq 2,048$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan kognitif anak RA Assiddiqi Aek Hitetoras Tahun Pelajaran 2021/2022.

V. KESIMPULAN

Dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti diperoleh kesimpulan bahwa berdasarkan analisis data dengan menggunakan uji normalitas *Kolmogrov Smirnov* kemudian dilanjutkan dengan uji Homogenitas, selanjutnya uji hipotesis dengan diperoleh kesimpulan yaitu:

1. Terdapat pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak RA Assiddiqi Aek Hitetoras Tahun Pelajaran 2021/2022. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengujian hipotesis yang digunakan adalah uji t, yaitu uji satu pihak dengan taraf signifikan 5%. Uji pengaruh nilai *post-tes* kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh $t_{hitung} = 4,824$ sedangkan $t_{tabel} = 2,048$ atau $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ ($4,824 \geq 2,048$) sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak artinya terdapat pengaruh permainan *puzzle* terhadap peningkatan perkembangan kognitif anak RA Assiddiqi Aek Hitetoras.
2. Peningkatan perkembangan kognitif anak kelas kontrol pada tema tanaman/subtema buah-buahan yang tidak diberikan perlakuan permainan *puzzle* diperoleh nilai rata-rata *pre tes* sebesar 4,13 dan nilai rata-

rata *post tes* sebesar 6,27. Peningkatan perkembangan kognitif anak kelas eksperimen pada tema tanaman/subtema buah-buahan dengan menggunakan permainan *puzzle* diperoleh nilai rata-rata *pre tes* sebesar 4,27 dan nilai rata-rata *post tes* sebesar 7,33.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Mu'thi Abdullah Muhammad, 2017 "Be a Genius Teacher", Terj. Najib Junaidi, Pustaka Elba, Surabaya.
- Ahmadi Rulam, 2016, Pengantar pendidikan asas dan filsafat pendidikan, Ar-Ruzz Media, Yogyakarta.
- Arikunto Suharismin, 2014, Prosedur Penelitian, Rineka Cipta, Jakarta.
- Bukhari, Suryatik, 2021, Metode Dan Model Pembelajaran, Cv Manhaji, Medan.
- Darmawan, 2016, Metode Penelitian Kuantitatif, PT Rosdakarya, Bandung.
- Demianus, dkk, 2016, Perkembangan Cara Berpikir Anak Usia 2-7 Tahun dengan Menebak Gambar dan Ukuran Melalui Video dengan Teori Kognitif, Jurnal Jafrayy.
- Desmita, 2018, Psikologi Perkembangan, PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Eralingua, 2017, Keefektifan Penggunaan Media Gambar Puzzle dalam Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana, Volume 1 No 1, Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra, Universitas Negeri Makassar, Makassar.
- Fadillah M, 2017, Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini, PT Fajar Interpratama Mandiri, Jakarta.
- Hermansyah Trimantara, 2019, Megembangkan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun melalui Alat Permainan Edukatif Puzzle", Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini Vol. 2 No. 1
- Imas Masturoh, Nauri Anggita T, 2018, Metodologi Penelitian Kesehatan, Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, Jakarta.
- Holiya, Fadil Djamali, 2018, Pengaruh Metode Bercerita Terhadap Peningkatan Kosakata Anak Usia Dini di TK Berdikari Sukorambi Jember, Vol 2, Nomor 1, ISSN: 2614-4387, JECIE, Jember.
- Jamil Sya'ban, 2018, ayah bunda kapan kita bisa bermain bersama, Bandung Metagraf, Bandung.
- Khadijah, 2016, Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini dan Ukuran Melalui Video dengan Teori Kognitif, Jurnal Jafrayy, Perdana Mulya Sarana, Medan.
- Khiyarusoleh Ujang, 2016, Konsep Dasar Pengembangan Kognitif Pada Anak Menurut Piaget, Jurnalc Dia Lektika Jurusan PGSD, Vol.5 No.1, Universitas Peradaban, Jawa Tengah.
- Mahardika, 2016, Permainan Edukatif dengan Media Puzzle Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Umur 4-5 tahun TK Islamiyah, Vol 2 No 10, ISSN 2715-2723, Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, Universitas Tanjungpura, Pontianak.
- Musfiroh Tadkiroatun, 2014, Teori dan Konsep Bermain, Universitas Terbuka, Jakarta.
- Nuryadi, 2017, Dasar-dasar Statistik Penelitian, Sibuku Media, Yogyakarta.
- Paikoh Elo, 2019, Penerapan Metode Bermain Puzle dalam Meningkatkan Kognitif pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Kasih Ibu Krawangsari Natar Lampung Selatan Tahun Ajaran 2013/2014, Universitas Islam Negeri Raden Intan, Lampung.
- Sudjono Anas, 2018, Pengantar Statistik Pendidikan, PT Raja Grafindo Persada, Depok.
- Ritonga Sahbuki, 2020, Kinerja Guru dan karakter anak usia dini, dosen pada program studi pendidikan islam anak usia dini (PIAUD), Sekolah tinggi ilmu tarbiyah Al-Bukhary (STITA) Labuhanbatu Sumatera Utara, Vol IV, Edisi 2 Juli-Desember
- Rohani, 2020, Pengaruh Media Kartu Angka Bergambar Terhadap Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di Paud Tunas Bangsa Pulau Intan, STITA Labuhanbatu, Sumatera Utara.

- Rosma, 2016, “ Penanganan Anak Hiperaktif melalui Terapi Permainan puzzle (study kasus) di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung”, Institut Agama Islam Negeri Lampung, Lampung.
- Sugiyono, 2014, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. Alfabet, Bandung.
- Sukmadinata Nana Syaodih, 2017, Metode Penelitian Pendidikan, Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Syah Muhibbin, 2013, Psikologi Belajar, Raja Grafindo Persada Edisi Revisi, Jakarta.
- Supena Asep, 2018, Pedoman Penilaian Pembelajaran AUD, Direktorat Pembinaan Pada Anak Usia Dini, Jakarta.
- Suyadi, 2014, Teori Pembelajaran Anak Usia Dini dalam kajian neurosains, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Suyadi, 2015, Konsep Dasar Paud, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Tadjuddin Nilawati, 2014, Meneropong perkembangan Anak Perspektif Al-quran, Herya Medik, Depok.
- Ulfa Maulidya, 2018, Bermain dan Permainan Anak, IAIN Syekh Nurjati, Cirebon.
- Wandi Sustiyo, 2013, Pembinaan Prestasi Ekstrakurikuler Olahraga di SMA Karangturi Kota Semarang, Journal Of Physical Education, Vol 2, ISSN: 2252-6773, Semarang.
- Widoyoko, 2012, Tehnik Penyusunan Instrument Penelitian, Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Wulandari Heny, 2014, Kesehatan & Gizi Untuk Anak Usia Dini, Fakta Press, Bandar Lampung.
- Yudha, Rudyanto, 2016, Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK, Depdiknas, Bandung