

## ***Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Santa Lusia Batang Kuis Kecamatan Percut Sei Tuan Kota Medan T.A 2018/2019***

**Ayu Astuti Manurung<sup>(1)</sup>, Jasper Simanjuntak<sup>(2)</sup>**

<sup>(1)</sup>Mahasiswa Program Studi PG PAUD FIP UNIMED

<sup>(2)</sup>Dosen Program Studi PG PAUD FIP UNIMED

Jl. Williem Iskandar Pasar V Medan Estate, Medan, Sumatera Utara,20371

Email: [jasper@gmail.com](mailto:jasper@gmail.com)

**Abstrak:** Permasalahan dalam penelitian ini adalah bahwa kognitif anak belum berkembang secara maksimal maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan puzzle terhadap kognitif anak usia 5-6 tahun di Tk Santa Lusia Batang Kuis Kota Medan. Jenis penelitian ini termasuk jenis penelitian eksperimen yaitu *Posttest Only Control Group Design*. Teknik pengambilan sampel ini dilakukan dengan random sampling, yaitu memilih sampel dengan cara acak. Cara acak/random dilakukan karena populasi anaknya di setiap kelas memiliki karakteristik yang sama dari segi usia yaitu TK B (5-6 Tahun). Untuk kelas eksperimen 15 orang anak dengan menggunakan permainan puzzle. Berdasarkan hasil tersebut hipotesis menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan permainan puzzle berpengaruh secara signifikan terhadap kognitif anak yaitu dari hasil uji hipotesis  $t_{hitung} (5,69) > t_{tabel} (1,701)$ . Dengan demikian hipotesis  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima sehingga dapat dinyatakan : Ada Pengaruh Yang Signifikan Antara Permainan Puzzle Terhadap Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Santa Lusia Batang Kuis Kota Medan Tahun Ajaran 2018/2019.

**Kata Kunci:** permainan puzzle, kognitif, anak usia 5-6 tahun

### **1. Pendahuluan**

Kemampuan kognitif pada anak usia 5- 6 tahun tentang bentuk, warna dan ukuran adalah mengenal perbedaan berdasarkan ukuran, mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran ( 3 variasi), mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau yang berpasangan lebih dari 2 variasi, dan mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke paling besar atau sebaliknya” (Helmawati, 2015 : 101) .

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di TK Santa Lusia Batang Kuis Kecamatan Percut Sei Tuan saat proses pembelajaran, ditemukan bahwa guru masih menekankan pada pembelajaran calistung dan buku majalah merupakan media pembelajaran yang digunakan setiap hari. Selain itu orangtua juga terlalu membebani anak dengan berat, seperti anak harus memiliki tugas dan PR, harus sudah pandai menulis dan berhitung, serta membaca. Sehingga orangtua meminta kepada pihak sekolah agar pembelajaran anak di sekolah fokus untuk menulis, membaca dan mengerjakan buku majalah. Hal tersebut menyebabkan anak kurang tertarik

dan cenderung merasa bosan. Sehingga anak akan cepat lupa dengan apa yang dipelajari. Pihak sekolah telah melakukan upaya dalam meningkatkan kognitif anak namun masih terdapat kendala seperti masih terbatasnya media yang ada di sekolah.

Banyak cara atau permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kognitif pada anak usia dini, salah satunya adalah dengan menggunakan permainan puzzle. Freud dan Erickson (dalam Santrock 2006 : 273) “permainan adalah suatu bentuk penyesuaian diri manusia yang sangat berguna, menolong anak menguasai kecemasan serta konflik, karena tekanan-tekanan terlepas di dalam permainan sehingga anak dapat mengatasi masalah-masalah kehidupan. Melalui permainan puzzle ini anak mampu untuk melatih kecerdasan intelegensi anak, sebab permainan ini akan benar-benar terpacu pada kemampuan berpikir anak untuk menyelesaikan permasalahan agar dapat menyusun kembali posisi gambar pada tempat yang sesuai”.

Puzzle adalah permainan yang menyusun kepingan-kepingan menjadi suatu bentuk yang utuh. Pembelajaran dengan permainan puzzle, anak dapat melatih kognitif anak, anak akan dilatih untuk berfikir dan aktif dalam beraktivitas di kelas. Penggunaan permainan puzzle akan melatih anak untuk melatih daya ingat, belajar dengan bermain, mengenal bentuk dan dapat melatih daya fikir anak.

Berdasarkan penelitian Halida (2015) tentang pengaruh penggunaan APE terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun terdapat beberapa anak yang belum mampu untuk membedakan bentuk dan ukuran. Namun setelah dilakukan penelitian diperoleh hasil bahwa penggunaan APE terhadap perkembangan kognitif meningkat secara signifikan. Penelitian oleh Rahmima (2017) tentang pengaruh Permainan Edukatif Dengan Media Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif diperoleh hasil bahwa puzzle adalah pembelajaran yang efektif untuk mendukung perkembangan kognitif anak.

## 2. Kajian Teoretis

### **Pengertian Kognitif**

Istilah kognitif berasal dari kata *cognition* yang padananya *knowing*, yang berarti mengetahui. Kognitif adalah semua aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah dan merencanakan masa depan atau semua proses psikologis yang berhubungan dengan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya (Wiyani, 2014 : 61-62). Menurut Soemarti (2003:27) “kognitif adalah tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan, kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat dipergunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan”. Menurut Maslilah (2005: 52) bahwa “kognitif

sendiri dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengerti sesuatu. Artinya mengerti menunjukkan kemampuan untuk menangkap sifat, arti, atau keterangan mengenai sesuatu serta mempunyai gambaran yang jelas terhadap hal tersebut". Perkembangan kognitif sendiri mengacu kepada kemampuan yang dimiliki seorang anak untuk memahami sesuatu.

Menurut Ramli (2005 : 194,196) "kognitif anak usia 5-6 tahun adalah : menyadari beberapa angka dan huruf, belajar arah kiri dan kanan, menanyakan arti kata, menempatkan 10 potongan atau lebih untuk melengkapi teka-teki, suka mempraktikkan kemampuan intelektual, dapat menghitung dengan benar jari-jari dari satu tangan dengan menggunakan jari telunjuk dari tangan yang lain dan mengemukakan jumlahnya, dapat memadankan bilangan dengan jumlah benda, memahami beberapa kata-kata ukuran dan kuantitas seperti separuh-semua;besar-kecil; lebih banyak-lebih sedikit; tertinggi-terpendek, mempelajari hubungan antara bilangan tertulis dan terucapkan, dapat memisah-misahkan benda berdasarkan ukuran, warna, bentuk dan lain-lainnya serta memadankan 10 warna"

### **Pengertian Permainan Puzzle**

Permainan puzzle merupakan jenis permainan edukatif untuk melatih pola pikir anak dalam menyusun potongan-potongan menjadi satu kesatuan yang mempunyai bentuk yang utuh. "Permainan puzzle adalah permainan yang terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih tingkat konsentrasi" (Anggani, 2000 : 72). Menurut Kamus Pintar Bahasa Inggris Indonesia puzzle berarti teka-teki. Masitoh (2007 : 23) berpendapat bahwa "puzzle adalah sebuah permainan untuk menyatukan pecahan keping untuk membentuk sebuah gambar atau tulisan yang telah ditentukan". Sebagaimana Taedjasaputra (2001:34) mengemukakan bahwa "puzzle memiliki keunggulan yakni memiliki bermacam-macam warna sehingga menarik minat anak untuk belajar dan meningkatkan daya tahan anak dalam belajar".

Puzzle dalam bahasa Indonesia berarti teka-teki, teka-teki biasanya dilakukan anak dalam bermain dengan temannya sebagai permainan kelompok. Bermain sangat bermanfaat bagi perkembangan otak anak dan anak belajar melalui bermain. Bermain yang melatih penglihatan, mengasah otak, dan motorik anak seperti bermain puzzle. Bermain puzzle anak dapat memahami bentuk, warna dan ukuran mana yang tepat untuk disatukan dengan potongan-potongan lainnya dan akan melatih anak memecahkan masalahnya. Puzzle merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang.

### **3. Metodologi Penelitian**

Penelitian merupakan penelitian True Eksperimen dengan bentuk Posttest Only Control Group Design. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. populasi pada penelitian ini ialah seluruh anak kelompok B yang berusia 5-6 tahun yang terdiri dari 40 siswa (30 perempuan

dan 10 laki-laki) di TK Santa Lusia Batang Kuis Kecamatan Percut Sei Tuan. B1 yang terdiri dari 15 anak, B2 yang terdiri dari 15 orang anak. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *sampel random atau sampel Acak*. Dalam penelitian ini di dapatkan bahwa kelas eksperimen adalah kelas B1 yang terdiri dari 15 anak dan kelas kontrol di dapatkan di kelas B2 yang terdiri dari 15 anak. Dengan total sampel sebanyak 30 orang anak.

Analisis data dimaksudkan untuk mengolah data-data yang diperoleh dari penelitian yang diambil. Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif.

#### **4. Hasil Dan Pembahasan**

Pada proses dalam memperoleh hasil analisis data, sebelum memberikan perlakuan yang berbeda pada kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Peneliti melakukan observasi awal terhadap kedua kelas sampel.

Setelah dilakukan perlakuan yang berbeda diperoleh skor kognitif anak-anak di kelas kontrol 33,53 dengan nilai tertinggi 42 dan nilai terendah 24. Sedangkan di kelas eksperimen 43,66 dengan nilai tertinggi 48 dan nilai terendah 32. Dari hasil observasi akhir kedua sampel tersebut diperoleh selisih 10,13 dari data yang diperoleh tersebut terdapat perbedaan yang signifikan antara kognitif anak di kelas kontrol dengan permainan lego di dalam kelas dan kelas eksperimen dengan menggunakan permainan puzzle. Hasil kemampuan kognitif dengan permainan puzzle sangat baik. Hal ini dapat disebabkan karena pengaruh permainan puzzle bagi anak kelompok B. Dengan menggunakan permainan puzzle maka kognitif anak seperti anak dapat mengukur panjang dengan langkah, dapat mengurutkan benda dari ukuran yang paling kecil hingga terbesar, dapat memasang benda sesuai dengan pasangannya, dan sebagainya. Pada saat penelitian, guru mengajarkan tentang puzzle geometri, kemudian anak dapat menyusun puzzle geometri sesuai dengan ukuran yang tepat.

Berdasarkan observasi peneliti menemukan adanya pengaruh permainan puzzle terhadap kognitif anak di Tk Santa Lusia Batang Kuis Kota Medan. Hasil penerapan permainan puzzle pada kelas eksperimen ternyata cukup memuaskan. Hal ini terlihat lebih meningkatnya kognitif pada anak kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan permainan lego. Maka berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa “Ada pengaruh permainan puzzle terhadap Kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Santa Lusia Batang Kuis, Kecamatan Percut Sei Tuan T.A 2018/2019”.

## 5. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan :

- a) Penggunaan permainan puzzle mampu mengembangkan kognitif anak yang lebih baik dari pada pembelajaran dengan menggunakan permainan lego. Hal tersebut sesuai dengan hipotesis yang diperoleh  $t_{hitung} (5,69) > t_{tabel} (1,701)$  sehingga dapat dikatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa permainan puzzle sangat berpengaruh terhadap kognitif anak.
- b) Melalui permainan puzzle dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak.
- c) Permainan puzzle dapat membantu guru daalam proses pembelajaran sehingga dapat mengembangkan kognitif anak.

## 6. Daftar Pustaka

- Halida, Husnul. 2018. Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Puzzle Pada Kelompok B Tk Tunas Harapan. *Jurnal Early Childhood Education Indonesian Journal Pedagogi* (Online).
- Helmawati. 2015. *Mengenal dan Memahami Paud*. Bandung : REMAJA RODAKARYA.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 tahun 2014. Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.
- Rahmima, 2017. Pengaruh Permainan Edukatif Dengan Media Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Dalam Mengenal Bentuk Dan Warna Pada Anak Prasekolah Di Tk Aisyiyah IV Kota Jambi. *Jurnal Akademika Baiturrahim*.
- Ramli, M. 2005. *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional
- Santrock, John W. 2007. *Educational Psychology*. Jakarta : Kencana.
- Tedjasaputra, Mayke S. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta : Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Wiyani. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Gava Media