

**PENGARUH PERMAINAN PUZZLE TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF
ANAK TK KEMALA BHAYANGKARI KOTA SIDIKALANG T.A 2012/2013**

Elisabet Christina Samosir
elisabetsamosir@yahoo.com

TK Kemala Bhayangkari

ABSTRAK

Penelitian ini adalah untuk mengetahui ada Pengaruh Permainan puzzle Terhadap Kemampuan kognitif anak. Metode penelitian ini termasuk penelitian eksperimen yaitu *only-posttest control grup design*. Dimana dalam menentukan sampel penelitian ini penulis menggunakan *probability sampling*. Jumlah sampel penelitian adalah sebanyak 34 anak yang terbagi atas 17 anak kelas kontrol dan 17 anak kelas eksperimen. Hasil perhitungan diperoleh nilai $t\text{-hitung} = 9,978$; nilai ini dibandingkan dengan nilai $t\text{-tabel}_{(dk=(n1+n2)-2=32; \alpha=0,05)}$. Harga $t\text{tabel}$ dengan nilai $N = 32$ diperoleh 2,120. Sehingga diperoleh $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ ($9,978 > 2,120$), dengan demikian hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa Pembelajaran dengan penerapan permainan edukasi puzzle mampu memberikan peningkatan kemampuan kognitif anak.

Kata Kunci: *Kemampuan kognitif, puzzle*

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Sedangkan pendapat Witherington (dalam Susanto 2011: 15) menyatakan bahwa kemampuan kognitif adalah “pikiran, melalui pikiran dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan masalah”. Selanjutnya, perkembangan kognitif adalah perkembangan pikiran. Pikiran adalah bagian dari proses berpikir dari otak,

pikiran yang digunakan untuk mengenali, dan memahami.

Berdasarkan pendapat di atas kemampuan kognitif merupakan kemampuan yang menentukan cepat tidaknya terselesaikan suatu masalah yang sedang dihadapi anak. Salah satu faktor yang mempengaruhi tingkat kemampuan kognitif anak yaitu minat belajar. Dimana anak tidak dapat melakukan aktivitas pembelajaran yang diberikan oleh guru. Hal ini juga disebabkan karena rendahnya minat belajar anak dan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang bervariasi sehingga membuat anak bosan.

Selain, faktor-faktor di atas yang mempengaruhi pengembangan kognitif AUD adalah kurang memadainya media pembelajaran. Media merupakan salah satu komponen

yang menunjang pencapaian suatu tujuan pembelajaran. Oleh karena itu media pembelajaran ini seharusnya lebih dikembangkan penerapannya agar tujuan pembelajaran tercapai secara optimal. Tanpa media maka proses belajar mengajar akan menjadi kurang bermakna, mengurangi kualitas penerimaan informasi dan pengetahuan, mempersulit guru dalam menjelaskan pembelajaran kepada anak serta membutuhkan waktu yang lebih banyak untuk menjelaskan pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan kognitif anak adalah dengan permainan edukatif yaitu puzzle. Permainan edukatif ini untuk melatih ketelitian kesabaran dan ketekunan anak dalam belajar.

Permainan edukatif bisa merangsang kreativitas selain itu juga bisa merangsang daya pikir anak; termasuk di antaranya meningkatkan kemampuan berkonsentrasi dan kemampuan untuk memecahkan masalah.

Pada tahun 1972, Dewan Nasional Indonesia untuk Kesejahteraan Sosial (dalam Suyadi 2010:285) memperkenalkan istilah Alat Permainan Edukatif (APE). Jumlah APE sekarang telah berkembang pesat mengiringi kebutuhan dan perkembangan zaman. Bahkan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan sub Direktorat Pendidikan TK (Taman Kanak-Kanak) mempunyai seperangkat alat permainan edukatif sebagai berikut: a) balok bangunan PDK, (b) papan pengenalan nama, (c) papan pengenalan kubus, (d) beberapa puzzle, (e) lotto yang sama, sejenis, dan padanan, (f) boneka keluarga, (g) papan nuansa warna, (h) pohon hitung, dan masih banyak lagi.

Menurut Anggani Sudono dalam Suyadi (2010:286) mengatakan, "perkembangan APE di Indonesia mengikuti jejak pengembangan APE Montessori dan Peabody. Alat Permainan Edukatif jenis balok yang mengurutkan dari kecil ke besar, puzzle serta kotak gambar membuktikan hal tersebut".

Pramono (2012:35) mengatakan bahwa, "Permainan edukatif adalah permainan yang mengajak atau membuat anak untuk selalu kreatif melalui berbagai variasi mainan yang dilakukan". Bila sejak kecil anak terbiasa untuk menghasilkan karya, misalnya lewat permainan rancang bangun, kelak siswa akan lebih berinovasi untuk menciptakan suatu karya, tidak hanya menjadi seorang pengekor.

Menurut Mumtaz (2011: 35) menyatakan bahwa, "Permainan Edukatif adalah permainan yang mengajak anak untuk selalu kreatif melalui berbagai variasi permainan yang dilakukan. Bila sejak kecil anak terbiasa untuk menghasilkan karya, misalnya lewat permainan rancang bangun, kelak dia akan lebih berinovasi untuk menciptakan karya, tidak hanya pengekor saja.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dipahami bahwa dimaksud dengan permainan edukatif adalah segala bentuk permainan yang dapat mengembangkan aspek-aspek tertentu pada anak sehingga anak menjadi tumbuh cerdas dengan bermain. Salah satu indikator sebuah permainan edukatif adalah mengembangkan aspek tertentu pada anak, seperti kognitif, sosial, emosional, dan lain sebagainya. Permainan-permainan edukatif tersebut dapat

diciptakan dengan membuat alat permainan yang memiliki sifat-sifat, seperti bongkar-pasang, pengelompokan, memadukan, mencari padanan, merangkai, membentuk, mengetok, menyusun, dan lain sebagainya.

Sistem pengulangan yang diberikan dengan berbagai variasi membuat anak tidak bosan, walaupun telah mengetahui sebelumnya. Di samping itu, penggunaan imajinasi akan sangat membantu anak mengembangkan kreativitasnya. Dengan pelibatan ini pula, berbagai perasaan anak seperti senang, takut, cemas, sedih, dan lain sebagainya akan terungkap.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak Kemala Bhayangkari Sidikalang yang beralamat di Jalan Sudirman No 1. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap (bulan Mei) Tahun Ajaran 2012/2013.

Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen yaitu *only-posttest control grup design*. Dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1) Penulis membagi dua kelompok B yang berjumlah 34 orang menjadi kelas eksperimen (17 orang) dan kelas kontrol (17 orang). Selanjutnya menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan cara mengundi menggunakan kertas. Dimana kelas yang mendapatkan kertas berisi tulisan x berarti menjadi kelas eksperimen. Sedangkan kelas yang mendapat kertas undian yang berisi tulisan y adalah kelas kontrol. (2) Penentuan treatment atau perlakuan terhadap kelas eksperimen menggunakan puzzle sebaliknya kelas kontrol tanpa puzzle. (3) Penulis berdiskusi dengan guru mengenai siapa

yang mengajar di kelas eksperimen. (4) Kelas eksperimen maupun kelas kontrol sama-sama tidak mengetahui bahwa penulis ingin membedakan tingkat kemampuan kognitif anak di masing-masing kelas.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak Taman Kanak-Kanak Kemala Bhayangkari Kota Sidikalang yang berjumlah 53 orang anak, yang terdiri dari 19 orang kelompok A, dan 34 orang kelompok B.

Untuk menentukan jumlah sampel yang akan dijadikan sebagai data, penulis berpedoman pada pendapat Arikunto (2006: 134) yang menyatakan bahwa:

“Untuk sekedar ancer-ancer, maka apabila subjeknya kurang dari 100 orang, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi”. Penulis dalam penelitian ini menggunakan Probability sampling. Menurut Sugiyono (2009:132) menyatakan bahwa, “Probability sampling adalah teknik sampling yang memberi peluang sama kepada anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel.” Cara demikian sering disebut dengan random sampling, atau cara pengambilan sampel secara acak.

Pengambilan sampel yang digunakan penulis adalah pengambilan sampel secara random/ acak dengan undian. Kelompok B dibagi 2 setelah itu ditentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dimana anak yang mendapat kertas berisi bilangan ganjil menjadi siswa kelas eksperimen sedangkan anak yang mendapat kertas berisi tulisan bilangan genap menjadi siswa kelas kontrol. Berdasarkan langkah-langkah di atas maka kelas eksperimen berjumlah

17 orang dan kelas kontrol berjumlah 17 orang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak

Seperti telah diterangkan sebelumnya pada bab III bahwa data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan teknik observasi. Lembar observasi telah disusun sedemikian rupa

sehingga dapat digunakan untuk menjangkau data kemampuan kognitif anak.

Berikut ini adalah hasil observasi kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun TK Kemala Bhayangkari Kota Sidikalang Tahun Ajaran 2012/2013 :

1. Data Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Kelas Kontrol

Tabel 1. Data Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Kelas Kontrol

No.	Nama Siswa	Nilai Hasil Observasi
1	Mughlini T.	56
2	Naysila Ramadani	67
3	Nona Zepanya B.	59
4	Publius Natanael	67
5	Refael Maximilianus	64
6	Ruben Cristo S.	62
7	Ridho Pranata S.	52
8	Rut Wella Oktaviana	62
9	Ruth N. Pardosi	63
10	Salomo Dompennis	64
11	Sascia Shenna S.	61
12	Satrya Mirza	62
13	Sepri Ali Ihsan	61
14	Shifa Alysia	58
15	Chelsia Sitorus	47
16	Zevania Siregar	65
17	Revai	48
Jumlah		1018
Rata-rata		59,88
Maksimum		67
Minimum		47

Dari tabel di atas diketahui hasil observasi kemampuan kognitif anak pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata 59,88; nilai terendah 47 dan nilai tertinggi 67. Dilihat dari daftar nilai anak di atas yang memiliki nilai rata-rata

59,88 dapat diartikan bahwa anak kelas kontrol dapat dikategorikan kepada tingkat kemampuan kognitif yang sedang.

a. Menyusun Distribusi Frekuensi Data

Berdasarkan data hasil observasi kemampuan kognitif anak pada kelas kontrol di atas, maka perlu disusun distribusi frekuensi data untuk membuat grafik histogram sebagai berikut :

- Mengitung range (rentangan data) = Nilai tertinggi – nilai terendah
= 67 – 47 = 20
- Menghitung kelas interval (Ci) dengan rumus : $Ci = 1 + 3,3 \log N$
 $Ci = 1 + 3,3 \log 17 = 1 + 3,3 \cdot 1,23 = 5,06$
Dibulatkan menjadi 5.

- Mencari interval (i) dengan rumus :

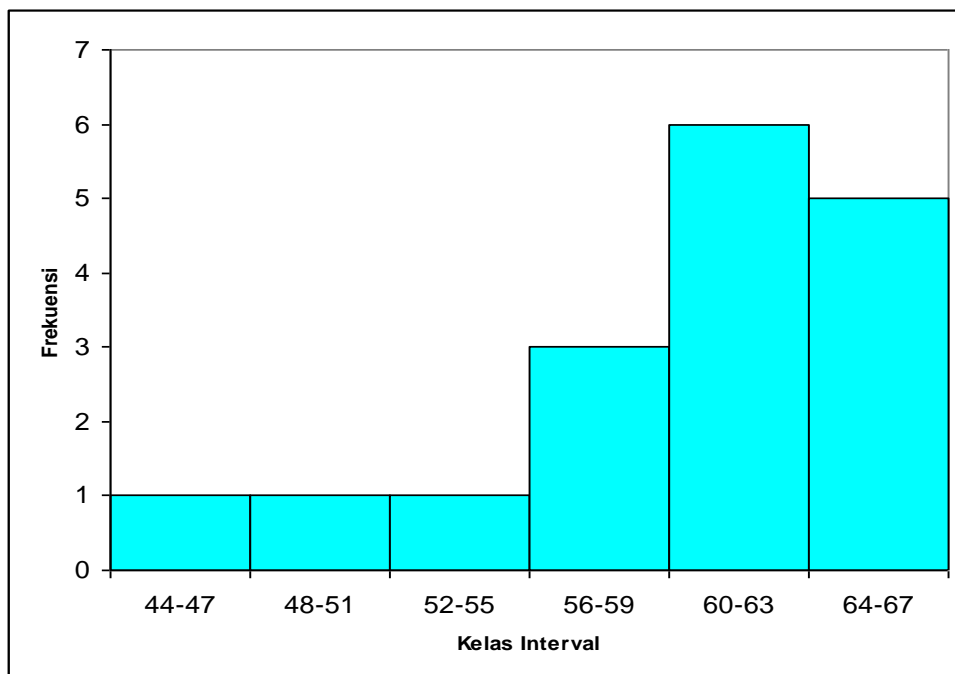
$$i = \frac{R}{Ci} = \frac{20}{5} = 4$$

Setelah diperoleh nilai Range, Kelas Interval dan Interval, maka dapat disusun distribusi frekuensi data hasil observasi kemampuan kognitif anak pada kelas kontrol sebagai berikut :

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Data Kemampuan Kognitif Anak Kelas Kontrol

No	Interval	f	d	fd	f(d ²)
1.	64-67	5	1	5	5
2.	60-63	6	0	0	0
3.	56-59	3	-1	-3	3
4.	52-55	1	-2	-2	4
5	48-51	1	-3	-3	9
6	44-47	1	-4	-4	16
	Jumlah	17	-9	-7	37

Dari data tabel distribusi frekuensi di atas, maka untuk lebih jelas lagi mengenai gambaran data hasil observasi kemampuan kognitif anak pada kelas kontrol, maka dapat digambarkan dalam bentuk grafik sebagai berikut :



Gambar 1. Distribusi Frekuensi Data Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Kelas Kontrol

Berdasarkan tabel frekuensi dan grafik yang telah dibuat, diketahui

bahwa siswa kelas kontrol yang memiliki skor 44-47 ada sebanyak 1

orang, yang memiliki skor 48-51 sebanyak 1 orang, yang memiliki skor 52-55 sebanyak 1 orang, yang memiliki skor 56-59 sebanyak 3 orang, yang memiliki skor 60-63 sebanyak 6 orang dan yang memiliki skor 64-67 sebanyak 5 orang.

b. Menghitung Mean dan Standar Deviasi

Berdasarkan tabel frekuensi yang telah dibuat, maka dapat dihitung nilai rata-rata (Mean) serta nilai Standar Deviasi (SD) data hasil observasi kemampuan kognitif anak pada kelas kontrol sebagai berikut :

$$\begin{aligned}\bar{X} &= M + \frac{\sum fd}{N} \\ &= 61,5 + \frac{-7}{17} \\ &= 61,5 + (-0,41) \\ &= 61,09\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}SD &= i \sqrt{\frac{\sum fd^2}{N} - \left(\frac{\sum fd}{N}\right)^2} \\ &= 3 \sqrt{\frac{37}{17} - \left(\frac{-7}{17}\right)^2} \\ &= 3 \sqrt{2,18 - (-0,41)^2} \\ &= 3 \sqrt{2,18 - 0,17} \\ &= 3,2,007 \\ &= 4,25\end{aligned}$$

2. Data Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Kelas Eksperimen

Tabel 3. Data Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Kelas Eksperimen

No.	Nama Siswa	Nilai Hasil Observasi
1 .	Alga Rahma	75
2 .	Arini Ulul Azmi	71
3 .	Arga Nanda	80
4 .	Ayuni Citra Marita	71
5 .	Dandi Judika	80
6 .	Deby Emilia Berampe	78
7 .	Devyna Ramadani	75
8 .	Deo Marcel Manik	75
9 .	Elsa Deby Kristy T.	78
10 .	Husnal Tifani m.	78
11 .	Indra Febri	78
12 .	Ira Maya Pasaribu	80
13 .	Jhon Walsia S.	78
14 .	Joick Stephan Ananda	80
15 .	Michael Lorenzo	78
16 .	Mitha Tresiya S.	80
17 .	Muhammad Habib	69
Jumlah		1304
Rata-rata		76,705
Simpangan Baku		3,72
Maksimum		80
Minimum		69

Hasil observasi kemampuan kognitif anak pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata 76,705 nilai terendah 69 dan nilai tertinggi 80. Dilihat dari daftar nilai anak diatas yang memiliki nilai rata-rata 76,705 diartikan bahwa anak dapat dikategorikan kepada tingkat kemampuan kognitif anak yang tinggi.

a. Menyusun Distribusi Frekuensi Data

Berdasarkan data hasil observasi kemampuan kognitif anak pada kelas eksperimen di atas, maka perlu disusun distribusi frekuensi data untuk membuat grafik histogram sebagai berikut :

- Mengitung range (rentangan data) = Nilai tertinggi – nilai terendah
= 80 – 69 = 11
- Menghitung kelas interval (Ci) dengan rumus : $Ci = 1+3,3 \log N$
 $Ci = 1+3,3 \log 17 = 1 + 3,3 \cdot 1,23 = 5,06$
Dibulatkan menjadi 5.
- Mencari interval (i) dengan rumus :

$$i = \frac{R}{Ci} = \frac{11}{5} = 2,2$$

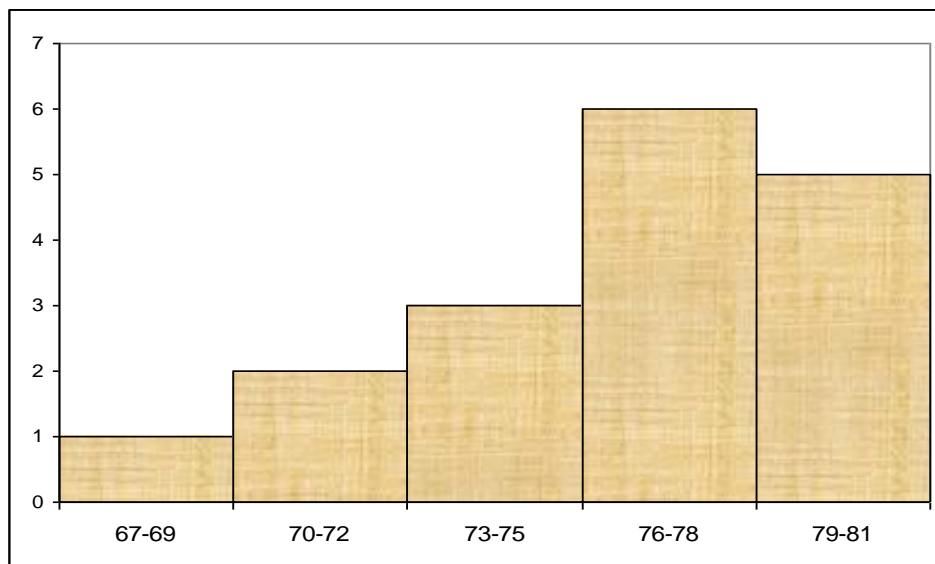
dibulatkan menjadi 3.

Setelah diperoleh nilai Range, Kelas Interval dan Interval, maka dapat disusun distribusi frekuensi data hasil observasi kemampuan kognitif anak pada kelas eksperimen sebagai berikut :

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Data Kemampuan Kognitif Anak Kelas Eksperimen

No	Interval	f	d	fd	f(d ²)
1.	79-81	5	1	5	5
2.	76-78	6	0	0	0
3.	73-75	3	-1	-3	3
4.	70-72	2	-2	-4	8
5.	67-69	1	-3	-3	9
	Jumlah	17	-5	-5	25

Dari data tabel distribusi frekuensi di atas, maka untuk lebih jelas lagi mengenai gambaran data hasil observasi kemampuan kognitif anak pada kelas eksperimen, maka dapat digambarkan dalam bentuk grafik sebagai berikut :



Gambar 2. Distribusi Frekuensi Data Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Kelas Eksperimen

Berdasarkan tabel frekuensi dan grafik yang telah dibuat, diketahui bahwa siswa kelas eksperimen yang memiliki skor 67-69 sebanyak 1 orang, yang memiliki skor 70-72 sebanyak 2

orang, yang memiliki skor 73-75 sebanyak 3 orang, yang memiliki skor 76-78 sebanyak 6 orang dan yang memiliki skor 79-81 ada sebanyak 5 orang.

b. Menghitung Mean dan Standar Deviasi

Berdasarkan tabel frekuensi yang telah dibuat, maka dapat dihitung nilai rata-rata (Mean) serta nilai Standar Deviasi (SD) data hasil observasi kemampuan kognitif anak pada kelas kontrol sebagai berikut :

$$\begin{aligned}\bar{X} &= M + \frac{\sum fd}{N} \\ &= 76 + \frac{-5}{17} \\ &= 76 + (-0,29) \\ &= 76,71\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}SD &= i \sqrt{\frac{\sum fd^2}{N} - \left(\frac{\sum fd}{N}\right)^2} \\ &= 3 \sqrt{\frac{25}{17} - \left(\frac{-5}{17}\right)^2} \\ &= 3 \sqrt{1,47 - (-0,29)^2} \\ &= 3 \sqrt{1,47 - 0,09} \\ &= 3,1,384 \\ &= 3,53\end{aligned}$$

Berdasarkan data hasil observasi kelas kontrol dan kelas eksperimen di atas, maka dapat dijelaskan bahwa siswa kelas eksperimen memiliki nilai terendah, nilai tertinggi, nilai rata-rata yang lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak kelas eksperimen lebih baik dibanding siswa kelas kontrol.

Kemampuan kognitif anak kelas eksperimen lebih baik dibanding siswa kelas kontrol merupakan pengaruh penerapan permainan puzzle.

Analisis Data Hasil Penelitian Uji Normalitas Data

Untuk mengetahui keadaan yang diteliti dilakukan uji Normalitas data yaitu dengan Uji Liliefors sebagai berikut (perhitungan pada lampiran 6) :

Tabel 3. Ringkasan Uji Normalitas Data Dengan Uji Liliefors

N	Data	Kelas	L _{hitung}	L _{tabel}	Kesimpulan
1	Hasil	Kontr	0,1	0,2	Norm
.	Obse	ol	19	06	al
2	rvasi	Ekspe	0	0	Norm
.	Hasil	rimen	0,1	0,2	al
.	Obse		76	06	
.	rvasi		2	0	

Berdasarkan data dari tabel 4.3 diperoleh harga L₀ (L_{hitung}) = 0,1020 sedangkan nilai L_{tabel} untuk N = 17 dan α 0,05 diperoleh 0,2060. Diperoleh L₀ (Hitung) < L_{tabel}; atau 0,1190 < 0,2060 maka data kemampuan kognitif anak untuk kelompok kontrol terdistribusi **normal**.

Hasil uji normalitas data observasi kelas eksperimen diperoleh harga L₀ (L_{hitung}) = 0,2048 sedangkan nilai L_{tabel} untuk N = 17 dan α 0,05 diperoleh 0,2060. Diperoleh L₀ (Hitung) < L_{tabel}; atau 0,1762 < 0,2060 maka data kemampuan kognitif anak untuk kelompok eksperimen terdistribusi **normal**.

Uji Homogenitas

Untuk menguji perbedaan kemampuan kognitif anak anak perlu diketahui apakah data memenuhi asumsi sampel berasal dari varians yang homogen atau tidak maka diperlukan uji kesamaan dua varians. Pada masing-masing data hasil observasi untuk kedua sampel diperoleh pengujian F_{hitung} < F_{tabel} maka diterima hipotesis nol bahwa

sampel memiliki varians yang homogen. Hasil uji homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut (perhitungan pada lampiran 7):

Diperoleh Nilai F_{hitung} 1,92 dibandingkan dengan nilai F_{tabel} ($\alpha=0,05$ dan dk pembilang dan penyebut = 16) diperoleh 2,33; sehingga $F_{hitung} < F_{tabel}$; kesimpulan varians data kemampuan kognitif anak kedua kelompok hasil penelitian berasal dari populasi yang homogen (Ha diterima).

Pengujian Hipotesis

Setelah data memenuhi persyaratan homogenitas dan normalitas, maka dilakukan pengujian hipotesis dalam penelitian ini dapat dilakukan dengan menguji perbedaan nilai observasi akhir kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil uji t diperoleh seperti di bawah ini (perhitungan pada lampiran 10):

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S_G \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Dimana,

$$\begin{aligned} S_G^2 &= \frac{(n_1 - 1)S^2 + (n_2 - 1)S^2}{(n_1 + n_2) - 2} \\ &= \frac{(17 - 1)35,98 + (17 - 1)12,35}{(17 + 17) - 2} \\ &= \frac{575,765 + 197,529}{32} \\ &= 24,165 \\ S_G &= 4,916 \end{aligned}$$

Maka,

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S_G \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$\begin{aligned} t &= \frac{76,71 - 59,88}{4,916 \sqrt{\frac{1}{17} + \frac{1}{17}}} \\ &= \frac{16,824}{1,686} \\ &= 9,978 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan diperoleh nilai t-hitung = 9,978 ; nilai ini dibandingkan dengan nilai t-tabel ($dk=(n_1+n_2)-2=32$; $\alpha=0,05$). Harga t_{tabel} dengan nilai $N = 32$ diperoleh 2,120. Sehingga diperoleh t-hitung > t-tabel ($9,978 > 2,120$), dengan demikian hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat dinyatakan : ” Ada pengaruh penerapan permainan puzzle terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun TK Kemala Bhayangkari Kota Sidikalang Tahun Ajaran 2012/2013”.

Pembahasan

Pada proses dalam memperoleh hasil analisis data, sebelum memberikan perlakuan yang berbeda kepada kedua kelas sampel yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah dilakukan perlakuan yang berbeda diperoleh skor kemampuan kognitif anak-anak di kelas kontrol 59,88 sedangkan di kelas eksperimen 76,71. Dari hasil observasi akhir kedua sampel tersebut diperoleh selisih sebesar 16,824 dari data yang diperoleh tersebut terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan kognitif anak-anak pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal ini dapat disebabkan karena penerapan permainan puzzle terasa menarik bagi anak usia 5-6 tahun, dengan adanya sarana pembelajaran berupa permainan edukatif

seperti ini akan memberikan rangsangan bagi kreativitas anak, selain itu juga bisa merangsang daya pikir anak, diantaranya meningkatkan kemampuan konsentrasi anak serta kemampuan untuk anak dalam memecahkan masalah.

Permainan puzzle adalah permainan yang menyusun kepingan-kepingan gambar menjadi gambar utuh yang dapat menguji kecepatan dan keakuratan serta melatih kemampuan konsentrasi anak. Permainan ini sebaiknya dikembangkan dan diterapkan pada sekolah Taman Kanak-Kanak.

Melalui permainan puzzle ini juga dapat meningkatkan gerak motorik halus, menanamkan jiwa kompetisi yang sehat, meningkatkan kecerdasan kinestetik, meningkatkan kecerdasan visual anak, meningkatkan kecerdasan matematis-logis, meningkatkan kemampuan berekreasi dan jiwa seni, kecerdasan interpersonal serta meningkatkan kecerdasan intrapersonal.

Pada sekolah TK yang belum tersedia sarana permainan puzzle atau masih minim sarana permainan puzzle, sebaiknya guru dapat lebih kreatif membuat puzzle sederhana. Contohnya seperti memotong gambar unik yang menarik perhatian dan minat anak, lalu gambar tersebut dipotong empat, lalu dimasukkan ke dalam wadah untuk disusun kembali oleh anak.

Hasil penerapan permainan puzzle pada kelas yang dicobakan, ternyata cukup memuaskan. Hal ini terlihat dari lebih meningkatnya kemampuan kognitif anak pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan bahwa : Pembelajaran dengan penerapan permainan edukasi

puzzle mampu memberikan peningkatan kemampuan kognitif anak anak yang lebih baik daripada pembelajaran tanpa penerapan permainan edukasi puzzle . Hal tersebut sesuai dengan hasil uji hipotesis yang diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ (9,978 > 2,120), dengan demikian hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat dinyatakan : ” Ada pengaruh penerapan permainan puzzle terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun TK Kemala Bhayangkari Kota Sidikalang Tahun Ajaran 2012/2013”.

DAFTAR RUJUKAN

- Adisusilo, Sutarjo. 2012. *Pembelajaran Nilai Karakter*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Fadlillah, Muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD*. Jogjakarta: Arruzz Media.
- Jamaris, Martini. 2006. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Jamil, Sya'ban. 2009. *101 Games Edukatif Cerdas dan Kreatif Bermain Untuk Meningkatkan Kecerdasan dan Kreativitas*. Jakarta: Penebar Plus.
- Kurniasih, Imas. 2012. *Kumpulan Permainan Interaktif Untuk Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Diva Press.
- Monks, FJ ; Knoers ; Siti Rahayu Haditono. 2004. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta : Gajah Mada University Press.

- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional
R.I No 58 Tahun 2009 Tentang
Standar PAUD
- Nasional Direktorat Jendral
Pendidikan Tinggi.
- Pramono, Titin. 2012. *Permainan Asyik Bikin Anak Pintar*. Yogyakarta: In Azna Books.
- Rievantino. 2011. *Rancang dan Praktik Sendiri Seabrek Games Edukatif untuk Bayi*. Jogjakarta : Flashbooks.
- Rismawati. 2012. *Menstimulasi Perkembangan Otak dengan Permainan (Untuk Anak Usia 0-12 tahun)*. Jogjakarta: Pedagogia.
- Slameto. 2010. *Belajar & Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2002. *Metode Statiska*. Bandung: PT. Tarsito Bandung.
- Sudjana, Nana. 2006. *Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Tarsito Bandung.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : CV. Alfabeta Bandung.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sustiwi, Atik. 2008. *Quantum Playing for Smart Children*. Yogyakarta: Khazanah Ilmu-ilmu Terapan.
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani.
- Thobroni, M & Mumtaz. 2011. *Mendongkrak Kecerdasan Anak Melalui Bermain dan Permainan*. Yogyakarta : Arruzz Media.
- Yusuf, Munawir. 2005. *Pendidikan Bagi Anak Dengan Problema Belajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan