

PENGEMBANGAN PERMAINAN PUZZLE DALAM MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI TK ISLAMIAH NU

Adelia Rizki Utami¹, Citra Amalia Hasibuan², Widya Ismayani³, Wiwik Indah Handayani⁴ Khadijah,⁵

¹Prodi Piaud UIN Sumatera Utara, ²Prodi Piaud UIN Sumatera Utara

³Prodi Piaud UIN Sumatera Utara, ⁴Prodi Piaud UIN Sumatera Utara ⁵Dosen UIN Sumatera Utara

1adeliarizkiutamipiaud2@gmail.com

2citraamaliahsbpiad2@gmail.com

3widyaismayani2@gmail.com

4wiwikindah002@gmail.com

4khadijah@uinsu.ac.id

Abstract

Received:

Revised:

Accepted:

The purpose of this study was to determine whether there was a development of puzzle games on cognitive development in children 5-6 years old in NU ISLAMIC TK. In this study, the method used is an experimental method with a quasi-experimental type. The data collection techniques for this research are observation techniques, anecdotal notes and documentation. The data analysis technique of this research is through run test. Based on the implementation of education that focuses on laying the foundation for physical growth and development (fine motor and gross motor coordination), intelligence (thinking power and creativity, emotional intelligence, spiritual), social emotional (attitude and behavior as well as religion), language and communication in accordance with the uniqueness and stages of development that is passed by early childhood. So the results of research and analysis that have been carried out for one month and the final data using the Run-test show the results that: There is an effect of puzzle games on children's cognitive development. This can be seen from the results of the posttest and pretest experimental and control classes. The effect of puzzle games on cognitive development in children in the experimental class increased 81.5% from the previous 75% increase to 87.25%.

Keywords: *Permainan Puzzle, Perkembangan Kognitif.*

(*) Corresponding Author: -

How to Cite: Medan(2022). ANSIRU PAI: Pengembangan Profesi PAI.

PENDAHULUAN

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. Rulan, (2016:38)

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. Takkiroatun Masfiroh, (2008:1) 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. Suyadi, (2014:22)

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. UUD, (2010:1) 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 prilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki ke jenjang pendidikan selanjutnya. Novan Ardy, (2016:10)

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. Direktorat PDAUD, (2012:15)

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. 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. Dwi Nami, (2022)

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. Mahardika, (2016:4)

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 emosional 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. DPAUD, (2011:7)

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. 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 di sekolah 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 orang tua 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 postur, tubuh dan penampilan) perbedaan kesehatan dan tingkat energi, ide-ide yang kompleks, pikiran, reaksi emosional dan gaya hidup. Suyadi, (2015:54)

Berdasarkan penjelasan pendidikan di atas 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. Menurut Dr. Fasli Jalal tujuan PAUD adalah untuk mengoptimalkan perkembangan otak anak 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. Soegeng Santoso, (2005:18)

Satuan pendidikan anak usia dini bisa 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.

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. Paul Suparno, (2001:5)

Memperhatikan fungsi dari kecerdasan kognitif yang sangat besar faedahnya bagi siswa dalam proses pembelajaran, maka fungsi guru 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 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 dihadapi 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 10 Mei 2022 yang telah dilakukan peneliti di TK ISLAMIYAH NU. Jumlah keseluruhan murid tersebut yaitu 17 orang murid. Deva (2022) Ketika melakukan observasi dikelompok terlihat guru sedang menyampaikan

suatu pengarahannya 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 9 Mei tahun 2022 tersebut.

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 ketika belajar, guru cenderung hanya kepada anak yang bisa (berkembang), sedangkan anak yang kurang berkembang kurang diperhatikan, 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 anda bisa dikatakan masih termasuk kedalam golongan kategori minimum.

Berdasarkan hasil observasi terlihat media yang ada masih kurang, hal ini juga dinyatakan oleh kepala sekolah TK ISLAMİYAH NU 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.

LANDASAN 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. M. Fadillah, (2017:6) Berdasarkan pengertian bermain di atas maka untuk lebih jelasnya dapat diperhatikan melalui pemaparan para pendidikan anak berikut ini: 1) menurut Piaget bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan

keseangan 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 Fler 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-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. Anakanak cenderung menggunakan kata "dapat" ketika berbicara tentang lukisan, pemeliharaan ruang, balokbalok, 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. Pengertian 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 bendabenda 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 Yuristien 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. Yuli, (2016:53)

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 imajinasi anak; 3) untuk menghilangkan kejenuhan anak; 4) untuk menambah ingatan anak; 5) untuk bahan percobaan anak. M. Fadillah, (2017:57).

3. 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. Yudrik, (2011:85) Kecerdasan kognitif merupakan potensi intelektual yang terdiri dari tahapan : pengetahuan (knowledge), pemahaman (comprehention), penerapan (aplication), analisa (analysis), sintesa (sinthesis), evaluasi (evaluation). Yudrik, (2011:11) Kognitif berarti persoalan yang menyangkut kemampuan untuk mengembangkan kemampuan rasional (akal). Teori kognitif lebih menekankan bagaimana proses atau upaya untuk mengoptimalkan kemampuan aspek rasional yang dimiliki oleh orang lain. Jenis-jenis kecerdasan kognitif.

Jean Piaget mengemukakan teori yang terperinci mengenai perkembangan intelektual anak. Piaget berpendapat bahwa anak menciptakan sendiri pengetahuan mereka tentang dunianya melalui interaksi mereka dengan menggunakan informasiinformasi 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. Diana, (2010:101)

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 pemikiran anak didik. Struktur tindakan, operasi kongkrit dan operasi formal dibangun dengan jalan logis – matematis. Diana, (2010:101) 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.

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. Penney, (2012:161) 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, Wood dan Middleton.

- a) Anak dituntut 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 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 di sekolah.

METODE 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. Sugiyono, (2009:207)

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. Manipulasi

variabel bebas merupakan salah satu karakteristik yang membedakan penelitian eksperimen dengan penelitian yang lain.

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

HASIL PENELITIAN

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 TK ISLAMİYAH NU dengan menggunakan sistem analisis RunTest. Pengujian dilakukan bertujuan untuk menguji hipotesis tentang perkembangan kognitif pada anak 5-6 tahun di TK ISLAMİYAH NU tahun ajaran 2021/2022.

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 TK ISLAMİYAH NU. Pada kelas eksperimen (posttest) mengalami peningkatan lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol (pretest), kelas eksperimen mengalami peningkatan 81,5% dari hasil pretest sebelumnya 75% dengan pemberian perlakuan bermain puzzle mengalami peningkatan 87,25%, sedangkan tidak mendapatkan perlakuan bermain puzzle mempunyai nilai tetap 44%, ini dapat disimpulkan bahwa permainan puzzle berpengaruh terhadap perkembangan kognitif pada anak 5-6 tahun di TK ISLAMİYAH NU.

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 TK ISLAMİYAH NU. 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 81,5% dari hasil sebelumnya 75% meningkat menjadi 87,25%.

DAFTAR PUSTAKA

- Darsinah. 2011. Perkembangan Kognitif. Surakarta : Universitas Muhammdiyah Surakarta.
- Desmita. 2009. Psikologi Perkembangan. Bandung : PT Remaja
- Rosdakarya.<http://pondokibu.com/manfaat-bermain-Puzzle-untuk-anak.html>
(diakses, Kamis, 28 Mei 2022, 10.30 WIB)
- Ismail, Andang. 2011. Edukation Games. Jogjakarta : Pro U Media.
- Jumali. 2008. Landasan Pendidikan. Surakarta : Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Muzamil, Anggani. 2010. Sumber Belajar dan Alat Permainan. Jakarta : PT Grasindo.
- Nazir. 1999. Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta.
- Riduwan. 2009. Belajar Mudah Penelitian Untuk Karya Guru Karyawan dan Peneliti Pemula. Bandung : Alfabet.

- Spondek. 2001. Bermain, Mainan, dan Permainan. Jakarta : PT Grasindo.
- Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Kombinasi. Bandung : Alfabeta.
- Sujiono, Bambang. 2010. Bermain Kreatif Berdasarkan Kecerdasan Jamak. Jakarta : PT Indeks.
- Sujiono, Yuliani. 2009. Metode Pengembangn Kognitif. Jakarta : Universitas Terbuka Departemen Pendidikan Nasional.
- Sujiono, Yunliani. 2009. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta : PT Indeks.
- Sukmadinata, Nana. 2012. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung : PT Remaja Rodakarya Offset.
- Widiyanto. 2008. SPSS for Windows Program. Bandung : Alfabeta.