

**UPAYA MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF
MELALUI BERMAIN *PUZZLE* USIA 5-6 TAHUN DI TK THOYYIBAH
SUKARAME BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S1)
Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan



Pembimbing I : Syofnidah Ifrianti, M.Pd

Pembimbing II : Neni Mulya, M.Pd.

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1442 H/2021 M**

ABSTRAK

Penelitian ini berawal dari permasalahan belum optimal mengembangkan kognitif anak dikarenakan proses pembelajaran yang berlangsung lebih diarahkan pada pola pembelajaran yang monoton. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Melalui Bermain Puzzle Di TK Thoyyibah Sukarame Bandar Lampung?”. tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui upaya dalam mengembangkan kognitif melalui bermain puzzle di TK Thoyyibah Sukarame Bandar Lampung. Penelitian ini penulis menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian adalah guru. Alat pengumpulan data yang penulis gunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Metode observasi sebagai metode pokok, metode wawancara untuk mengetahui sejauh mana penerapan media bermain puzzle dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak, sedangkan metode dokumentasi sebagai penunjang dalam penelitian. Data dianalisis secara reduksi data, display data dan verifikasi/ penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK THOYYIBAH Sukarame Bandar Lampung bahwa upaya guru dalam bermain puzzle belum sesuai dengan gabungan teori Subagio dan Situmorang, masih ada salah satu langkah yang belum terlaksanakan yaitu Guru mengumpulkan berbagai jenis puzzle dan membebaskan anak untuk memilih berbagai jenis puzzle yang mereka sukai, tetapi di TK THOYYIBAH ini guru langsung membagikan jenis puzzle kepada peserta didik. Dilihat dari upaya guru tersebut, mengembangkan kognitif melalui bermain puzzle di TK Thoyyibah Sukarame Bandar Lampung dapat dikatakan Berkembang Sangat Baik dengan melihat perkembangan kognitif anak.

Kata Kunci : Kemampuan Kognitif, Bermain Puzzle, usia 5-6 tahun



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **UPAYA MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI BERMAIN PUZZLE USIA 5-6 TAHUN DI TK THOYYIBAH SUKARAME BANDAR LAMPUNG**

Nama : **Maira Dyanthi**

NPM : **1511070194**

Fakultas : **Tarbiyah dan Keguruan**

Jurusan : **Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)**

MENYETUJUI

Untuk di Munaqosyahkan dan dipertahankan dalam sidang munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Syofnidah Ifrianti, M.Pd
NIP. 196910031997022002

Pembimbing II

Neni Mulva, M.Pd

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd

NIP. 196208231999031001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **"UPAYA MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI BERMAIN PUZZLE USIA 5-6 TAHUN DI TK THOYYIBAH SUKARAME BANDAR LAMPUNG"** disusun oleh: **MAIRA DIYANTHI, NPM: 1511070194**. Jurusan: **Pendidikan Islam Anak Usia Dini**.
Telah diujikan dalam sidang munaqosyah pada Hari/Tanggal: **Jum'at, 5 Maret 2021**.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua

: **Dr. Hj. Meriyati, M.Pd**

Sekretaris

: **Kanada Komariyah, M.Pd.I**

Penguji Utama

: **Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd.I**

Penguji Pendamping I

: **Syofnidah Ifrianti, M.Pd**

Penguji Pendamping II

: **Neny Mulya, M.Pd**

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd

NIP. 196408281988032002

MOTTO

أَمَّنْ هُوَ قَنِيتُ ءَانَاءَ أَلَيْلٍ سَاجِدًا وَقَائِمًا تَحْذِرُ الْآخِرَةَ وَيَرْجُوا رَحْمَةَ رَبِّهِ ۗ قُلْ
هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ ۗ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُو الْأَلْبَابِ ﴿٩﴾

Artinya: "katakanlah, apakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?" Sesungguhnya orang yang berakal sehat yang dapat menerima pelajaran". (Q.S Az-Zummar Ayat :9)¹



¹ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Terjemahnya* (Bandung : Diponegoro 2015), h. 119.

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

Puji syukur atas rahmat Allah SWT, kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang yang selalu mencintai dan memberi makna dalam hidupku, sebagai tanda bakti dan cintaku kepada mereka, terutama untuk:

1. Yang Terhormat Ayah Hudson dan Ibu Salmah yang telah mengasuhku, merawat, mendidik dan membesarkanku dengan kasih sayang serta dalam setiap sujud mendoakan keberhasilanku.
2. Yang Tehormat Kakek Alm M. Jisak dan Nenek Alm Jahro, yang telah mengasuh, merawat, mendidik dan membesarkan dengan kasih sayang layaknya anak sendiri. Kalian adalah tempat saya kembali disaat saya benar dan salah, disaat suka maupun duka.
3. Yang Terhormat Adek-Adekku Tersayang Fitri Jayanthi dan Bakhori Yansyah". Terima kasih atas dukungan motivasi dari kalian.
4. Almamaterku Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang telah mendewasakanku dalam berfikir dan bertindak.

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama “MAIRA DIYANTHI”. Yang di lahirkan di kampung Kiling-Kiling, Kabupaten Way Kanan, Kecamatan Negeri Besar. pada tanggal 24 Mei 1996, sebagai anak Pertama dari 3 Bersaudara, dari Bapak Hudson dan Ibu Salmah.

Penulis mengawali pendidikan di TK Raudhatul Athfal pada tahun 2002-2003. Kemudian penulis melanjutkan ke SD negeri tiuh baru tahun 2003-2009. Lalu kembali melanjutkan pendidikan ke SMP Negeri 2 tahun 2009-2012. Melanjutkan kembali ke SMK Gajah Mada Bandar Lampung tahun 2012-2015. Lalu penulis melanjutkan S1 di Universitas Islam Negeri Lampung pada tahun 2015.

Selama kuliah penulis mengikuti kegiatan wajib Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) yaitu kuliah Ta’aruf (Kulta), proses pembelajaran dari Semester 1-6. Pada Semester 7 penulis melakukan KKN di Desa Rawi Lampung Selatan, Serta menempuh PPL di TK Bangsa Ratu Suka Bumi Bandar Lampung. Saat ini penulis tercatat sebagai Guru Pendamping Di Tk Thoyyibah Sukarame Bandar Lampung.

KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah yang tidak terduga peneliti haturkan kehadiran Allah SWT. Dengan limpahan rahmat hidayah serta taufikNya, skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam semoga senantiasa Allah curahkan kepada baginda Rasulullah Shalallahu 'Alaihi Wassalam, beserta keluarga dan para sahabatnya.

Dalam penelitian skripsi ini, peneliti menyadari sepenuhnya akan kekurangan ilmu pengetahuan, namun atas bimbingan dari berbagai pihak, sehingga semua sulit dan hambatan bias diatasi oleh karena itu peneliti mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Nirva Diana, M.Pd selaku dekan fakultas tarbiyah dan keguruan UIN Raden Intan Lampung yang telah memberikan kemudahan dalam berbagai hal sehingga penulisan skripsi berjalan dengan baik.
2. Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd selaku ketua jurusan PIAUD fakultas tarbiyah dan keguruan yang telah memberikan berbagai pengarahan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Syofnidah Ifrianti, M.Pd sebagai dosen pembimbing I dan Neni Mulya, M.Pd. sebagai pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesainya penulisan skripsi ini.
4. Bapak dan ibu dosen fakultas tarbiyah dan keguruan yang telah ikhlas membimbing dan mendidik serta memberikan ilmu pengetahuan kepada peneliti dan juga staff kasubag yang telah banyak membantu untuk menyelesaikan skripsi ini.

5. Bapak dan ibu staff perpustakaan pusat maupun tarbiyah yang telah membantu keperluan buku selama kuliah dan selama penyelesaian skripsi ini.
6. Ibu Desi Kumala Sari, S.Pd selaku kepala sekolah Taman Kanak-Kanak Thoyyibah Sukarame Bandar Lampung beserta guru.
7. Teman-teman PIAUD Angkatan 2015 kelas D, terkhususnya untuk Novia, Gita, Fita, Dona, Johariah, Terima kasih telah memberi warna yang indah dalam perjalanan menempuh pendidikan sarjana kampus tercinta ini.
8. Almamaterku Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung tempatku menimba ilmu.
9. Berbagai pihak yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu yang telah ikut serta memberikan bantuan baik materi maupun moril.

Semoga bantuan dan amal akan memperoleh pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT. Selanjutnya dalam penulisan skripsi ini peneliti menyadari sepenuhnya akan kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna, oleh karena ini kritik dan saran yang bersifat membangun sangat peneliti harapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi diri peneliti dan berguna bagi bangsa dan agama.

Bandar Lampung 08 Desember 2020

MAIRA DIYANTHI
NPM: 1511070194

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Penengasan Judul	1
B. Alasan Memilih Judul	2
C. Latar Belakang Masalah.....	2
D. Fokus Penelitian	14
E. Rumusan Masalah	14
F. Tujuan Penelitian	14
G. Signifikasi Penelitian	15
H. Metode Penelitian.....	16
BAB 11 LANDASAN TEORI	
A. Kognitif	30
1. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	30
2. Tahap Perkembangan Kognitif	36
3. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif.....	40
4. Pengembangan Kemampuan Kognitif AUD.....	42
5. Urgensi Perkembangan Kognitif Anak	44

B. Bermain	46
1. Pengertian Bermain.....	46
2. Faktor Yang Mempengaruhi Permainan Anak	49
3. Karakteristik Bermain Anak Usia Dini.....	50
4. Fungsi Bermain Bagi Perkembangan Anak Usia Dini.....	52
C. Puzzle	54
1. Pengertian Puzzle	54
2. Manfaat Bermain Puzzle	56
3. Perencanaan Permainan Puzzle.....	59
4. Langkah-Langkah Bermain Puzzle	60
5. Tujuan Bermain Puzzle	62
6. Macam-Macam puzzle	63
D. Penelitian Yang Relevan	64

BAB III DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	67
1. Profil TK THOYYIBAH.....	67
2. Sejarah singkat TK THOYYIBAH Sukarame Bandar Lampung	68
3. Visi, Misi Dan Tujuan TK THOYYIBAH Way Dadi Sukarame Bandar Lampung	69
4. Tujuan TK THOYYIBAH	70
5. Struktur kepengurusan satuan lembaga.....	71
6. Data Jumlah Siswa	71
7. Sarana dan prasarana.....	72
8. Sarana fasilitas belajar.....	73
9. Alat Pembelajaran Di TK THOYYIBAH Sukarame Bandar Lampung	74

BAB IV ANALISIS PENELITIAN

A. Analisis Data	75
B. Pembahasan Hasil Penelitian	77
C. Hasil Observasi dan Wawancara Mengenai Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Melalui Bermain Puzzle di TK THOYYIBAH Sukarame Bandar Lampung.....	78

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	85
B. Saran.....	86

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

1. Indikator Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun.....	8
2. Kisi-Kisi Pedoman Lembar Observasi Instrumen Perkembangan Kemampuan Kognitif Melalui Bermain Puzzle	20
3. Lembar Observasi Untuk Guru Proses Pembelajaran Dengan Puzzle Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak	21
4. Kisi-Kisi Wawancara tentang Pelaksanaan Pembelajaran Dengan Aktifitas Bermain Puzzle	24
5. Kerangka Wawancara Tentang Persiapan Penerapan Bermain Puzle....	
6. Tahapan Perkembangan Kognitif.....	25
7. Identitas sekolah TK Thoyyibah sukarama Bandar lampung	36
8. Struktur kepengurusan TK Thoyyibah sukarama Bandar lampung	67
9. Data Siswa Antar Tahun TK Thoyyibah sukarama Bandar lampung.....	72
10. Data Jenis Kelamin Siswa Antar Tahun TK Thoyyibah sukarama Bandar lampung	74
11. Alat Pembelajaran Tk Thoyyibah	86
12. Data penilaian guru dalam Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Melalui Bermain Puzzle Usia 5-6 Di TK Thoyyibah Sukarama Bandar Lampung	87

DAFTAR LAMPIRAN

1. Kisi-Kisi Pedoman Lembar Observasi Instrumen Upaya Merkembangan Kemampuan Kognitif Melalui Bermain Puzzle
2. Lembar Observasi Untuk Guru Proses Pembelajaran Dengan Puzzle Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak
3. Data penilaian guru dalam Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Melalui Bermain Puzzle Usia 5-6 Di TK Thoyyibah Sukarame Bandar Lampung
4. Kisi-Kisi Wawancara tentang Pelaksanaan Pembelajaran Dengan Aktifitas Bermain Puzzle
5. RPPH
6. Dokumentasi
7. Surat Izin Penelitian
8. Surat Balasan Penelitian



BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Dalam sebuah karya ilmiah, judul merupakan cerminan dari isi yang terkandung didalamnya, dan judul skripsi yang penulis bahas adalah **“UPAYA MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI BERMAIN PUZZLE USIA 5-6 TAHUN DI TK THOYYIBAH SUKARAME BANDAR LAMPUNG”**, sebelum membahas lebih lanjut berbagai masalah dalam penelitian ini, agar tidak terjadi perbedaan persepsi dan penafsiran judul skripsi ini, maka terlebih dahulu penulis akan menjelaskan pengertian dari judul penelitian ini. Hal ini dimaksudkan agar pembahasan selanjutnya lebih terarah dapat diambil suatu pengertian yang jelas. Istilah-istilah yang terdapat dalam judul adalah sebagai berikut:

10. Upaya adalah kegiatan dengan menggerakkan badan, tenaga dan pikiran untuk mencapai suatu tujuan pekerjaan (perbuatan, prakarsa, iktiar daya upaya) untuk mencapai sesuatu.
11. Mengembangkan kemampuan kognitif sangatlah dibutuhkan untuk perkembangan anak usia dini. Perkembangan kognitif merupakan kemampuan anak untuk berfikir simbolis, berfikir egosentris dan memecahkan masalah. Perkembangan kognitif bertujuan mengembangkan berfikir anak untuk mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternative pemecahan masalah,

membantu anak untuk mengembangkan kemampuan matematika dan mempunyai kemampuan untuk memilih-milih, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berfikir teliti.

12. Melalui merupakan suatu tujuan agar tercapainya harapan

13. Bermain puzzle adalah suatu permainan modern yang dimainkan dengan cara menyusun potongan-potongan gambar atau symbol menjadi satu bentuk utuh.

14. Usia merupakan waktu yang terlewat sejak kelahiran.

15. TK Thoyyibah Sukaramae Bandar Lampung adalah suatu Lembaga Pendidikan fon formal yang dibawah naungan Pemerintahan yang terletak di Kota Bandar Lampung.

B. Alasan Memilih Judul

Adapun yang menjadi alasan memilih judul ini adalah untuk mengetahui Bagaimana Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Melalui Bermain Puzzle Usia 5-6 Tahun Di TK Thoyyibah Sukarame Bandar Lampung.

C. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling mendasar dan hakekatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh sehingga seluruh potensi anak dapat berkembang dengan optimal. Menurut Anderson, potensi yang tumbuh kembangkan tersebut

meliputi aspek kognitif, bahasa, fisik dan motorik, sosial, emosional dan moral serta agama.²

Pendidikan sebagaimana juga tercantum dalam al-quran sebagai berikut:

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ
 اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا
 الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya: wahai orang-orang yang beriman apabila dikatakan kepadamu: "berilah kelapangan di dalam majelis-majelis," maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, "berdirilah kamu," maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Mahateliti apa yang kamu kerjakan.. (Q.S Al-Mujadilah 58 ayat 11).³

Dalam ayat tersebut terdapat keutamaan ilmu, dan Allah SWT akan meninggikan orang-orang yang berilmu dan beriman dengan derajat sesuai yang Allah berikan kepadanya berupa ilmu dan iman. Dan bahwa penghasil dan buahnya adalah memiliki adab yang baik dan mengamalkan ilmu tersebut.

Pada fase ini, dapat dikatakan kondisi yang tepat untuk menumbuhkan kembangkan segala potensi anak, sebab pada fase ini anak berada pada masa peka untuk menerima berbagai rangsangan-rangsangan. Ini sesuai pendapat

² Masitoh Dkk, *Strategi Pembelajaran TK*, (Jakarta : Universitas Terbuka, 2012), h.8

³ *AL-Qur'an Dan Terjemah*, surat al-mujadalah ayat 11 (Bandung : CV mikraj khazanah ilmu, 2011), h.273

wahyudin dan agustin yang menyatakan bahwa pada anak usia ini merupakan masa dimana anak mulai peka/sensitive untuk menerima berbagai rangsangan.⁴

Rangsangan yang dimaksud berupa stimulus pendidikan berupa pembelajaran yang diberikan oleh orang tua dan guru sebagai pendidik. Hal ini sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 angka 14 dijelaskan sebagai berikut:

“pendidik Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan 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.”⁵

Pendidikan Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia ialah proses pengubahan sikap dan tatalaku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Dalam bahasa inggris, Pendidikan disebut *education* yang kata kerjanya *to educate*. Padanan kata ini adalah *to civilize, to develop*, artinya memberi peradapan dan mengembangkan. Istilah *education* memiliki dua arti, yakni arti dari sudut orang yang menyelenggarakan pendidikan dan arti dari sudut orang yang dididik. Dari sudut pendidik, *education* berarti perbuatan atau proses memberikan pengetahuan. Sedangkan dari sudut peserta didik, *education* berarti proses atau perbuatan memperoleh pengetahuan.⁶

⁴ Wahyudin, U, Agustin, M, *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini*, (Bandung: Refika Aditama, 2012), h. 6

⁵ Undang-Undang, *System Pendidikan Nasional*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2011), h. 4

⁶ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2014), h.10

Sedemikian pentingnya, Hurlock mengatasi perkembangan awal lebih penting dari perkembangan selanjutnya, karena dasar awal menjadi fondasi pembentukan karakter dan perkembangan anak di masa akan datang nanti, dengan kata lain proses pendidikan pada tahap ini mempengaruhi proses serta hasil pendidikan anak selanjutnya.

Dalam proses pemberian pembelajaran ini hendaknya dapat disesuaikan dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak. Karena sebagaimana pendapat Muhammad Fadilah, setiap anak usia dini mempunyai masing-masing keunikan (karakteristik) yang membedakan dirinya dengan anak yang lain, baik itu dalam hal pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan motorik kasar), intelegensi (daya berfikir, daya cipta, kecerdasan emosional, dan kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa, maupun dalam komunikasi.”⁷

Hal tersebut selaras dengan pemikiran muslim AL-Gazali yang mengungkapkan bahwa anak merupakan anugrah Allah SWT kepada manusia. AL-Gazali menjelaskan bahwa setiap anak yang dilahirkan dimuka bumi ini pada dasarnya lahir dengan fitrahnya masing-masing. Maksudnya fitrah disini adalah potensi dasar yang dimiliki secara alamiah setiap anak. Sehingga berdasar potensi tersebut maka setiap anak mempunyai keunikan (karakteristik) sendiri. Dalam perspektif agama islam dinyatakan dengan luas pentingnya memberikan pendidikan yang sesuai fitrahnya ke pada anak. Sebagai berikut:

⁷ Muhammad Fadilah, *Desain Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Arruzz Media, 2012), h. 19

الْمَالُ وَالْبَنُونَ زِينَةُ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا وَالْبَاقِيَاتُ الصَّالِحَاتُ خَيْرٌ عِنْدَ رَبِّكَ
ثَوَابًا وَخَيْرٌ أَمَلًا ﴿٤٦﴾

Artinya: *harta dan anak-anak adalah perhiasan kehidupan dunia tetapi amal kebijakan yang terus-menerus adalah lebih baik pahalanya disisi tuhanmu serta lebih baik untuk menjadi harapan. (Q.s Al-kahfi 18 ayat 46)*⁸

Bedasarkan Surat di atas menjelaskan tentang bahwa anak adalah titipan serta hiasan dunia sebagai lading pahala bagi kedua orang tuanya.

Dalam proses pembelajaran tersebut, maka Bredecamp dan Copple menyerahkan agar pembelajaran di PAUD lebih mengutamakan pada pola belajar sambil bermain. Pentingnya ini guna memberikan kesempatan yang luas kepada anak untuk aktif, bebas, dan kreatif dalam melakukan berbagai kegiatan belajar serta dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan.⁹

Terkait dengan itu, Siger juga mengemukakan bahwa dengan dengan bermain menjadi sarana bagi anak-anak untuk menjelajahi dunianya, mengembangkan potensi dan kreativitasnya.¹⁰ lebih lanjut Froebel menegaskan, bermain adalah bentuk kegiatan belajar mendasar pad ataman kanak-kanak.¹¹ Dengan bermain, anak bukan hanya didorong untuk turut aktif dalam kegiatan belajar, namun juga memfasilitasikan untuk belajar

⁸ *AL-Qur'an Dan Terjemah*, Surat Al-Kahf 18 Ayat 46 (Bandung : CV Mikraj Khazanah Ilmu, 2015), h.299

⁹ Muhammad Ibnu Abdul Hafidh Suwaid. *Cara Nabi Mendidik Anak*, (Jakarta: Al-I'tisahom Cahaya Umar, 2014), h. 4

¹⁰ Kusantari, *Metode Penelitian Public Relations Dan Komunikasi*, (Jakarta: Pertama, 2014), h. 12

¹¹ *Ibid*, Kusantari, *Metode Penelitian Public Relations Dan Komunikas*, h.120

membangun sendiri pengetahuannya dengan cara berbuat langsung/mencoba menggunakan objek-objek nyata yang ada disekitarnya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang paling efektif pada pendidikan taman kanak-kanak adalah pembelajaran yang mengutamakan belajar sambil bermain. Tentunya, dalam hal ini guru menjadi figure penentu dalam pencapaian tujuan program pendidikan disekolah (TK/RA).¹² ini sesuai dengan pendapat Muhibin Syahyang menyatakan guru sangat berperan signifikan dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kondusif bagi anak, dan sekaligus dalam upaya membangun interaksi pendidik dan anak didik, minat dan prestasi anak.¹³

Dalam penelitian ini, fokus pengembangan yang dilakukan guru pada aspek perkembangan kognitif adalah perkembangan kognitif anak. Menurut Ahmad Susanto, perkembangan kognitif adalah perkembangan pikiran yang digunakan untuk mengenali, mengetahui, dan memahami.¹⁴ Dengan demikian, kognitif adalah pikiran, melalui pikiran dalam menggunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan masalah.

Tujuan mengembangkan kognitif pada anak yaitu untuk mengembangkan kemampuan berfikir anak agar aktif dalam belajar dan dapat membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan membuka pengetahuan yang luas, serta mempunyai kemampuan untuk

¹² Syamsu Yusuf, *Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), h. 139

¹³ Muhibin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2013), h.. 82

¹⁴ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 53

memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berfikir teliti.¹⁵

Dalam peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan No. 137 tahun 2014 disebutkan beberapa indikator tingkat pencapaian kognitif untuk anak usia 5-6 tahun, yakni sebagai berikut:

Table 1.1
Indikator Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak	
1. Pengetahuan umum dan sains (kognitif)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal benda berdasarkan fungsi 2. Menunjukkan aktifitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan) 3. Menyusun kegiatan perencanaan yang dilakukan 4. Mengenal sebab akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah) 5. Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti ayo kita pura-pura main seperti burung) 6. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari
2. Konsep bentuk, warna, ukuran dan pola	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran “lebih dari”, “kurang dari”, “paling/ter” 2. Mengklarifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna ukuran 3. Mengklarifikasikan benda kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi 4. Mengenal ABCD-ABCD
3. Dapat mengenal konsep-konsep sains sederhana	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menceritakan hasil percobaan sederhana tentang warna 2. Percobaan dengan magnet mengamati dengan kaca pembesar.

¹⁵ Ali Nugraha, *Kurikulum Dan Bahan Belajar TK*, (Tangerang: UT, 2014), h. 9.5

Mengacu pada table di atas, maka penelitian ini fokuskan pada perkembangan kognitif untuk mampu mengenal “konsep bentuk, warna, ukuran dan pola”, dengan sub indikator meliputi:

1. Mengetahui perbedaan berdasarkan ukuran “lebih dari”, “kurang dari”, dan “paling/ter.”
2. Mengklarifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk, warna atau ukuran
3. Mengklarifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi.
4. Mengetahui pola ABCD-ABCD

Menurut Piaget dalam Dianne ada beberapa kemampuan perkembangan kognitif anak pada tahap ini sebagai berikut:

- 1). Menggunakan symbol

Anak tidak harus berada dalam kondisi kontak sensorik motorik dengan objek, orang, atau peristiwa untuk memikirkan hal tersebut. Contoh: anak dapat menggunakan kursi sebagai perumpamaan angka empat terbalik.

- 2). Mampu mengklarifikasi

Anak mengorganisir objek, orang, dan peristiwa ke dalam kategori yang memiliki makna. Contoh: anak dalam memilah benda dalam kelompok ukuran “ besar dan kecil”.

- 3). Memahami angka

Anak dapat mengitung dan berkerja dengan angka. Contoh: anak membagi permen dengan teman-temannya dan menghitung permen tersebut untuk memastikan setiap orang mendapatkan jumlah yang sama.

Indikator diatas sama halnya dengan teori piaget yang menyatakan bahwa dalam perkembangan kognitif untuk anak usia 5-6 tahun berada pada tahap pra operasional konkrit. Ciri/karakteristik utama perkembangan kognitif usia ini yakni anak mulai mempresentasikan benda-benda menggunakan pemikiran simbolis, belum mampu menggunakan pemikiran logis, dan menganggap setiap benda yang tak hidup memiliki perasaan.¹⁶

Dalam konteks demikian, agar proses pembelajaran dapat mengembangkan aspek kognitif sebagaimana karakteristik anak usia tersebut, maka sangat dibutuhkan penggunaan alat permainan edukatif (APE) atau media pembelajaran yang tepat. Merujuk pada aspek indikator perkembangan kognitif yakni mengenal konsep bentuk, warna, ukuran dan pola”, maka media pembelajaran yang digunakan dapat berupa puzzle.

Dengan menggunakan medi puzzle anak di dorong untuk mengasah otak dan menggunakan ide kreatifitas yang dimilikinya, sehingga menjadi anak lebih aktif dalam belajar.¹⁷ Selain itu, saat anak bermain menggunakan puzzle, anak secara langsung maupun tidak, akan mempelajari bebagai bentuk (geometris), belajar untuk bisa berkonsentrasi, dan menekuni tugasnya.

¹⁶ Diane E, *Human Deverlopment (Psikologi Perkembangan)*, (Jakarta, Kencana, 2010).
h. 323

¹⁷ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung : Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2012).
H. 12

Berikut ini rincian perkembangan kognitif anak yang diharapkan dari permainan puzzle, yakni:

1. Anak-Anak mengenal konsep-konsep matematika: lebih banyak, lebih sedikit, sama dan tidak sama, lebih besar-kecil, konsep angka dan bilangan seperti menghitung
2. Anak-anak dapat mengelompokkan benda berdasarkan fungsi, bentuk (burung, singa, makan pizza dan seterusnya), warna (merah, kuning, hijau, biru dan seterusnya), dan ukuran (besar dan kecil, berat dan ringan).
3. Anak-anak dapat berkreasi dengan memasangkan benda kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi sehingga terbentuk pola
4. Anak-anak dapat membangun orang-orang, rumah, sekolah, jalan tol dalam satu kota, atau bentuk lainnya berdasarkan pola yang telah dibuat.

Berdasarkan hasil prasurvei penelitian di taman kanak-kanak THOYYIBAH Sukarame Bandar Lampung, diketahui permasalahan bahwa guru kurang berperan maksimal dalam pengembangan aspek kognitif anak. Proses pembelajaran diseting dengan pola pembelajaran klasik, dimana guru berdiri didepan menjelaskan materi dan siswa (anak didik) diminta duduk mendengarkan dan memperhatikan apa yang dijelaskan guru.

Pola pembelajaran seperti di atas sangat monoton karena interaksi hanya berlangsung satu arah, yakni dari guru ke anak didik dengan anak didik lainnya. Kondisi ini tentu sangat membosankan anak didik, sebab setelah

penyampaian materi, anak didik diminta menulis atau menjawab soal pada lembar kerja atau kertas kerja yang diberikan guru.

Sebagaimana penelitian sampaikan sebelumnya, seharusnya pembelajaran diseting dengan pola belajar sambil bermain. Akan tetapi ternyata tidak demikian, dalam keseharian pembelajaran anak-anak ditaman kanak-kanak THOYYIBAH Sukarame lebih memberikan pelajaran yang bersifat akademik pada anak dan tanpa adanya kegiatan bermain di dalam pembelajaran yang berlangsung.¹⁸

Adapun yang penelitian maksud lebih memberikan pelajaran yang bersifat akademik adalah cara guru dalam memberikan pembelajaran kepada anak lebih menekankan kepada aktivitas membaca, menulis, dan berhitung. Orientasi pembelajaran yang demikian, membuat keaktifan anak menjadi berkurang. Seharusnya guru dalam memberikan pelajaran diselingi dengan berbagai permainan. Sebab sebagaimana penulis uraian sebelumnya, belajar seraya bermain menjadi wahana penting bagi anak untuk mengembangkan segala potensinya, termasuk juga dalam hal aspek kognitif.

Data hasil observasi diatas, kemudia peneliti memperkuat dengan melakukan wawancara kepada kepala sekolah TK THOYYIBAH Sukarame Bandar Lampung. Dari hasil wawancara terungkap bahwa dikelompok B1 memang kurang adanya upaya maksimal oleh guru untuk mengembangkan kognitif anak. Terlihat dari permainan-permainan ataupun media yang

¹⁸ Hasil Observasi Perkembangan Belajar Abak Di TK THOYYIBAH Sukarame Bandar Lampung. Tanggal 09 September 2019

digunakan masih dalam permainan yang biasanya diberikan, belum divariasikan dengan media lain.¹⁹

Merujuk pada observasi dan wawancara di atas, dapat peneliti deskripsikan bagaimana perkembangan kognitif anak di kelompokkan B1 di TK THOYYIBAH Sukarame Bandar Lampung. Kurangnya guru memberi stimulus bermain kepada anak sehingga anak menjadi bosan dan tidak aktif diperoleh melalui penilaian yang peneliti lakukan saat melakukan observasi pada anak.²⁰

Berdasarkan wawancara di atas dapat dijelaskan bahwa jumlah anak di kelompok B1 sebanyak 15 anak, dengan rincian 9 perempuan dan 6 anak laki-laki. Hasil presentase penilaian yang dapat penulis simpulkan bahwa anak yang belum berkembang (BB) sebanyak 5 anak dengan presentase 34%, mulai berkembang (MB) sebanyak 7 anak dengan presentase 46%, yang berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 3 anak dengan presentase 20%, dan berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 0 anak.

Kesimpulannya dari uraian di atas bahwasannya perkembangan kognitif anak melalui bermain puzzle belum maksimal, sebab itu perlulah upaya guru dalam mengembangkan kognitif anak menggunakan media puzzle. Dalam hal ini, peran guru sangat penting dalam menciptakan situasi dan kondisi pembelajaran yang menyenangkan bagi anak, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sebagaimana yang diharapkan.

¹⁹ Ibu Desi. Hasil Wawancara Kepala Sekolah TK THOYYIBAH Sukarame Bandar Lampung tanggal 09 September 2019.

²⁰ Hasil Dokumentasi Dikelompok B1 TK THOYYIBAH Sukarame Bandar Lampung. 09 September 2019

D. Fokus Penelitian

Fokus peneliti ini konsepsi penelitian deskriptif, penulis berusaha memotret peristiwa dan kejadian yang dimaksud adalah perilaku dan tindakan anak di Taman Kanak-Kanak Thooyibah Sukarame Bandar Lampung. Untuk mengetahui Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Melalui Bermain Puzzle Usia 5-6 Tahun.

Penelitian ini menggambarkan kondisi di lapangan tentang fokus penelitian yang diteliti dalam penelitian ini. Jelasnya penelitian ini menggambarkan semua fenomena dan kondisi yang ada Di TK THOYYIBAH Sukarame Bandar Lampung.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas maka perumusan masalah dapat dirumuskan sebagai berikut “Bagaimana Upaya Megembangkan Kemampuan Kognitif Melalui Bermain Puzzle pada anak usia dini di TK THOYYIBAH sukarame Bandar lampung ?”

F. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah Untuk Mengetahui Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Melalui Bermain Puzzle Usia 5-6 Tahun di TK Thooyibah Sukarame Bandar Lampung

G. Signifikasi Penelitian

1. Secara teoritis:
 - a. Secara teoritis penelitian ini akan memberikan wawasan yang berhubungan dengan kemampuan kognitif anak.

b. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk peneliti selanjutnya.

2. Secara Praktis:

a. Bagi Peneliti

Memberi pengalaman dan wawasan pribadi dalam melakukan penelitian pendidikan, khususnya tentang Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Melalui Bermain Puzzle Usia 5-6 Tahun

b. Bagi Sekolah

Bagi sekolah hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan yang positif kepada penyelenggara lembaga pendidikan untuk semakin meningkatkan mutu pembelajarannya.

c. Bagi guru

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi guru dalam mengoptimalkan perkembangan kognitif anak, khususnya melalui penerapan permainan puzzle.

d. Bagi anak

Melalui media bermain puzzle ini dapat memudahkan anak dalam menangkap informasi serta kegiatan materi, sehingga dapat mengembangkan seluruh indikator pencapaian kognitif yang diharapkan.

e. Bagi pembaca

Skripsi ini dapat dijadikan sebagai penambahan wawasan dan dapat menjadi bahan referensi atau acuan penelitian bagi penulis selanjutnya, khususnya mahasiswa pendidikan anak usia dini.

H. Metode Penelitian

1. Pendekatan dan Prosedur Penelitian

a. Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Penelitian kualitatif merupakan suatu pendekatan dalam melaksanakan Penelitian yang digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam, suatu data yang mendukung data sebenarnya, data yang pasti merupakan suatu nilai dibalik data yang tampak. Oleh karena itu, dalam penelitian kualitatif ini menekankan pada generalisasi, tetapi lebih menekankan pada pemahaman makna dan mengkonstruksi fenomena.²¹

Penelitian deskriptif adalah penelitian yang dimaksudkan untuk menyelidiki keadaan, kondisi atau hal-hal lain yang sudah disebutkan, yang hasilnya akan dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian.²² Disamping itu, penelitian ini dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi mengenai status suatu gejala yang ada, yaitu keadaan gejala menurut apa adanya pada saat penelitian

²¹ Sugiyono, "Metode Penelitian Bisnis Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi dan R&D (Bandung Alfabeta 2017), H.26

²² Suharmisi Arikunto. *Prosedur Penelitian* (Jakarta :PT. Rineka Cipta, 2013), h 93

dilakukan²³ metode ini dipakai karena dipandang dapat menjelaskan mengenai upaya mengembangkan kemampuan kognitif di TK Thoyyibah Sukarame Bandar Lampung

b. Prosedur Penelitian

Bogan dan taylor dalam lexy mengemukakan bahwa prosedur penelitian kualitatif menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Analisa dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena permasalahan yang akan dibahas tidak berkenaan dengan angka-angka tetapi mendeskripsikan secara jelas dan terperinci serta memperoleh data yang mendalam dari focus penelitian.²⁴

Penelitian kualitatif selalu mengungkapkan suatu masalah, peristiwa sebagaimana adanya. Hasil penelitian ini diarahkan dan ditetapkan pada upaya memberi gambaran subjektif dan sedetail mungkin tentang keadaan yang sebenarnya.

Desain penelitian yang peneliti digunakan adalah jenis naratif. Karena menggali upaya mengembangkan kemampuan kognitif anak secara kelompok.

2. Desain Penelitian

a. Tempat penelitian

TK Thoyyibah Sukarame Bandar Lampung

²³ Suharmisi Arikunto. *Manajemen Penelitian* (Jakarta :PT. Rineka Cipta, 2017), h. 234

²⁴ Lexy Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2016), h.4

b. Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan pada tanggal 9 November 2020

3. Subjek dan Objek Penelitian

a. Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek peneliti adalah informasi yang dapat memberikan informasi masalah yang akan diteliti oleh peneliti. Misalnya guru kelas, dalam penelitian kualitatif ini yang menjadi subjek penelitian adalah kelas B1 TK Thoyyibah Sukarame Bandar Lampung.

b. Objek penelitian

Dalam penelitian ini adalah masalah yang akan diteliti yaitu “upaya mengembangkan kemampuan kognitif melalui bermain puzzle usia 5-6 tahun di TK Thoyyibah Sukarame Bandar Lampung”.

4. Prosedur Pengumpulan Data

Disini penulis menggunakan alat pengumpul data:

a. Observasi (Pengamatan)

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan dengan disertai pencatatan terhadap keadaan perilaku objek sasaran.²⁵ Sedangkan menurut sutrisno hadi. Observasi di maksud dalam penelitian ini iyalah cara mengumpulkan data dengan jalan melakukan pengamatan data pencatatan dengan system terhadap fenomena-fenomena yang dimiliki.

²⁵ Usman, Setiadi Purnimo Akbar, *Metodelogi Penelitian Sosial* (Jakarta : Bumi Aksara, 2012), h. 67

Dengan demikian observasi merupakan kumpulan data melalui pengamatan secara langsung terhadap objek yang akan diteliti jenis observasi yang diterapkan adalah observasi partisipan yaitu: suatu proses pengamatan yang dilakukan observasi dengan terlibat langsung dalam kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau digunakan sebagai sumber penelitian.

Adapun hal-hal yang akan diobservasi adalah tentang bagaimana upaya mengembangkan kemampuan kognitif melalui bermain puzzle. Peneliti mencatat semua hal yang diperlukan dan yang terjadi selama pelaksanaan. Pengamatan ini dilakukan dengan lembar observasi yang diisi dengan tanda *chek list* pada kolom sesuai dengan pengamatan. Lembar observasi ini dijadikan pedoman oleh peneliti agar saat melakukan observasi lebih terarah, terukur sehingga hasil data yang telah didapatkan mudah untuk diolah.

Pada penelitian ini peneliti memfokuskan pada indikator menurut Piaget, dikarenakan terdapat beberapa indikator yang sesuai dengan permasalahan yang ada, yaitu: menggunakan symbol, mengklarifikasikan, dan memahami angka.

Table 1.2
Kisi-Kisi Pedoman Lembar Observasi
Instrumen Upaya Merkembangan Kemampuan Kognitif Melalui
Bermain Puzzle

	Indikator	Sub indikator	Item	
Kognitif	Menggunakan symbol	1.) Dapat menggunakan benda sebagai suatu perumpamaan	2	
		2.) Dapat membuat gambar yang tidak beraturan tetapi dapat ia katakan sebuah gambar yang pernah ia lihat	1	
	Mengklarifikasikan	1) Dapat mengelompokkan benda berdasarkan warna yang	1	
		2) Dapat mengelompokkan benda berdasarkan bentuk yang sama	3	
		3) Dapat mengelompokkan benda berdasarkan ukuran yang sama	1	
	Memahami angka	1.) Dapat mengurutkan angka	1	
		2.) Dapat menghubungkan angka sesuai dengan jumlahnya	1	
		3.) Dapat menyebut lambang bilangan	1	
		Jumlah		11

Sumber : Piaget dalam buku dianne

Table 1.3
Lembar Observasi Untuk Guru
Proses Pembelajaran Dengan Puzzle Untuk Mengembangkan
Kemampuan Kognitif Anak

Nama Guru :

Tanggal Observasi :

No	Langkah-Langkah (Tahapan) Bermain Puzzle	Keterangan	
		Ya	Tidak
1	KEGIATAN AWAL : Persiapan		
	a). guru memilih tema		
	b). guru menjelaskan dan mengarahkan cara permainan dengan puzzle		
	c). guru membagi anak dalam beberapa kelompok untuk bermain puzzle		
	d). guru menunjukkan benda-benda yang akan dibuat oleh anak dari puzzle		
	e). guru melakukan Tanya jawab seputar permainan puzzle.		
2	KEGIATAN INTI : <i>guru memberi kesempatan kepada anak untuk berkreasi menyusun puzzle, dalam proses ini, guru berperan</i>		
	a.guru menyiapkan media puzzle yang akan digunakan		
	b.guru membagi anak menjadi beberapa kelompok		
	c.Guru menjelaskan proses permainan		
	d.Guru menjelaskan aturan dalam permainan		
	e.Guru mengumpulkan beberapa jenis puzzle dan membebaskan anak untuk memilih puzzle yang mereka sukain		
	f.guru dan anak membacakan hasil kerja mereka		
	g.Guru mengevaluasi atas materi yang disampaikan		
3	KEGIATAN AKHIR : <i>mengevaluasi aktifitas belajar anak</i>		
	- <i>Menggunakan Symbol</i>		
	- <i>Mengklarifikasikan</i>		
	- <i>Memahami Angka</i>		

Skor penilaian :

- a. Belum Berkembang (BB) atau mendapatkan bintang * (satu) apabila peserta didik belum memperhatikan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan indikator dengan baik. Jumlah skor yang diberikan yaitu 1
- b. Mulai Berkembang (MB) atau dapat bintang ** (dua) apabila peserta didik sudah mulai memperhatikan berbagai tanda-tanda awal yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten. Jumlah skor yang diberikan 2
- c. Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau mendapatkan bintang *** (tiga). Apabila peserta didik sudah mulai memperhatikan berbagai tanda-tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten. Jumlah skor yang diberikan yaitu 3
- d. Berkembangan Sangat Baik (BSB) atau mendapatkan bintang **** (empat). Apabila anak didik tersebut secara terus-menerus memperhatikan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten atau telah membudayakan. Jumlah skor yang diberikan yaitu 4

b. Wawancara

Teknik wawancara dalam teknik pengumpulan data dan informasi memudahkan penelitian untuk dapat menggali apa saja yang diketahui dalam subjek, tetapi juga apa yang tersembunyi jauh didalam diri objek penulis. Kedua, apa yang ditanyakan kepada informasi bias mencakup hal-hal yang bersifat lintas waktu yang berkaitan dengan masa lampau, masa sekarang dan masa mendatang.

²⁶ “menurut sugiyono bahwa wawancara dapat dilakukan secara struktur, semi terstruktur, maupun tidak terstruktur di antaranya adalah sebagai berikut:

²⁶ Sugiyono, *Op.Cit.* h 74-75

1.) Wawancara terstruktur

Wawancara terstruktur digunakan sebagai tehnik pengumpulan data, apabila peneliti telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh, oleh karena itu pengumpulan data telah menyiapkan intrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternative jawabanpun telah disiapkan.

2.) Wawancara semi tersusun

Jenis wawancara ini sudah termasuk dalam kategori *in-dept interview* (wawancara secara mendalam) dimana dalam pelaksanaanya lebih bebas dibanding dengan wawancara terstruktur. Tujuan dari wawancara ini untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka dan lebih luas.

3.) Wawancara tidak terstruktur

Wawancara tidak terstruktur adalah “wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya pedoman wawancara hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanya.”²⁷

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan wawancara berstruktur. Oleh karena itu, peneliti akan mewawancarai guru di TK THOYYIBAH Sukarame Bandar Lampung, ketika proses belajar

²⁷ Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Bandung : Alfabeta, 2013), h.194-197

mengajar selesai dan digunakan untuk memperoleh data terkait perkembangan kognitif anak melalui aktifitas bermain puzzle.

Table 1.4
Kisi-Kisi Wawancara tentang Pelaksanaan Pembelajaran
Dengan Aktifitas Bermain Puzzle

No	Indikator Pertanyaan	Sub Indikator	Item
1	Memilih tema	Guru memilih tema untuk kegiatan yang ingin dicapai	1
2	Membuat jalannya permainan	Guru menjelaskan permainan puzzle yang akan dimainkan	1
3	Mneyiapkan media	Guru menyediakan puzzle yang akan digunakan	1
4	Membagi anak dalam beberapa kelompok	Guru membagi anak-anak menjadi beberapa kelompok	1
5	Memberikan kesempatan bertanya jawab	Guru memberi kesempatan pada anak untuk bertanya terkait permainan puzzle dan menjelaskan jawabanya.	1
6	Membimbing anak dalam bermain puzzle	Guru mengarahkan dan membimbing anak bagaimana bermain puzzle dengan cara menunjukkan puzzle yang akan disusun oleh anak	1
7	Mendampingi peserta didik	Guru membantu dan menunjukkan jika ada anak yang mengalami kesulitan saat bermain puzzle. Dengan begitu diharapkan anak semakin termotivasi mengasah kemampuan kognitifnya.	1
8	Evaluasi	Guru mengevaluasi aktifitas belajar anak dengan media puzzle	1
Jumlah			8

Tabel 1.5
Kerangka Wawancara Tentang Persiapan
Penerapan Bermain Puzzle

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Tema apakah yang dipilih untuk kegiatan bermain puzzle?	
2	Apakah setelah mendapatkan tema, ibu menjelaskan permainan dengan media puzzle?	
3	Sebelum kegiatan, apakah ibu menyiapkan media puzzle?	
4	Setelah menyiapkan media, apakah ibu membagi anak didik dalam beberapa kelompok?	
5	Setelah membagi kelompok, apakah ibu memberi kesempatan kepada anak untuk bertanya jawab terkait permainan puzzle yang akan dimainkan?	
6	Saat kegiatan bermain puzzle dimulai, apakah ibu mengarahkan dan membimbing anak bagaimana memainkan media puzzle, misalnya, dengan cara menunjukkan potongan puzzle yang akan disusun oleh anak	
7	Saat kegiatan bermain puzzle berlangsung, apakah, ibu membantu dan menunjukkan jika ada anak yang mengalami kesulitan saat menyusun puzzle.	
8	Diakhir kegiatan, apakah ibu mengajak anak melakukan evaluasi atau diskusi untuk mengulas kembali kegiatan yang telah dilakukan?	

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu proses data dengan cara mencari data-data tertulis sebagai bukti penelitian, dokumentasi adalah mencari data mengenai berbagai hal berupa catatan, transkrip,

buku, surat majalah, prasasti, notulen rapat, lengger agenda dan sebagainya.²⁸

Metode ini digunakan untuk mendapatkan dan mengenali hal-hal yang berkenaan dengan kondisi objektif di TK Thoyyibah Saukarama Bandar Lampung seperti sejarah berdirinya, visi dan misi, struktur organisasi, keadaan guru, keadaan peserta didik, keadaan sarana dan prasarana dan lain-lain.

5. Prosedur Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan analisis data yang bersifat deskriptif kualitatif yaitu mendeskripsikan data yang diperoleh melalui instrumen penelitian. Dijelaskan mengenai tehnik yang digunakan dalam mengambil data dan analisis data. Dari semua yang yang diperoleh dalam penelitian, baik saat melakukan observasi yang menggunakan kisi-kisi sebagai bahan acuan dan lembar observasi yang datanya tentang kemampuan kognitif (menyelesaikan masalah, menjawab pertanyaan, membedakan warna, bentuk dan gambar, menyebutkan dan menunjukkan lambang bilangan, berkerjasama).

Diperkuat dengan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru yang ada di TK Thoyyibah Bandar Lampung dan RKH (Rencana Kegiatan Harian) yang menjadi dokumen analisis saat melakukan penelitian, dan semua data tersebut di analisis karena peneliti

²⁸ Suharmisi Arikunto. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta :PT. Bina Aksara, 2010),h 202

ini menggunakan penelitian kualitatif jadi terdapat tiga langkah yaitu, reduksi data, penyajian data, verifikasi atau penarik kesimpulan.

e. Reduksi Data (Data Reduction)

Reduksi data adalah merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya membuang yang tidak perlu, dengan demikian data yang telah direduksi akan memberi gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencarinya bila diperlukan.²⁹

Dalam kaitan ini peneliti mereduksi data yang telah didapatkan dari hasil observasi dan wawancara dan rangkuman satu persatu agar mempermudah peneliti dalam memfokuskan data. Data yang tidak terkait dengan permasalahan yang tidak disajikan dalam bentuk laporan.

f. Display Data

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data display data. Data yang berupa tulisan tersusun kembali secara baik dan akurat untuk dapat memperoleh kesimpulan yang valid sehingga lebih memudahkan peneliti dalam memahami penyajian data dalam penelitian kualitatif berbentuk uraian yang singkat dan jelas.

²⁹ Sugiyono, *Op. Cit*, h.338

c. Menarik Kesimpulan/verifikasi

Penarik kesimpulan merupakan bagian dari aktifitas data. Aktivitas ini dimaksudkan untuk memberikan makna terhadap hasil analisis, menjelaskan pola urutan dan mencari hubungan diantara dimensi-dimensi yang diuraikan. Disamping itu kendati data telah disajikan bukan berarti proses analisis data sudah final.

Tahapan berikutnya yaitu penarikan kesimpulan dan verifikasi yang merupakan pernyataan singkat sekaligus merupakan pernyataan singkat sekaligus merupakan jawaban dari persoalan yang dikemukakan dengan ungkapan lain adalah hasil temuan penelitian ini betul-betul merupakan karya ilmiah mudah dipahami dan dicermati.

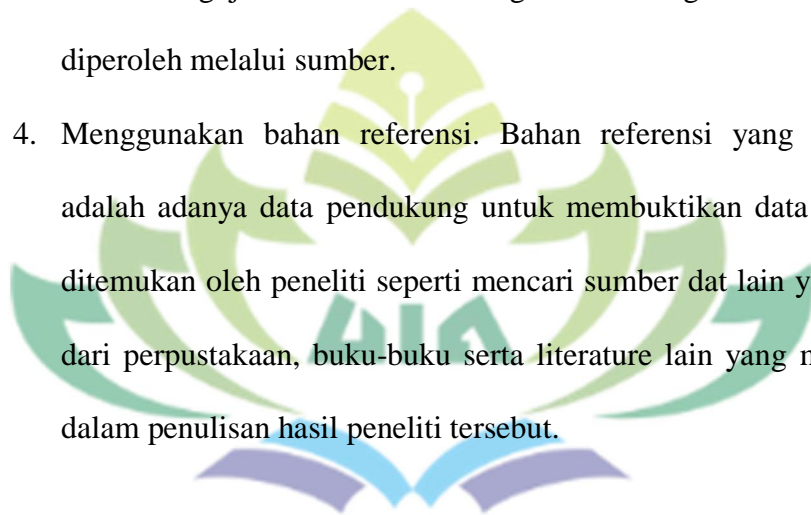
6. Pemeriksaan Keabsahan Data

Dalam penelitian ini, peneliti menguji keabsahan hasil temuan data peneliti dengan uji kreabilitaas. Uji kreabilitas adalah uji yang dilakukan untuk mengetahui tingkat kepercayaan terhadap data yang diteliti.³⁰ Ada 6 cara untuk menguji kreabilitas data, namun penulis hanya menggunakan sesuai dengan kebutuhan penelitian, yakni :

1. Perpanjangan pengamatan. Dengan perpanjangan pengamatan berarti peneliti kembali ke lapangan, melakukan pengamatan berarti peneliti kembali ke sumber data yang pernah ditemui maupun yang baru.

³⁰ Sugiono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung : Alfabeta, 2015, h. 117-122

2. Meningkatkan ketekunan. Meningkatkan ketekunan berarti melakukan pengamatan secara lebih cermat dan berkesinambungan. Dengan cara tersebut maka dipastikan data dan urutan peristiwa akan dapat direkam secara pasti dan sistematis.
3. Triangulasi. Triangulasi dalam pengujian kreabilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu. Triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini yakni triangulasi sumber. Triangulasi sumber adalah pengujian untuk menguji kreabilitas data dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui sumber.
4. Menggunakan bahan referensi. Bahan referensi yang dimaksud adalah adanya data pendukung untuk membuktikan data yang telah ditemukan oleh peneliti seperti mencari sumber data lain yang berasal dari perpustakaan, buku-buku serta literature lain yang menunjang dalam penulisan hasil peneliti tersebut.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kognitif

1. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Kognitif berhubungan dengan intelegensi. Kognitif lebih bersifat pasif atau statis yang merupakan potensi atau daya untuk memahami sesuatu, sedangkan intelegensi lebih bersifat aktif yang merupakan aktualisasi atau perwujudan dari daya atau potensi tersebut yang berupa aktivitas atau perilaku.³¹

Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.³² Kognitif menekankan pada aspek kemampuan untuk melakukan proses berfikir, menganalisa, memecahkan suatu masalah, serta mengambil keputusan.³³

Menurut vygotsky, kognitif adalah sebuah istilah yang digunakan oleh psikolog untuk menjelaskan semua aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan, dan pengelolaan informasi yang memungkinkan seorang memperoleh pengetahuan, pemecahan masalah dan merencanakan masa depan,³⁴

³¹ Yuliani Nurani Sujiono Dkk, “*Metode Pengembangan Kognitif*,” (Jakarta: Universitas Terbuka, 2013), h. 13

³² Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta:Kencana, 2011), h 47

³³ Agoes Dariyono, *Psikologi Perkembangan* (Bandung: Refika Aditama, 2017), h. 169

³⁴ Nilawati Tadjuddin, *Meneropong Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Herya Merya, 2014), h.130

Menurut Gagne, kognitif adalah, proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sebagai berfikir. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf.³⁵ Monk yang dikutip oleh holis juga mengatakan bahwa “kognitif mengandung proses berfikir dan proses mengamati yang menghasilkan, memperoleh, menyimpan dan memproduksi pengetahuan.³⁶

Lebih lanjut, menurut flavell dan miller dalam allen dan marotz mengatakan kognitif meliputi pengenalan, pemrosesan, dan pengetahuan informasi serta penggunaan informasi secara tepat. Proses kognitif ini mencakup kegiatan mental seperti menemukan, memberi kesempatan, memilah, mengelompokkan dan mengingat”,³⁷ pendapat tersebut sama dengan pendapat piaget yang dikutip oleh allen dan marrotz, kognitif adalah proses interaksi yang berlangsung antara anak dan pandangan perseptualnya terhadap sebuah benda atau kejadian disuatu lingkungan.³⁸

Pencapaian perkembangan anak yang optimal menjadi hal yang sangat penting, salah satunya adalah kognitif. Menurut Krause, Bochner Dan Duchesne, kognitif adalah “kemampuan seseorang dalam berfikir, mempertimbangkan, memahami dan mengingat tentang segala hal

³⁵ Sudarna, *Pendidikan Anak Usia Dini Berkarakter. Melejitkan Keerabadian Anak Secara Utuh (Kecerdasan Emosi, Spirit Dan Sosial)* (Yogyakarta: Genius Publisher, 2014), h. 11-12

³⁶ Ade Holis, Belajar Melalui Bermain Untuk Perkembangan Kreativitas Dan Kognitif Anak Usia Dini, *Jurnal Pendidikan Universitas Garus*, Vol. 09. No. 01 (2016), h.27

³⁷ K. Eileen Allen, & Lynn R Marotz, *Profil Perkembangan Anak*, (Prakelahiran Hingga Usia 12 Tahun). Penerjemah : Valentine. (Jakarta: Indeks, 2010), h. 239

³⁸ *Ibid*, K. Eileen Allen, & Lynn R Marotz, h.29

disekitar kita yang melibatkan proses mental seperti menyerap, mengorganisasi dan mencerna segala informasi”,³⁹

Sedangkan menurut piaget yang dikutip oleh allen dan marrozt, “kognitif adalah proses interaksi yang berlangsung antara anak dan pandangan perseptualnya terhadap sebuah benda atau kejadian di suatu lingkungan”⁴⁰ perseptual adalah cara berfikir yang semakin komplek yang dilakukan seorang anak untuk menggunakan informasi yang dia terima melalui panca indera.⁴¹

Berdasarkan kedua pendapat tersebut, maka dapat penulis simpulkan bahwa kognitif adalah proses berfikir yang mengacu pada kegiatan mental (interaksi yang berlangsung antara anak dengan benda atau kejadian di sekitarnya) yang diperoleh melalui pengalaman panca indera.

Selanjutnya piaget yang dikutip oleh hidayani, membagi empat tahap perkembangan kognitif yaitu: pertama terhadap sensorimotor (sensorimotor period) usia 0-2 tahun. Kedua tahap praoperasional (preoperational period) usia 2-7 tahun. Ketiga tahap operasional konkret (concreteoperational period) usia 7-11 tahun. Dan yang keempat tahap

³⁹ Salmiati dan Nurbaity,dan Desy Mulia Sari, Upaya Guru Dalam Membimbing Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Suatu Penelitian Di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Ar-Rahman Kota Banda Aceh), *Jurnal ISSN 2355-102x, vol 11 Nomor 1*. (Maret 2016), h. 45

⁴⁰ K. Eileen Allen, & Lynn R Marotz, *Profil Perkembangan Anak*, (Prakelahiran Hingga Usia 12 Tahun). Penerjemah : Valentine. (Jakarta: Indeks, 2010), h. 29-30

⁴¹ *Ibid*, h. 28

operasional formal (formal operation period) usia 11 tahun hingga dewasa.⁴²

Sebagaimana perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun merupakan perkembangan kognitif pada tahap praoperasional (2-7 tahun). Dimana pada tahap ini anak akan memulai menggunakan gambaran-gambaran mental untuk memahami dunianya.

Pemikiran-pemikiran simbolik yang direfleksikan dalam penggunaan kata-kata dan gambar-gambaran yang melampaui hubungan informasi sensorik dengan tindakan fisik.⁴³ Kemampuan data kognitif anak yang berada pada fase praoperasional diwarnai oleh perkembangan fungsi kemampuan berpikir kemampuan secara simbolik, hal ini berarti walaupun benda aslinya tidak ada, anak akan dapat mengembangkan bentuk benda itu sendiri di dalam pikirannya.⁴⁴ Artinya anak usia pada tahap praoperasional cara berfikirnya menggunakan symbol (bisa berupa gambar) atau benda.

Kesimpulan dari uraian diatas, kognitif adalah kemampuan anak untuk berfikir, menganalisis tentang sesuatu, memecahkan masalah dan mempertimbangkannya. Kognitif diartikan sebagai pengetahuan yang luas. Kognitif adalah kemampuan yang dibawa sejak lahir, yang memungkinkan setiap orang berbuat sesuatu dengan cara tertentu.

⁴² Rini Hidayani, *dkk psikologi perkembangan* cetakan ke 9, (Jakarta: universitas terbuka, 2017), h.3-10

⁴³ John W. Santrock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, 2007), h. 246.

⁴⁴ Ni Wayan Eka Purnaminingsih, I Nyoman Wirya Nice Maryani Asril, "Penerapan Metode Mind Map Berbantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok B3", *E-Jurnal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol. 2 No. 1 (2014), h. 5

Terkait dengan perkembangan kognitif anak, maka pengertiannya menunjukkan pada perkembangan dari cara anak berfikir, maksudnya kemampuan anak untuk mengkoordinasikan berbagai cara berfikir untuk menyelesaikan masalah yang dapat menjadi tolak ukur pertumbuhan kecerdasan anak tersebut.⁴⁵

Oleh karena itu, perkembangan kognitif anak akan selalu terkait erat dengan perkembangan intelektual dan pertumbuhan mentalnya. Perkembangan kognitif anak dapat dijelaskan dengan berbagai teori perkembangan, misalnya aliran tingkah laku (/behaviorisme) menjelaskan bahwa “pertumbuhan kecerdasan melalui terhimpunnya informasi yang semakin bertambah”.⁴⁶ Kemudian, aliran teori kognitif oleh piaget juga menyatakan bahwa anak secara aktif membangun pemahaman mengenai dunia melalui empat tahapan perkembangan kognitif.⁴⁷

Dalam dimensi lain juga dinyatakan bahwa perkembangan kognitif anak berhubungan erat dengan kemampuan berfikir (thinking), memecahkan masalah (problem solving), mengambil keputusan (decision making), kecerdasan. (intelligence), bakat (aptitude).⁴⁸ Oleh karena itu, tidak mengherankan jika dikatakan bahwa perkembangan kognitif anak berkaitan pula perkembangan pemikirannya. Pikiran disini adalah proses

⁴⁵ Soematri patmonodewo, pendidikan anak prasekolah, (Jakarta: Renika Cipta, 2013, h.

⁴⁶ *Ibid*, h. 53

⁴⁷ John W. Santrock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, 2002), h. 48

⁴⁸ Ahmad Susanto, *Op, Cit*, h. 52

berfikir dari otak yang digunakan untuk mengenali, mengetahui, dan memahami.⁴⁹

Pendapat itu sesuai dengan penjelasan Krause, bochner, & duchesne yang mengungkapkan perkembangan kognitif anak berkaitan dengan kemampuan anak dalam berfikir, mempertimbangkan, memahami dan mengingat tentang segala hal disekitar yang melibatkan proses mental seperti menyerap, mengorganisasi dan memecahkan segala informasi.⁵⁰ Ini berkesesuaian pula dengan pendapat alferd bened yang mengemukakan bahwa potensi kognitif anak tercermin dalam kemampuannya dalam menyelesaikan tugas-tugas yang menyangkung pemahaman dan penalaran.⁵¹

Berdasarkan uraian diatas disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini dapat digambarkan dengan kemampuan anak untuk dapat menggunakan pikirannya dalam setiap aktivitasnya, baik ketika bermain maupun belajar. Perkembangan kognitif anak bertujuan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap duni sekitar melalui panca inderanya, sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya tersebut anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk tuhan.

⁴⁹ *Ibid*, h. 53

⁵⁰ Salmiati dan Nurbaity,dan Desy Mulia Sari, Upaya Guru Dalam Membimbing Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Suatu Penelitian Di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Ar-Rahman Kota Banda Aceh), *Jurnal ISN 2355-102x, vol III Nomor 1*. (Maret 2016), h. 45

⁵¹ Yuliani Nurani Sujiono Dkk, Op, Cit, h. 1.14

2. Tahapan Perkembangan Kognitif

Piaget menyakini bahwa anak-anak secara bertahap membentuk pemahaman tentang dunia melalui penjelahan aktif dan termotivasi, yang mengarah pada pembentukan struktur-struktur mental yang disebut skema.⁵²

Tahap-tahap perkembangan kognitif piaget, secara skematis dapat digambarkan sebagai berikut:⁵³

Table 1.6
Tahapan Perkembangan Kognitif

Tahap	Masa	Umur	Katakarakteristik
I	Sensori Motor	0-2 tahun	<ul style="list-style-type: none"> – Perkembangan scema melalui refleks-refleks untuk mengetahui dunianya. – Mencapai kemampuan dalam memersepsikan ketetapan dalam objek
II	Praoperasional	2-7 tahun	<ul style="list-style-type: none"> – Penggunaan symbol dan penyusunan tanggapan internal, misalnya dalam permainan, bahasa dan peniruan
III	Konkret operasional	7-11 tahun	<ul style="list-style-type: none"> – Mencapai kemampuan untuk berfikir sistematis terhadap hal-hal atau objek-objek konkret – Mencapai kemampuan untuk mengkonservasikan
IV	Formal operasional	11 dewasa	<ul style="list-style-type: none"> – Mencapai kemampuan untuk berfikir sistematis terhadap hal-hal yang abstrak dan hipotesis.

⁵² Penney Upton, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama, 2012). h.151

⁵³ Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2013), h.3.6-3.7

Keempat tahapan perkembangan kognitif tersebut dijelaskan seperti berikut ini:

a. Sensorimotor (0-2 tahun)

Anak sejak lahir sampai usia sekitar satu dan dua tahun memahami objek disekitarnya melalui sensori dan aktivitas motor dan gerakannya. Pada tahapan ini anak akan meniru perilaku orang lain dan binatang sementara itu model ditiru sudah tidak tampak lagi. Disebut sensorimotor karena anak pada saat ini belum mampu mengoperasikan mental secara logika. Piaget membagi tahap seperti dibawah ini.

1) Tahap reflex (reflexive stage), usia 0 hingga 1 bulan

Pada tahap ini gerak reflek sangat dominan. Anak secara reflex memberi respons terhadap rangsang tertentu. Ia akan menangis bila merasa haus atau lapar atau pakainya basah. Ia juga menangis kalau kedinginan atau kepanasan. Jadi reflex permulaan ini sangat penting untuk mempertahankan hidup (survival).

2) Reaksi sirkuler primer, usia 1-4 bulan. Tahap ini disebut demikian karena dua hal (a) anak melakukan gerak reflek terhadap anggota tubuhnya, dan (b) anak mengulang gerak tersebut. Sebagai contoh, anak secara tidak sengaja memasukkan jempol tangannya kemulut. Hal ini kemudian diulangnya sampai menjadi perilaku.

3) Reaksi sirkuler sekunder, usia 4-8 bulan

Pada usia 4-8 bulan anak mulai menaruh perhatian tidak saja pada anggota badannya, namun juga pada benda-benda di sekelilingnya. Anak mulai memperhatikan wajah ibunya, suara ibunya, dan memperhatikan botol susu, ia juga mulai memegang benda-benda yang ada di sekelilingnya dan memainkannya.

4) Koordinasi skema sekunder, usia 8-12 bulan

Anak pada usia ini sudah menggunakan memori hasil pengalaman sebelumnya untuk mereaksi suatu rangsangan. Hal ini tentu dimulai dari rangsangan yang sama atau yang pernah di kenalnya. Ia mulai memperhatikan perilaku orang lain dan belajar menirukannya. Misalnya, ia akan melambaikan tangan jika orang lain melambaikan tangan kepadanya, ia juga mulai senang diajak bermain.

b. Praoperasional (2-7 tahun)

Pada tahap ini anak mulai menunjukkan proses berfikir yang lebih jelas. Ia mulai mengenali beberapa symbol dan tanda termasuk bahasa dan gambar. Anak menunjukkan kemampuannya melalui permainan simbolis. Misalnya anak berpura-pura minum dari sebuah cangkir mainan yang kosong atau menggerakkan balok kayu sambil menirukan bunyi mobil seakan-akan balok itu adalah mobil. Dengan

demikian anak sudah menggunakan memorinya tentang mobil dan menggunakan balok kayu untuk mengekspresikan pengetahuan itu.⁵⁴

c. Operasional konkrit (7-11 tahun)

Berakhirnya tahap perkembangan praoperasional tidak berarti berakhir pula tahap berpikir intuitif yakni berpikir dengan mengandalkan ilham seperti yang telah di contohkan pada huruf b. dalam periode konkret operasional yang berlangsung hingga usia menjelang remaja, anak memperoleh tambahan kemampuan yang di sebut system of operation (satuan langkah berfikir). Kemampuan satuan langkah berfikir ini berfaedah bagi anak untuk mengoordinasikan pemikiran dan idenya dengan peristiwa tertentu ke dalam system pemikiran sendiri.⁵⁵

d. Operasional formal

Tahap operasional formal adalah periode terakhir perkembangan kognitif dalam teori piaget. Tahap ini mulai dialami anak dalam usia 11 tahun (saat pubertas) dan terus berlanjut sampai dewasa. Karakteristik tahap ini ialah diperolehnya kemampuan untuk berfikir secara abstrak, menalar secara logis, dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia. Dalam tahapan ini, seseorang dapat memahami hal-hal seperti cinta, bukti logis, dan nilai. Ia tidak melihat segala sesuatu hanya dalam bentuk hitam dan putih, namun ada “gradasi abu-abu” di antaranya. Dilihat dari factor biologis,

⁵⁴ Rifda El Fiah, *Bimbingan Dan Konseling Anak Usia Dini*, (Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada, 2017), h. 106

⁵⁵ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), h.30-31

tahapan ini muncul saat pubertas (saat terjadi berbagai perubahan besar lainnya), menandai masuknya ke dunia dewasa secara fisiologis, kognitif, penalaran moral, perkembangan psikoseksual, dan perkembangan sosial.⁵⁶

3. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif anak terjadi percepatan pada usia lima tahun pertama dalam kehidupan anak, kemudian melambat, dan akhirnya konstan pada akhir masa remaja. Oleh karena itu, di perlukan perhatian yang besar terhadap factor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif tersebut, karena terdapat peran kematangan dan peran belajar dalam perkembangan tersebut, yang menghasilkan perbedaan individual.⁵⁷

Faktor-faktor yang mempengaruhi pengembangan kognitif dapat di jelaskan antara lain sebagai berikut:

a. Faktor Hereditas / keturunan

Teori hereditas atau nativisme kali dipelopori oleh seorang filsafat Schopenhauer. Dia berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi lingkungan. Berdasarkan teorinya, taraf intelegensi sudah ditentukan sejak anak dilahirkan, sejak factor lingkungan tak berarti pengaruhnya.

⁵⁶ Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: PT Charisma Putra Utama, 2013), h.118

⁵⁷ Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2012), h. 27

b. Faktor lingkungan

Teori lingkungan atau empirisme dipelopori oleh John Locke. Dia berpendapat bahwa manusia dilahirkan sebenarnya suci atau tabularasa. Menurut pendapatnya, perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya. Berdasarkan pendapat John Locke tersebut, perkembangan taraf intelegensi sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh dari lingkungan hidupnya.

c. Kematangan

Tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan telah matang jika ia telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Kematangan berhubungan erat dengan usia kronologis (usia kalender).

d. Pembentukan

Pembentukan ialah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah/formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alamsekitar / informasi).

Sehingga, manusia berbuat intelligen karena untuk mempertahankan hidup ataupun dalam bentuk penyesuaian diri.

e. Minat dan Bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan itu. Apa yang menarik minat

seseorang mendorong untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi. Sedangkan bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan di latih agar dapat terwujud. Bakat seseorang akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya. Artinya seseorang yang memiliki bakat tertentu maka akan semakin mudah dan cepat ia mempelajari hal tersebut.

f. Kebebasan

kebebasan, yaitu kebebasan manusia berfikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa manusia itu dapat memilih metode-metode yang tertentu dalam memecahkan masalah-masalah, juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhan.⁵⁸

4. Pengembangan Kemampuan Kognitif AUD

perkembangan kemampuan kognitif dapat dikembangkan melalui beberapa metode antara lain:

a. Metode bermain

Piaget mengemukakan bahwa kegiatan merupakan latihan untuk mengkoordinasikan berbagai pengetahuan dan keterampilan kognitif yang baru dikuasai sehingga dapat berfungsi secara aktif. Melalui bermain semua proses mental yang baru dikuasai dapat diinternalisasikan dapat membantu anak dalam perkembangan intelegensi dan ingatan.

⁵⁸ Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2013), h. 1.25-1.27

b. Metode karyawisata

Karyawisata merupakan salah satu metode melaksanakan kegiatan pengajaran di taman kanak-kanan dengan cara mengamati dunia sesuai dengan kenyataan yang ada secara langsung meliputi manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan dan benda-benda lainnya.

c. Metode eksperimen

Sudirman mengemukakan metode eksperimen adalah cara penyajian pelajaran, dimana siswa melakukan percobaan dengan mengalami dan membuktikan sendiri sesuatu yang dipelajari.

d. Metode tanya jawab

Metode Tanya jawab merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar bagi anak. Dengan metode Tanya jawab dapat memberikan pertanyaan-pertanyaan untuk mendapatkan respon lisan dari anak.

e. Metode pemberian tugas

Metode pemberian tugas ialah metode yang memberikan kesempatan kepada anak melakukan tugas berdasarkan petunjuk langsung dari guru, apa yang harus dikerjakan sehingga anak dapat memahami tugasnya secara nyata agar dapat dilaksanakan secara tuntas.

f. Metode proyek

Metode merupakan salah satu cara memberikan pengalaman belajar dengan mengharapkan anak dalam persoalan sehari-hari yang harus dipecahkan secara kelompok.

g. Metode demonstrasi

Metode demonstrasi menurut salah satu cara pelajaran dengan memperagakan dan menunjukkan kepada peserta didik suatu proses, prosedur dan atau pembuktian suatu materi pembelajaran yang sedang dipelajari dengan cara menunjukkan benda sebenarnya ataupun dengan tiruan sebagai sumber belajar.⁵⁹

Dari ketujuh pengertian tentang metode pengembangan yang digunakan oleh guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif salah satunya yaitu dengan menggunakan metode. Bermain dalam arti anak belajar sambil bermain sehingga menggunakan anak dalam mengingatkan dan berfikir secara intelegensi.

5. Urgensi Perkembangan Kognitif Anak

Dalam piaget berpendapat, bahwa pentingnya pendidikan mengembangkan kognitif adalah:

- a. Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dilihat, didengar, dan disarankan, sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif.

⁵⁹ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini* Cetakan Pertama, (medan: perdana mulyana, 2016), h. 87

- b. Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya.
- c. Agar mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya.
- d. Agar anak mampu memahami symbol-simbol yang tersebar didunia sekitarnya.
- e. Agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran, baik yang terjadi asecara alamiah (spontan) maupun melalui proses ilmiah (percobaan).
- f. Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dipenuhinya, sehingga pada akhirnya anak akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.

Dalam kurikulum yang dikembangkan untuk anak usia dini ditandai dengan dua perkembangan kognitif.

- 1) Berfikir secara kogrit dengan objek yang realitas sehingga proses berfikir anak harus dirangsang atau dituntut dengan benda atau dengan alat peraga atau kata lain yaitu dengan menunjukkan sebuah benda yang dapat dilihat atau diraba oleh anak.
- 2) Berfikir secara simbolik atau sistematik, anak berfikir dengan menggunakan symbol-simbol.

B. Bermain

1. Pengertian Bermain

Kegiatan belajar di TK lebih banyak dilakukan dengan bermain. Pada dasarnya, situasi TK didesain sebagai arena bermain. Apa saja yang ada selalu berkaitan dengan bermain. Hal ini dapat dilihat dari penataan benda-benda yang ada, warna, gambar dan peralatannya.⁶⁰

Bermain merupakan kebutuhan anak yang harus ia penuhi. Aktivitas bermain dilakukan anak, dan aktivitas anak selalu menunjukkan kegiatan bermain. Bermain dan anak sangat erat kaitannya. Oleh karena itu, salah satu prinsip pembelajaran anak usia dini adalah belajar melalui bermain.

Pentingnya arti bermain bagi anak mendorong seorang tokoh Johan Huizinga mengemukakan bahwa bermain adalah hal dasar yang membedakan manusia dengan hewan. Melalui kegiatan bermain tersebut terpancar kebudayaan suatu bangsa. Namun beberapa orang tidak dapat membedakan kegiatan bermain dengan kegiatan tidak bermain.⁶¹

Bermain bagi anak usia dini dapat mempelajari dan belajar banyak hal, dapat mengenal aturan, bersosialisasi, menepatkan diri, menata emosi, toleransi, kerja sama, dan menjunjung tinggi sportivitas.

⁶⁰ Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2012), h.134

⁶¹ Mohammad Fauziddin, *Pembelajaran PAUD Bermain, Bercerita Dan Menyanyi Secara Islami*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014). h.6

Kecerdasan mental, spiritual, bahasa, dan keterampilan motoric anak usia dini.⁶²

Bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat penting, dan tidak dapat dipisahkan dari setiap aktivitas anak usia dini. Bermain merupakan cara anak usia dini mengungkapkan keinginan, pemikiran, perasaan, dan menjelajahi lingkungannya. Bermain sangat membantu anak usia dini dalam menjalin hubungan social dan mengembangkan kemampuan sosialnya serta mengembangkan kemampuan spiritual, emosi dan moral secara bersamaan.⁶³

Menurut linda bermain merupakan peluang bagi anak untuk melakukan berbagai hal. Situasi itulah yang membuat anak belajar.dengan demikian, bermain merupakan cara anak belajar.⁶⁴

Menurut Bettelheim dalam buku fadlillah mengatakan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan permainan sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan realitas luar.⁶⁵

Menurut singer bermain merupakan cara yang bagi anak untuk melatih masuknya rangsangan, baik dari dunia luar maupun dari dalam. Laju stimulus baik dari luar maupun dari dalam semakin optimal jika keadaan emosi menyenangkan yang dapat diperoleh saat anak sedang

⁶² Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012). h.166

⁶³ *Ibid*, mulyasa, h. 191

⁶⁴ *Op. Cit* Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*, h. 33

⁶⁵ *Ibid*, M. Fadlillah, *Pendidikan Anak Usia Din*, h. 26-27

bermain. Artinya, bermain membuat anak tidak merenung dan bosan yang disebabkan kurangnya stimulus atau rangsangan.⁶⁶

Menurut vygotsky bermain menciptakan suatu zona perkembangan proksimal dimana anak-anak dapat merasakan suatu rasa keahlian, karena ketika bermain mereka mampu berfungsi di puncak zona tersebut⁶⁷

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa bermain ialah suatu upaya untuk memperoleh kesenangan dan kepuasan dari setiap aktivitas yang di lakukan, baik menggunakan alat permainan maupun tidak. Yang penting anak merasa senang dalam permainan yang ia lakukan. Serta tidak begitu peduli tentang hasil akhir yang akan didapatkannya, namun untuk anak usia dini bentuk dan alat permainan harus memiliki nilai-nilai edukatif dalam rangka sebagai sarana mengembangkan potensi anak-anak.

Dalam bermain anak pasti meng hadapi berbagai rintangan baik dari dalam maupun dari luar dirinya. Rintangan dari dalam dirinya misalnya keadaan fisiknya atau psikisnya, sedangkan dari luar dirinya dapat berasal dari teman dan lawan mainnya. Misalnya, situasi, sarana dan prasarana bermain, menonton, dan lain-lain tantangan ini hendaklah dapat diatasi oleh anak dengan sungguh-sungguh dan sekuat tenaga melalui fisik maupun psikis dua watak inilah yang harus disadari anak dalam bermain.

⁶⁶ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2017), h.99

⁶⁷ Penney Upton, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama, 2012).

2. Faktor Yang Mempengaruhi Permainan Anak

Faktor-faktor yang mempengaruhi permainan anak di antaranya:

a. Kesehatan

Semakin sehat anak semakin banyak energinya untuk bermain aktif, seperti olah raga. Adapun anak yang kekurangan tenaga (tidak sehat) lebih menyukai hiburan.

b. Perkembangan motoric

Permainan anak pada setiap usia melibatkan koordinasi motorik. Apa saja yang akan dilakukan dan waktu permainannya bergantung pada perkembangan motor mereka. Pengendalian motoric yang baik memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif.

c. Intelegensi

Pada setiap usia, anak yang pandai lebih aktif ketimbang yang kurang pandai, dan permainan mereka lebih menunjukkan kecerdikan. Dengan bertambahnya usia mereka lebih menunjukkan perhatian dalam permainan kecerdasan, dramatic, konstruksi dan membaca.

d. Jenis kelamin

Anak laki-laki bermain lebih kasar dibandingkan anak perempuan. Anak laki-laki lebih menyukai permainan yang menantang, sedangkan anak perempuan lepah pada hal-hal sederhana dan kelembutan.

e. Lingkungan

Lingkungan yang kurang mendukung akan dapat mempengaruhi anak dalam bermain. Lingkungan yang sepi dari anak-anak akan kurang

rasa bermainya dibandingkan dengan lingkungan yang terdapat banyak anak.

f. Status sosial-ekonomi

Anak dari kelompok sosio-ekonomi yang lebih tinggi lebih menyukai kegiatan permainan yang mahal. Adapun dari golongan menengah ke bawah lebih menyukai permainan-permainan yang bersifat sangat sederhana.

g. Jumlah waktu bebas

Jumlah waktu bermain tergantung pada waktu bebas yang dimiliki anak. Artinya, anak yang memiliki waktu luang banyak lebih dapat memanfaatkannya untuk bermain. Dibandingkan dengan anak yang tidak cukup memiliki waktu luang, kemungkinan bermainnya sangat kurang. Sebab, ia sudah kehabisan tenaga untuk menyelesaikan tugas-tugas yang didupakannya.

h. Peralatan bermain

peralatan bermain yang dimiliki anak mempengaruhi permainannya. Misalnya dominasi boneka atau kartun lebih mendukung pada permainan pura-pura. Kemudian balok, kayu, cat air lebih mendukung pada permainan konstruktif dan berimajinatif.⁶⁸

3. Karakteristik bermain anak usia dini

Menurut jeffree, DKK karakteristik bermain pada anak diklasifikasikan menjadi lima yaitu:

⁶⁸ M. Fadlillah, *pendidikan anak usia dini*,(Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri, 2014). h.38-39

- a. Bermain muncul dari dalam diri anak

Maksudnya keinginan bermain harus muncul dari dalam diri anak, sehingga anak dapat menikmati dan bermain sesuai dengan cara sendiri. Dengan kata lain, bermain dilakukan dengan kesukarelaan bukan paksaan.

- b. Bermain harus bebas dari aturan yang mengikat dan kegiatan untuk dinikmati

Maksudnya bermain pada anak usia dini harus bebas dari aturan yang terikat, karena anak usia dini memiliki cara bermainnya sendiri.

- c. Bermain adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya.

Dalam bermain anak melakukan aktivitas nyata, misalnya pada saat anak bermain dengan air, anak melakukan aktivitas dengan air dan mengenal air dari bermainnya. Bermain melibatkan partisipasi aktif, baik secara fisik maupun mental.

- d. Bermain harus didominasi oleh pemain

Dalam bermain harus didominasi oleh pemain, yaitu anak itu sendiri, tidak didominasi oleh orang dewasa. Karena jika bermain didominasi orang dewasa, maka anak tidak akan mendapatkan makna apapun dari pemain.

- e. Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain.

Bermain harus melibatkan peran aktif pemain. Anak sebagai pemain harus terjun langsung dalam bermain. Jika anak pasif dalam bermain, ia tidak akan memperoleh pengalaman baru. Karena bagi anak

bermain adalah berkerja untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru.⁶⁹

4. Fungsi Bermain Bagi Perkembangan Anak Usia Dini

Bermain merupakan awal dari perkembangan kreativitas karena dengan kegiatan bermain anak dapat mengungkapkan gagasan-gagasan secara bebas dalam hubungan dengan lingkungannya. Oleh karena itu, kegiatan bermain tersebut dapat dijadikan dasar dalam mengembangkan kreativitas anak.

Adapun fungsi bermain bagi perkembangan anak yang dikemukakan oleh Slamet Suyanto sebagai berikut:

a. Bermain mengembangkan Kemampuan Motorik

Dimana anak lahir dengan kemampuan reflex, kemudian ia belajar menggabungkan gerak reflex, dan akhirnya anak mampu mengontrol gerakan-gerakannya. Anak melalui bermain dapat belajar mengontrol gerakanya menjadi gerakan terkoordinasi.

b. Bermain Mengembangkan Kemampuan Kognitif

Anak belajar memahami pengetahuan dengan berinteraksi melalui objek yang ada disekitarnya. Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan objek, anak memiliki kesempatan untuk menggunakan indranya, seperti menyentuh, mencium, melihat, dan mendengar untuk mengetahui sifat-sifat

⁶⁹ *Ibid*, M. Fadlillah, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*, h. 42-43

objek. Dengan bermain anak dapat berfikir dari hal yang konkret ke berfikir abstrak.

c. Bermain mengembangkan Kemampuan Efektif

Setiap permainan memiliki aturan, dari aturan akan diperkenalkan oleh teman sedikit demi sedikit, tahap demi tahap sampai anak memahami aturan bermain. Jadi, dengan bermain anak menyadari adanya aturan dan menyadari pentingnya mematuhi aturan.

d. Bermain mengembangkan Kemampuan Bahasa

Pada waktu bersamaan dalam bermain anak menggunakan bahasa, baik untuk berkomunikasi maupun untuk menyatakan pikirannya. Bahkan sering kita menjumpai anak yang bercakap-cakap dengan dirinya sendiri saat bermain, sebenarnya ia sedang membahasakan apa yang ada dalam dirinya.

e. Kemampuan Sosial

Pada saat bermain anak selalu berinteraksi dengan anak lain. Interaksi tersebut mengajarkan anak cara merespons, memberi dan menerima, menolak atau setuju dengan ide perilaku anak lain. Hal ini sedikit demi sedikit mengurangi rasa egoisnya dan mengembangkan kemampuan sosialnya.⁷⁰

⁷⁰ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017). h.103-104

C. Puzzle

1. Pengertian Puzzle

Puzzle merupakan bentuk permainan moders yang dimainkan dengan cara menyusun potongan gambar menjadi satu, sehingga sesuai gambar aslinya atau sesuai yang diinginkan. Puzzle ragamnya sangat banyak, mulai dari bentuk binatang, anggota tubuh, hewan dan pohon-pohonan. Puzzle bisa dibuat dengan menggunakan kayu dan kertas, namun kebanyakan terbuat dari kayu. Puzzle ini lebih dirancang sebagai media melatih kreativitas anak usia dini. Alat permainan berupa puzzle ini dapat digunakan melalui anak usia 2 sampai 8 tahun. Yang membedakan di masing-masing usia hanyalah tingkat kerumitan puzzle. Semakin usia anak bertambah, maka bentuk puzzle pun makin rumit. Misalnya, pada usia 2-3 tahun, potongan puzzlenya tidak lebih 4 keping, usia 3-4 tahun potongan puzzlenya tidak lebih dari 5 keping, untuk anak usia 4-5 tahun, potongan puzzlenya tidak lebih dari 6 kepingan dan 5-6 tahun tidak lebih dari 10 keping.⁷¹

Menurut Armstrong untuk menstimulus anak usia 4 hingga 5 tahun dapat menggunakan 20-30 keping puzzle. Sedangkan usia 5 sampai 6 tahun menggunakan 30-40 keping puzzle.⁷²

⁷¹ M. Fadlillah, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri, 2017),h. 112

⁷² Tadkiroatun Musfiroh “*Bermain Sambil Belajar Dan Mengasah Kecerdasan*”, (Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional), h. 129 &223

Menurut Rokhmat puzzle adalah permainan kontruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-kotak, atau gambar bangun-bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu.⁷³

Menurut Frobel dalam Tedjasaputra permainan puzzle adalah kosep permainan menyusun gambar secara benar, dengan memperhatikan bentuk, warna dan ukuran. Inti dari permainan puzzle adalah mengandalkan insting atau kecerdasan spasial dimana anak membongkar dan memasang ulang kepingan puzzle dengan menyesuaikan bentuk, warna dan ukurannya.⁷⁴

Menurut andang ismail Puzzle adalah permainan yang menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecahkan dalam beberapa bagian. Puzzle memiliki manfaat yang besar dalam melatih kecerdasan intelegensi anak, sebab dengan permainan ini anak benar-benar terpacu kemampuan berfikirnya untuk dapat menyatukan kembali posisi gambar pada tempatnya yang sesuai. Permainan puzzle juga melibatkan koordinasi mata dan tangan, sehingga cocok bagi anak-anak kecil.⁷⁵

Menurut Haryono puzzle merupakan permainan menyusun kepingan gambar sehingga menjadi sebuah gambar yang utuh⁷⁶

⁷³ Komang Srianis, Dkk, "PENERAPAN METODE BERMAIN *PUZZLE* GEOMETRIK UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK DALAM MENGENAL BENTUK", Jurnal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha, Volume 2 No 1 Tahun (2014), h.5

⁷⁴ Eza Rezci Oktafianto, "PENGARUH PERMAINAN *PUZZLE* LANTAI TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMUSATAN PERHATIAN ANAK AUTIS", Jurnal Pendidikan Khusus Universitas Negeri Surabaya, (2018), H.2-3

⁷⁵ Andang Ismail, *EDUCATION GAMES*, (Yogyakarta: Pro U Media, 2009),h. 199

⁷⁶ Septika Winanti, "Pengembangan Media *Puzzle* Rantai Makanan Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam SD", (Yogyakarta, Universitas Negeri Yogyakarta, 2014), h.6

Cara bermain puzzle yaitu dengan cara membagi anak menjadi beberapa kelompokkan terlebih dahulu. Setiap kelompok terdiri dari 4 sampai 6 anak. Guru menyiapkan kertas (sejumlah kelompok) yang bertuliskan kalimat syahadat atau gambar bintang, buah-buahan (bias dikembangkan dengan tulisan/gambar lain sesuai dengan materi, dengan ukuran yang besarnya kurang lebih 15 cm x 30 cm, kemudian dipotong-potong menjadi beberapa bagian, dengan pola-pola yang bervariasi. Kemudian guru memanggil beberapa anak mewakili kelompoknya untuk untuk bermain. Anak yang dipanggil diberi tugas untuk menata potongan-potongan tulisan atau gambar sesuai dengan bentuknya semula. Kelompok yang menang adalah kelompok yang paling cepat berhasil menyusun dan membaca tulisannya kepada guru.⁷⁷

Berdasarkan pengertian puzzle diatas dapat disimpulkan bahwa bermain puzzle merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan kognitif anak, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan puzzle berdasarkan pasangannya, memperhatikan bentuk, warna dan ukurannya.

2. Manfaat Bermain Puzzle

Penggunaan media puzzle memiliki banyak manfaat untuk menstimulus enam aspek perkembangan anak usia dini, terutama manfaat untuk meningkatkan perkembangan kognitifnya. Melalui bermain puzzle maka anak dapat melatih ketangkasan jari, koordinasi mata dan tangan,

⁷⁷ Mohammad Fauzididin, *Pembelajaran PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), h.40-41

mengasah otak, mencocokkan bentuk, melatih kesabaran, memecahkan masalah. Terdapat beberapa manfaat media puzzle, yuliani mengatakan tentang manfaat puzzle yaitu:

- a. Mengasah otak, kecerdasan otak anak akan dilatih karena dalam bermain puzzle akan melatih sel-sel otak untuk memecahkan masalah
- b. Melatih koordinasi tangan dan mata, bermain puzzle melatih koordinasi mata dan tangan karena harus mencocokkan kepingan-kepingan puzzle dan menyusunnya menjadi satu gambar yang utuh
- c. Melatih membaca, membantu mengenal bentuk dan langkah penting menuju perkembangan keterampilan membaca
- d. Melatih nalar, bermain puzzle dalam bentuk manusia akan melatih nalar anak karena anak akan menyimpulkan dimana letak kepala, tangan, kaki dan lainnya sesuai logika
- e. Melatih kesabaran, aktivitas bermain puzzle akan melatih kesabaran karena saat bermain puzzle dibutuhkan kesabaran dalam menyelesaikan permasalahan
- f. Melatih pengetahuan, bermain puzzle memberikan pengetahuan kepada anak-anak mengenal warna dan bentuk. Anak juga akan belajar konsep dasar binatang, alam sekitar, jenis-jenis benda, anatomi tubuh manusia dan lainnya

Dari penjelasan diatas peneliti simpulkan alat permainan puzzle dapat mengoptimalkan seluruh kemampuan dan kecerdasan anak dan salah satu aspek yang dapat dikembangkan adalah kemampuan kognitif.⁷⁸

Manfaat puzzle sebagai media bermain menurut Abdulloh:

1) Meningkatkan keterampilan kognitif

Keterampilan kognitif berhubungan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah. Melalui puzzle, anak-anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar menjadi utuh.

2) Meningkatkan keterampilan motorik halus

Anak dapat melatih koordinasi tangan dan mata untuk mencocokkan kepingan-kepingan puzzle dan menyusunnya menjadi satu gambar. Keterampilan motoric halus berhubungan otot-otot kecilnya khususnya jari-jari tangannya.

3) Melatih kemampuan nalar dan daya ingat dan konsentrasi

Puzzle yang berbentuk manusia akan melatih nalar anak-anak. Melalui puzzle ini mereka akan menyimpulkan dimana letak tangan, kaki, dan lain-lain sesuai logika. Saat bermain puzzle, anak akan lebih melatih sel-sel otaknya untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya dan berkonsentrasi untuk menyesuaikan potongan-potongan kepingan gambar tersebut.

4) Pengetahuan melalui puzzle

⁷⁸ Heriansyah Syamsuddin, *Brain Game Untuk Balita* (Yogyakarta : Media Persindo, 2014), h. 78

Anak akan belajar banyak hal. Melalui warna, bentuk, jenis hewan, buah-buahan, sayuran dan lainnya. Pengetahuan yang ia dapatkan dari sebuah permainan biasanya akan lebih mengesankan bagi anak dibandingkan pengetahuan yang ia dapatkan dari hafalan.

5) Meningkatkan keterampilan social

Puzzle dapat dimainkan lebih dari satu orang dan jika puzzle dimainkan secara berkelompok tentunya butuh diskusi untuk merancang kepingan-kepingan gambar dari puzzle tersebut, maka hal ini akan meningkatkan interaksi sosial anak.⁷⁹

3. Perencanaan Permainan Puzzle⁸⁰

a. Langkah langkah perencanaan

- 1) Peneliti bersama guru menyusun perangkat pembelajaran berupa RPPH
- 2) Peneliti mengajarkan langkah-langkah bermain puzzle kepada peserta didik
- 3) Peneliti mengajak anak untuk mencoba memasang, menyusun atau memasang sendiri puzzle
- 4) Peneliti mengajak anak untuk menghitung puzzle dan meminta anak untuk menyebutkan gambar yang terdapat pada puzzle

⁷⁹ Devi Ayu Anjani Dkk, "PERMAINAN PUZZLE MEMPENGARUHI PERKEMBANGAN KECERDASAN VISUAL AL-SPATIAL ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK AL-FATH DESA KEBOAN ANOM GEDANGAN SIDOARJO," Jurnal Ilmiah Kesehatan, Vol 7, No 2, Agustus 2014, h.3

⁸⁰ Rosma "Penanganan Anak Hiperaktif Melalui Terapi Permainan Puzzle (Studi Kasus) Di Tk Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung". H. 53

- 5) Peneliti memberikan beberapa pertanyaan pada anak mengenai gambar puzzle dan pujian tentang permainan yang dilakukan
- b. Pelaksanaan permainan puzzle
- 1) Guru menyampaikan materi tentang tema yang terkait dengan puzzle dan memaparkan yang telah didesain dalam RPPH
 - 2) Guru membagikan puzzle kepada peserta didik
 - 3) guru mengajarkan langkah-langkah dan aturan dalam permainan puzzle
 - 4) guru memberikan pertanyaan tentang puzzle.
- c. Penilaian permainan puzzle
- 1) Selama pembelajaran berlangsung, peneliti meneliti kinerja peserta didik melalui pengamatan dan diskusi dengan
 - 2) Pencapaian nilai diperoleh dari peserta didik dengan menjawab pertanyaan dari guru, kreatif, kemandirian, ketepatan, ketertarikan terhadap pembelajaran dengan menggunakan permainan puzzle
- d. langkah-langkah bermain puzzle adalah sebagai berikut:⁸¹
- 1) Guru menyiapkan media puzzle yang akan digunakan
 - 2) Guru membagi anak menjadi beberapa kelompok
 - 3) Guru menjelaskan proses bermain
 - 4) Guru menjelaskan aturan bermain

⁸¹ Nuraini, "PENERAPAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF PUZZLE UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD SINAR HARAPAN PANJANG BANDAR LAMPUNG." (Bandar Lampung, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019),h.35-36

- 5) Guru membebaskan anak untuk memilih berbagai jenis puzzle yang mereka sukai
- 6) Setelah selesai, guru dan anak membacakan hasil kerja mereka
- 7) Guru melakukan evaluasi atas materi yang disampaikan.

4. Langkah-Langkah Bermain Puzzle

Menurut Subagio dalam Khazanah langkah-langkah bermain puzzle antara lain:

- a. Guru menjelaskan peraturan dan proses permainan
- b. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok
- c. Guru membagi alat dan bahan permainan
- d. Siswa melakukan permainan
- e. Siswa berdiskusi tentang materi yang sedang dipelajari
- f. Siswa melaporkan hasil diskusi.

Sedangkan menurut situmorang langkah-langkah bermain puzzle antara lain:

- 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 ⁸²

Dari langkah-langkah atau cara dalam bermain puzzle diatas penulis menyimpulkan bahwa langkah-langkah atau cara dalam bermain puzzle adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan media puzzle yang akan digunakan
- 2) Guru membagi anak menjadi beberapa kelompok
- 3) Guru menjelaskan proses bermain
- 4) Guru menjelaskan aturan bermain
- 5) Guru membebaskan anak untuk memilih berbagai jenis puzzle yang mereka sukai
- 6) Setelah selesai, guru dan anak membacakan hasil kerja mereka
- 7) Guru melakukan evaluasi atas materi yang disampaikan

5. Tujuan Bermain Puzzle

Tujuan permainan puzzle sebagai berikut:

- a. Memudahkan rasa kebersamaan antar anak. Jika ada permainan dalam satu kelompok, maka kebersamaan dalam satu kelompok akan tumbuh.
- b. Melatih strategi dalam kelompok. Untuk merampungkan permainan puzzle, maka ada strategi yang harus digunakan. Dengan adanya kebersamaan dalam kelompok, strategi permainan akan mudah dipecahkan

⁸² Rosma “*Penanganan Anak Hiperaktif Melalui Terapi Permainan Puzzle (Studi Kasus) Di Tk Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung*”. Lampung : Institute Agama Islam Negeri Lampung, 2014), h. 47

- c. Melatih memecahkan masalah bersama-sama. Jika permainan dilakukan dengan kerja kelompok maka akan mudah menyelesaikan permainan puzzle ini
- d. Menumbuhkan saling memiliki di antara anak. Setiap anak akan merasa memiliki jika berkerjasama kelompok
- e. Menumbuhkan sikap saling menghargai di antara sesama. Dalam permainan kelompok, pasti setiap anak memiliki gagasan untuk memecahkan masalah. Namun, ketika kerja kelompok, mereka harus bias menghargai pendapat orang lain.
- f. Menghibur para siswa di dalam kelas. Menjadi salah satu media penghibur siswa disela-sela penerimaan materi.⁸³

Selanjutnya tujuan puzzle menurut Jamil sebagai berikut:

- a. Meningkatkan kemampuan kerja sama kelompok
- b. Meningkatkan kemampuan anak mengenali suatu bentuk
- c. Melatih dan meningkatkan daya analisis anak terhadap suatu masalah.⁸⁴

6. Macam-Macam Puzzle

Macam-macam puzzle ada beberapa macam sebagai berikut

⁸³ Aurelia Prima, *Aneka Permainan Kreatif Dan Edukatif Untuk Anak*, (Yogyakarta: Diva Press, 2016), h.111-112.

⁸⁴ Elo Paikoh, *Penerapan Metode Bermain Puzzle Dalam Meningkatkan Kognitif Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Kasih Ibu Krawangsari Natar Lampung Selatan Tahun Ajaran 2013/2014*. H. 26

- a. Puzzle hewan, puzzle hewan merupakan bentuk alat permainan edukatif yang paling digunakan dan dijumpai dilembaga PAUD dan kebanyakan anaka-anak juga menyukainya.
- b. Puzzle bentuk, merupakan alat permainan yang terbuat dari papan triplek yang halus permukaannya. Perairan ini dimaksudnya untuk mengenal berbagai bentuk geometri kepada anak. Alat permainan semacam ini sangat cocok digunakan untuk usia 2-5 tahun
- c. Puzzle buah secara umum puzzle ini sama dengan puzzle-puzzle yang lain hanya puzzle ini merupakan bentuknya buah-buahan.

Berdasarkan jenis puzzle yang telah disebutkan, puzzle edukatif termasuk dalam kategori the thing puzzle, dimana puzzle edukatif berisi audio, angka dan kata yang berhubungan dengan gambar buah untuk dijuduhkan.

D. Penelitian Yang Relevan

1. Dalam skripsi komang srianis yang berjudul penerapan metode bermain Puzzle Geometri Untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak Dalam mengenal bentuk. Perbedaannya itu peneliti ini menggunakan kuantitatif dengan metode observasi, sedangkan penulis menggunakan metode kualitatif. Persamaannya sama- sama menggunakan alat permainan edukatif puzzle.⁸⁵

⁸⁵ Komang Srianis, Dkk, "PENERAPAN METODE BERMAIN *PUZZLE* GEOMETRIK UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK DALAM MENGENAL BENTUK", Jurnal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha, Volume 2 No 1 Tahun (2014), h.1

2. Mengembangkan bahasa anak usia 4-5 tahun melalui alat permainan edukatif puzzle di TK Mutiara Bangsaku Labuhan Bandar Lampung, oleh Herman Trimantara, Neni Mulya, Uvi Liyani ini dilakukan pada tahun 2019. Persamaan sama-sama menggunakan metode kualitatif deskriptif dan menggunakan alat permainan puzzle, perbedaan peneliti dengan penulis yaitu peneliti menggunakan perkembangan bahasa sedangkan penulis mengembangkan kemampuan kognitif anak.⁸⁶
3. Dalam skripsi Nuraini yang berjudul penerapan alat permainan edukatif puzzle untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD sinar harapan panjang Bandar Lampung. Persamaannya sama-sama menggunakan alat permainan puzzle, metode penelitian yang digunakan kualitatif deskriptif, dan sama-sama mengembangkan kemampuan kognitif anak.⁸⁷
4. Penanganan anak hiperaktif melalui terapi permainan puzzle (study kasus) di TK Pratma Kids Sukabumim Bandar Lampung tahun 2019 oleh Rosma peneliti ini dilakukan pada bulan april-mei dengan metode penelitian study kasus. Perbedaannya itu peneliti ini menggunakan metode penelitian study kasus, sedangkan penulis menggunakan metode

⁸⁶ Uvi Liyani, Mengembangkan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Alat Permainan Edukatif Puzzle Di TK Mutiara Bangsaku Labuhan, Bandar Lampung”, (Lampung : Institute Agama Islam Negeri Lampung, 2014)

⁸⁷ Nuraini, “PENERAPAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF PUZZLE UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD SINAR HARAPAN PANJANG BANDAR LAMPUNG.” (Bandar Lampung, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019). h.3

kualitatif deskriptif, Persamaan peneliti ini dengan penulis adalah penulis mengembangkan kognitif anak melalui bermain puzzle.⁸⁸

5. Farahdhiba amara zianeda, yang mengangkat judul “ pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan kognitif anak usia dini kelompok A TK muslimat nukhadijah desa ngepung kecamatan patianrowo kabupaten nganju. Perbedaanya yaitu penelitian ini menggunakan desain penelitian pre eksperimental design dengan jenis one- group pre-test post-test sedangkan penulis menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Persamaannya bahwa peneliti dan penulis sama-sama menggunakan permainan puzzle untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak.⁸⁹



⁸⁸ Rosma, Penanganan Anak Hiperaktif Melalui Terapi Permainan Puzzle (Study Kasus) Di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung”, (Lampung : Institute Agama Islam Negeri Lampung, 2014)

⁸⁹ Farahdhiba Amara Zianeda, “Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Kelompok A Tk Muslimat Nukhadijah Desa Ngepung Patianrowo Kabupaten Nganjuk” PIAUD, Fakultas Pendidikan Dan Ilmu Keguruan Universitas Nusatara PGRI Kediri, 2017. H. 2

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Hafidh Suwaid, Muhammad Ibnu. *Cara Nabi Mendidik Anak*, Jakarta: Al-Tisahom Cahaya Umar, 2014
- Ahmad Susanto, "Pendidikan Anak Usia Dini," Jakarta : kencana prenada media group, 2011
- Ahmad Susanto, "Pendidikan Anak Usia Dini," Jakarta : PT Bumi Aksara, 2017
- Ahmad Tafsir, " *Ilmu Pendidikan Dalam Perspektif Islam*, " Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2011
- Andang Ismail, " *EDUCATION GAMES*," Yogyakarta: Pro U Media, 2009
- Anita Yus, " *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*," Jakarta: Kencana Prenada Media, 2012
- Aurelia Prima, *ulum TK Dan RA*, Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional, 2004
- Dariyono, Agoes, *Psikologi Perkembangan*, Bandung: Refika Aditama, 2017
- Daryanto, *Media Pembelajaran*, Bandung : Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2012
- Departemen Agama, *Al-Qur'an Terjemah dan Tafsir Toha* : Semarang, 2015
- Diane E, *Human Deverlopment (Psikologi Perkembangan)*, Jakarta, Kencana, 2010
- Elfan., "Metode Bercakap-Cakap Anak Usia Dini (Analisis Deskripsi Terhadap *Al- Qur'an Surat Al- Baqarah:30-33*)" *Jurnal Naturalistic*. Vol. No. 1, 2016
- Elo Paikoh, " *Penerapan Metode Bermain Puzzle Dalam Meningkatkan Kognitif Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)* " *Kasih Ibu Krawangsari Natar Lampung Selatan Tahun Ajaran 2013/2014*
- Eza Rezci Oktafianto, "Pengaruh Permainan *Puzzle* Lantai Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemusatan Perhatian Anak Autis", *Jurnal Pendidikan Khusus Universitas Negeri Surabaya*, 2018.
- Fadilah, Muhammad. *Desain Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Arruzz Media, 2012
- Hamid Bahari, *Perangsang Karakter Positif Anak*, Diva Pres, Jogjakarta, 2013
- Heriansyah Syamsuddin, *Brain Game Untuk Balita* Yogyakarta : Media Perssindo, 2014

- Herman Trimantara, Neni Mulya, Mengembangkan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Alat Permainan Edukatif Puzzle, *Jurnal Al-Athfaat Vol.2 No 1* Universitas Islam Negeri Lampung, 2019
- Holis, Ade. Belajar Melalui Bermain Untuk Perkembangan Kreativitas Dan Kognitif Anak Usia Dini, *Jurnal Pendidikan Universitas Garus*, Vol. 09. No. 01 (2016)
- Idad Suhada, "Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini," Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offset, 2016
- John W. Santrock, "Perkembangan Anak," Jakarta : Erlangga, 2002
- John W. Santrock, "Perkembangan Anak," Jakarta : Erlangga, 2007
- John W. Santrock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, 2007), h. 246.
- K. Eileen Allen, & Lynn R Marotz, *Profil Perkembangan Anak*, (Prakelahiran Hingga Usia 12 Tahun). Penerjemah : Valentine. Jakarta: Indeks, 2010
- Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini Dan Pendidikan Masyarakat, *Pedoman Penilaian Dan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*, 2015
- Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, "Medan : Perdana Publishing, 2016
- Komang Srianis, Dkk, "Penerapan Metode Bermain *Puzzle* Geometrik Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Dalam Mengenal Bentuk", *Jurnal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, Volume 2 No 1 Tahun 2014
- Kusantari, Metode Penelitian *Public Relations Dan Komunikasi*, Jakarta: Pertama, 2014
- Lexy Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2016
- M. Fadlillah, "*Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*," Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri, 2017
- M. Fadlillah, "*pendidikan anak usia dini*," Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri, 2014
- Masitoh Dkk, *Strategi Pembelajaran TK*, Jakarta : Universitas Terbuka, 2012
- Mohammad Fauziddin, "*Pembelajaran PAUD Bermain, Bercerita Dan Menyanyi Secara Islami*," Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014
- Muhibbin Syah, "Psikologi Belajar," Jakarta : PT Rajagrafindo Persada, 2012
- Muhibbin Syah, "*Psikologi Belajar*," Jakarta : Rajawali Pers, 2013

- Muhibbin Syah, "Spikologi Pendidikan," Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2014
- Mukhtar Latif Dkk., *Pendidikan Anak Usia Dini* Jakarta : Kencana, 2014
- Mulyasa, "Manajemen PAUD," Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2012
- Ni Wayan Eka Purnaminingsih, I Nyoman Wirya Nice Maryani Asril, "Penerapan Metode Mind Map Berbantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok B3", *E-Jurnal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol. 2 No. 1 (2014)
- Nugraha, Ali, *Kurikulum Dan Bahan Belajar TK*, Tangerang Selatan : Uversitas Terbuka , 2014
- Nuraini, "PENERAPAN ALAT PERMAIANAN EDUKATIF PUZZLE UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD SINAR HARAPAN PANJANG BANDAR LAMPUNG." (Bandar Lampung, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019
- Patmonodewo, Soematri *Pendidikan Anak Prasekolah*, (Jakarta: Renika Cipta, 2013
- Penney Upton, "Psikologi Perkembangan," Jakarta : PT Gelora Aksara Pratama, 2012
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 137 Tahun 2014, *Tentang Standar Isi Pendidikan Anak Usia Dini* 2014
- Rifda El Fiah, "Bimbingan Dan Konseling Anak Usia Dini," Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada, 2017
- Romlah, Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Melalui Kartu Angka Di Taman Kanak-Kanan Sekar Wangi Kedaton Bandar Lampung, *Jurnal Al-Athfaal*, Universitas Islam Negeri Bandar Lampung
- Rosma "Penanganan Anak Hiperaktif Melalui Terapi Permainan Puzzle (Studi Kasus) Di Tk Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung". Lampung : Institute Agama Islam Negeri Lampung, 2014
- Salmiati dan Nurbaity,dan Desy Mulia Sari, Upaya Guru Dalam Membimbing Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Suatu Penelitian Di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Ar-Rahman Kota Banda Aceh), *Jurnal ISSN 2355-102x, vol 11 Nomor 1*. (Maret 2016)
- Septika Winanti, "Pengembangan Media *Puzzle* Rantai Makanan Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam SD", Yogyakarta, Universitas Negeri Yogyakarta, 2014
- Sudarna, *Pendidikan Anak Usia Dini Berkarakter. Melejitkan Keerabadian Anak Secara Utuh (Kecerdasan Emosi, Spirit Dan Sosial)*, Yogyakarta: Genius Publisher, 2014

- Sugiono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, Bandung : Alfabeta, 2015
- Sugiyono “*Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*,” Bandung Alfabeta 2018
- Sugiyono, “*Metode Penelitian Bisnis Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi dan R&D*” Bandung Alfabeta 2017
- Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif* Bandung : Alfabeta, 2013
- Suharmisi Arikunto. *Manajemen Penelitian* Jakarta :PT. Rineka Cipta, 2017
- Suharmisi Arikunto. *Prosedur Penelitian: suatu pendekatan praktek*, Jakarta :PT. bina aksara, 2010
- Sujiono, Yuliani Nurni Sujiono Dkk, “*Metode Pengembangan Kognitif*,” Jakarta: Universitas Terbuka, 2013
- Sukardi, “*Metodelogi Penelitian Pendidika kompetensi dan praktinya*” Jakarta: PT Bumi Aksara 2016
- Susanto Ahmad, *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana, 2011
- Susanto, Ahmad, *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta:Kencana, 2011, H 47
- Suyadi, “*Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*,” Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offset, 2014
- Syamsu Yusuf, *Perkembangan Peserta Didik*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011
- Tadjuddin, Nilawati , *Meneropong Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Herya Merya, 2014
- Tadkiroatun Musfiroh “*Bermain Sambil Belajar Dan Mengasah Kecerdasan*”, Jakarta : Nasional Dapartemen Pendidikan
- Triyasmonah, Peni. *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Media Kartu Angka Pada Anak Kelompok A Di Tk Dharma Wanita Bululawang Kecamatan Bakung Kabupaten Blitar*, Kediri : Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2015
- Undang-Undang, *System Pendidikan Nasional*, Jakarta: Sinar Grafika, 2011
- Usman, Setiadi Purnimo Akbar, *Metodelogi Penelitian Sosial* Jakarta : Bumi Aksara, 2012
- Wahyudin, U, Agustin, M, *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini*, Bandung: Refika Aditama, 2012
- Welli Rusani, *Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Menggunakan Stratrgi Mind Map Pada Kelompok B2 Di TK Kasih Ibu Way Dadi Sukarame Bandar Lampung*, universitas islam negeri lampung, 2017

Yesi Ratnasri, *Pengaruh Media Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di TK RPM Laman Endra*, Universitas Lampung

Yudrik Jahja, *“Psikologi Perkembangan,”* Jakarta: PT Charisma Putra Utama, 2013

Yuliani Nurani Sujiono, *“Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini,”* Jakarta Barat : PT Indeks,2013

