

PENGARUH PERMAINAN PUZZLE TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK DI KB HIDAYATUL MUBTADI'IN REMBANG

M. Mujib Utsmani, M.Pd.I

e-mail: mujbutsmeni@gmail.com

Nova Auliyatul Faizah

e-mail: faizahnova93@gmail.com

Abstract

This study aims to apply and find out the improvement of cognitive abilities in the method of playing puzzles. This type of research is classroom action research. The results of the study are as follows: There is an increase in cognitive abilities in the method of playing puzzles. This can be seen from the results of completeness of children's learning at the pre-cycle stage of children's cognitive development achievements in sorting puzzle pieces unfinished. Based on the research results of children's learning completeness in the first cycle phase of 46.15% with the criteria of Not Developing (BB) for an average of 63.46 with sufficient criteria, the second cycle of learning completeness by 84.6% with the criteria of Developing in Accordance with Expectations (BSH) for an average of 80.38 with Good criteria. Then it can be concluded that the impact of using the method of playing puzzles makes it easy for children to complete tasks and increase enthusiasm for learning.

Keyword : Influence, Puzzle, Development, Cognitive, Child.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan dan mengetahui peningkatan kemampuan kognitif dalam metode bermain puzzle. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian adalah sebagai berikut: Adanya peningkatan kemampuan kognitif dalam metode bermain puzzle. Hal ini dapat dilihat dari hasil ketuntasan belajar anak pada tahap prasiklus capaian

perkembangan kognitif anak dalam mengurutkan potongan puzzle belum tuntas. Berdasarkan hasil penelitian ketuntasan belajar anak pada tahap(siklus I sebesar 46,15% dengan kriteria Belum Berkembang (BB) untuk rata-rata 63,46 dengan kriteria cukup, siklus II ketuntasan belajar sebesar 84,6% dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) untuk rata-rata 80,38 dengan kriteria Baik. Maka dapat disimpulkan bahwa Dampak penggunaan metode bermain puzzle memudahkan anak menyelesaikan tugas dan menambah semangat belajar

Kata Kunci : Pengaruh, puzzle, perkembangan, kognitif, anak

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak prasekolah, pada masa ini anak di persiapkan untuk sekolah, dimana panca indra dan sistim reseptor penerimaan rangsangan serta proses memori harus sudah siap sehingga anak mampu belajar dengan baik, proses belajar pada masa ini adalah dengan cara bermain (DepKes RI, 2006).

Bermain bagi anak usia dini Sangatlah penting, dengan bermain maka proses belajar akan efektif dan lebih cepat ditangkap pada saat mereka bermain serta salah satu manfaat dari bermain baik untuk pengembangan kognitif anak (Fadlillah, 2014).

Menurut Piaget kemampuan kognitif adalah hasil dari hubungan perkembangan otak dan system nervous dan pengalaman-pengalaman yang membantu individu untuk beradaptasi dengan lingkungannya (Kliegman dkk, 2012).

Kemampuan Kognitif anak dapat ditunjukkan dengan cara melaksanakan kegiatan bermain menggunakan alat permainan yang mengandung unsur atau nilai edukatif. Sedangkan perkembangan kognitif adalah Perkembangan berfikir atau kecerdasan, yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana (Wiyani, 2014).

Anak usia dini ialah anak yang memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang lebih pesat dan fundamental pada awal-

awal tahun kehidupannya. Dimana perkembangan menunjuk pada suatu proses ke arah yang lebih sempurna dan tidak begitu saja dapat diulang kembali. Oleh karena itu, kualitas perkembangan anak di masa depannya, sangat ditentukan oleh stimulasi yang diperolehnya sejak dini. Pemberian stimulasi pendidikan adalah hal sangat penting, sebab 80% pertumbuhan otak berkembang pada anak sejak usia dini. Kemudian, elastisitas perkembangan otak anak usia dini lebih besar pada usia lahir hingga sebelum 8 tahun kehidupannya, 20% sisanya ditentukan selama sisa kehidupannya setelah masa kanak-kanak. Bentuk stimulasi yang diberikan harusnya dengan cara yang tepat sesuai dengan tingkat perkembangannya. Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir. Kemampuan anak untuk mengkoordinasi kan berbagai cara berpikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat dipergunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan. Perkembangan kognitif dinyatakan dengan pertumbuhan kemampuan merancang,

Menurut Soetjningsih (2012) APE (Alat Permainan Edukatif), dapat mengoptimalkan perkembangan anak, disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangannya. Permainan puzzle, merupakan jenis permainan edukatif untuk melatih pola pikir anak dalam menyusun potongan-potongan menjadi satu kesatuan yang mempunyai bentuk yang utuh (Wahyuni & Maureen dalam Astuti, 2014). Selain itu penelitian yang dilakukan menunjukkan adanya pengaruh alat permainan edukatif terhadap aspek perkembangan anak pra sekolah di Desa ketapan, didapatkan dari 20 anak diantaranya 10 anak yang berusia 3-4 tahun masih sulit mengenali bentuk, warna serta belum mampu menyebutkan angka dan huruf. Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan kognitif Anak Di KB Hidayatul Mubtadi' in Rembang''.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas atau Classroom Action Research. Penelitian tindakan kelas sebagai suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan atau

meningkatkan praktek-praktek pembelajaran di kelas secara profesional (Agung. 2010).

Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2019/2020. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada KB Hidayatul Mubtadi'in Pekoren Kecamatan Rembang, Kabupaten Pasuruan.

Subjek penelitian ini adalah anak kelompok Bermain semester genap Tahun Pelajaran 2019/2020 yang berjumlah 20 anak dengan 9 anak perempuan dan 11 anak laki-laki. Obyek dalam penelitian ini adalah kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk pada anak Kelompok bermain Hidayatul Mubtadi'in Pekoren,

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus. Siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi/evaluasi dan refleksi.

Perancangan atau perencanaan yang dilakukan untuk memperbaiki serta meningkatkan proses pembelajaran. Tahap ini dilakukan setelah melakukan observasi awal dan menyimpulkan hasilnya. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah menyamakan persepsi dengan guru kelas mengenai kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk pada anak kelompok Bermain.

Pada tahap pelaksanaan tindakan, guru dan anak didik melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan alat peraga benda- benda kongkrit sesuai tema dan media puzzle yang akan digunakan. Kegiatan yang dilakukan pada rencana tindakan ini adalah sebagai berikut, pertama, guru menyamakan persepsi dengan metode dan media yang akan digunakan. Kedua, menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH). Ketiga, menyiapkan alat dan bahan yang akan dipakai dalam kegiatan pembelajaran. Keempat, pelaksanaan kegiatan inti pembelajaran. Kelima, menyiapkan instrument penilaian. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui hasil dari pembelajaran.

Kegiatan yang dilakukan pada rancangan evaluasi ini adalah: pertama, penilaian terhadap kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk pada anak (menunjukkan dan mencari benda berdasarkan bentuk, menceritakan perbedaan benda berdasarkan bentuk, menyusun benda berdasarkan bentuk, mengelompokkan benda berdasarkan bentuk, menyusun bentuk-

bentuk kepingan puzzle secara utuh), kedua, penilaian keaktifan dalam melaksanakan kegiatan, ketiga, penilaian terhadap hasil karyanya).

Dalam kegiatan evaluasi/observasi dilakukan guna mengamati guru dan anak dalam proses pembelajaran di kelas. Dalam kegiatan observasi meliputi mengobservasi guru dalam mengajar di kelas dari membuka pelajaran, menyampaikan materi sampai menutup pelajaran, dan mengobservasi anak dalam proses bermain. Tahap terakhir adalah refleksi, yakni mengkaji dan mempertimbangkan dampak tindakan yang telah diberikan pada tiap siklus.

Variabel dalam penelitian ini ada dua, yakni variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode bermain puzzle ber bantuan brain gym. Variabel terikatnya adalah kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk. Metode yang di gunakan adalah metode observasi. Metode observasi adalah suatu cara untuk memperoleh atau mengumpulkan data yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis (Agung, 2005).

Penelitian ini menggunakan dua metode analisis data, yaitu metode analisis statistik deskriptif dan metode analisis deskriptif kuantitatif. Metode analisis statistik deskriptif adalah cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menerapkan teknik dan rumus-rumus statistik deskriptif seperti frekuensi, grafik, angka rata-rata (Mean), median (Me), dan modus (Mo) untuk menggambarkan keadaan suatu objek tertentu sehingga diperoleh kesimpulan umum. Metode analisis deskriptif kuantitatif adalah suatu cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka dan atau persentase mengenai keadaan suatu objek yang diteliti sehingga diperoleh kesimpulan umum" (Agung, 2011: 67).

Metode analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat tinggi rendahnya perkembangan kognitif anak KB yang Di konversikan ke dalam Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala lima. Kriteria keberhasilan pada penelitian ini adalah adanya peningkatan pada kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk pada anak KB. Hidayatul Muhtadi'in.

Pengaruh Permainan Puzzle terhadap Perkembangan Kognitif Anak

Penelitian ini dinyatakan berhasil jika terjadi perubahan positif skor rata-rata dari siklus I ke siklus berikutnya dan jika dikonversikan pada pedoman PAP skala lima tentang tingkat kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk pada anak terjadi peningkatan. Apabila terjadi peningkatan skor rata-rata dari siklus berikutnya maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain puzzle berbantuan brain gym mampu meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk pada anak kelompok Bermain Hidayatul Muftadi'in

Penentuan Subjek Penelitian

- Narasumber/informan, peristiwa/aktivitas, tempat/lokasi, dokumen, arsip
- Penentuan sampel (cuplikan) bersifat selektif, tidak mewakili populasi, tetapi mewakili informasinya (perlu memperhatikan ciri-ciri tertentu pada informan)

Teknik Pengumpulan Data

- Data adalah kata-kata yang diucapkan/ditulis dan perilaku. Alat pengumpul data adalah peneliti sendiri.
- Sumber data adalah anak (hasil pengamatan berpartisipasi dan wawancara mendalam) dan non anak (dokumen, catatan)

Analisis Data

- *Interactive Model* : pengumpulan data, reduksi data, *display* data, kesimpulan/verifikasi.
- *Ethnographic Model* : *domain analysis*, *taxonmy analysis*, *componential analysis*, *theme analysis*.

Table 1. Data Murid KB

No	Nama	Jenis Kelamin
1	Ahmad Fahrillah Zamzami	L
2	Abdul Hamid Holil	L
3	Andhara Jihan Qori'	P
4	Cahyo Setyadi	L
5	Deva Aurella Susanto	P

6	Fatimah Hilyatul Auliya	P
7	Jihan Safira Mazaya	P
8	Muhammad Hidayatulloh	L
9	Muhammad Azam	L
10	Mafatihudin Ilham	L
11	Muhammad Mundir	L
12	Muhammad Shaheer Hamdan Al Ghozali	L
13	Syerly Talita Zahra	P

PEMBAHASAN

Pengertian Belajar Menurut Teori Kognitif, Teori belajar kognitif lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil belajarnya. Para penganut aliran kognitif mengatakan bahwa belajar tidak sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respon, model belajar kognitif merupakan suatu bentuk teori belajar yang sering disebut sebagai model perseptual. Model belajar kognitif mrngatakan bahwa tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi serta pemahamannya tentang situasi yang ber hubungan dengan tujuan belajarnya.

Belajar kognitif memandang belajar sebagai proses pemfungsian unsur unsur kognisi, terutama unsur pikiran, untuk dapat mengenal dan memahami stimulus yang datang dari luar Aktivitas

Piaget mengelompokkan tahap-tahap perkembangan kognitif anak menjadi empat tahap : tahap sensomotor, tahap praoperasi, tahap operasi konkrit, tahap operasi formal, Tahap sensomotir lebih ditandai dengan pemikiran anak berdasarkan tindakan inderawinya, tahap praoperasi diwarnai dengan mulai digunakannya symbol-simbol untuk menghadirkan suatu benda atau pemikiran khususnya penggunaan bahasa, tahap operasi konkrit ditandai dengan penggunaan aturan logis yang jelas. Tahap operasi formal dicirikan dengan pemikiran abstrak, hipotetis, deduktif, serta induktif tahap tahap diatas saling berkaitan urutan tahap-tahap tidak dapat ditukar atau dibalik, karena tahap sesudahnya mengandaikan terbentuknya tahap sebelumnya, tetapi tahun terbentuknya tahap tersebut dapat berubah-ubah menurut situasi seseorang.

Tabel 2. skema 4 tahap perkembangan kognitif piaget.

Tahap	Umur	Ciri pokok perkembangan
Sensomotor	0-2 Th	<ul style="list-style-type: none">• Berdasarkan tindakan• Langkah demi langkah
Praoperasi	2-7 Th	<ul style="list-style-type: none">• Penggunaan symbol atau bahasa tanda• Konsep intuitif
Operasi konkrit	8-11 Th	<ul style="list-style-type: none">• Pakai aturan jelas/ logis• Reversibel dan kekal
Operasi formal	11 Th ke atas	<ul style="list-style-type: none">• Hipotetis Abstrak• Deduktif dan induktif logis dan probabilitas

HASIL PENELITIAN

Hasil observasi awal perkembangan kognitif anak KB Hidayatul Muhtadi'in Pekoren adalah 160 dengan rata-rata 8, nilai tertinggi 11 dan nilai terendah 6. Kemudian peneliti melakukan observasi akhir dengan memberikan permainan puzzle. Dari kegiatan yang dilaksanakan tersebut peneliti mengamati perkembangan kognitif anak sesudah eksperimen. Dari hasil observasi akhir yang telah dilakukan kemudian tabulasikan datanya. Hasilnya yaitu jumlah skor perkembangan kognitif anak KB Hidayatul Muhtadi'in sesudah eksperimen dengan kegiatan bermain puzzle adalah 46,15% dengan kriteria Belum Berkembang (BB) Untuk rata-rata 63,46 dengan kriteria cukup siklus II ketuntasan belajar sebesar 84,6% dengan kriteria Berkembang sesuai Harapan (BSH) Untuk rata-rata 80,38 dengan kriteria Baik maka dapat disimpulkan dampak penggunaan metode bermain puzzle memudahkan anak untuk menyelesaikan tugas, Perbandingan Hasil Perkembangan Kognitif Anak Sebelum dan Sesudah Eksperimen No Interval Kategori Sebelum Eksperimen Sesudah Eksperimen frekuensi prosentase .

Tabel 3. Perbandingan peningkatan kognitif prasiklus, siklus I dan siklus II

Hasil Penelitian	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Nilai rata-rata	45,38	63,46	80,38
Prosentase Keuntungan	23	46,15	84,6

Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan kognitif anak sesudah diberikan permainan puzzle lebih baik dari pada perkembangan kognitif anak sebelum diberikan eksperimen menggunakan permainan puzzle. Hal ini dikarenakan karena dengan melakukan permainan puzzle anak dapat megembangkan kemampuan kognitifnya. Anak juga dapat mengembangkan intelegensinya, dengan menggunakan permainan puzzle yang menarik dan bervariasi, dengan demikian anak dapat bermain sambil belajar dalam suasana yang menyenangkan. Dalam kegiatan permainan puzzle ini anak sangat antusias karena pembelajaran dengan permainan puzzle menggunakan puzzle yang bergambar menarik dan berwarna cerah. Anak dapat merangkai puzzle menjadi bentuk utuh yang membuat anak senang dan melatih konsentrasi. Dengan demikian secara tidak sadar anak melatih koordinasi mata dan tangan dalam memasang kepingan puzzle menjadi bentuk utuh serta melatih kemampuan kognitif dalam memecahkan masalah dalam permainan tersebut. Anak berkembang lebih optimal setelah dilakukan eksperimen dengan permainan puzzle. Hal ini mendukung hipotesis yang menyatakan bahwa permainan puzzle berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak KB Hidayatul Muhtadi'in Pekoren, Tahun Pelajaran 2019/2020.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain puzzle dilaksanakan oleh anak secara individu. Terdapat pengaruh pembelajaran melalui metode

bermain puzzle dalam rangka meningkatkan kemampuan kognitif anak,

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2006) *Prosedur penelitian tindakan kelas. Bumi aksara*
- Darsina, (2011) *perkembangan kognitif*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Emzir. (2012) *Metodologi penelitian pendidikan kuantitatif & kualitatif*. Jakarta : Rajawali Pers
- Fadlillah. M, dkk. (2014). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Indriani, Dina. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Kanisius, (2001) *Teori Perkembangan kognitif jean piaget*.
- Muhibbin, Syah. (2012). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mukhlisa, A. (2015) *Perkembangan kognitif Jean Piaget dan Peningkatan Belajar Anak Diskalkulia*. *Jurnal* kependidikan islam.
- Nurul, R (2012). *Meningkatkan kreativitas anak melalui alat peraga edukatif puzzle (Studi Kasus di SPS Al Bidayah Kec Rongga)* Rima Nurul Azmi SPS Al Bidayah.
- Pedoman Pelaksanaan Stimulasi Deteksi dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang Anak ditingkat Pelayanan Kesehatan Dasar. Depkes RI. (2006)
- Soetjiningsih. (2012). *Konsep Bermain Pada Anak dalam Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: EGC
- Sugiono, (2012) *Metode penelitian kombinasi*. Bandung : Alfabeta
- Suyanto, Slamet. (2005). *Dasar-dasar Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hakikat Publishing.
- Wiyani, N. Andry. (2016). *Konsep Dasar PAUD*. Yogyakarta: Gava Media