ARTIKEL

PENGARUH PERMAINAN *PUZZLE* TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI KELOMPOK A TK MUSLIMAT NU KHADIJAH DESA NGEPUNG KECAMATAN PATIANROWO KABUPATEN NGANJUK



Oleh: FARADHIBA AMARAL ZIANEDA 13.1.01.11.0075

Dibimbing oleh:

- 1. Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi.
- 2. Widi Wulansari, M.Pd.

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI FAKULTAS PENDIDIKAN DAN ILMU KEGURUAN UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2017



SURAT PERNYATAAN ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap

: Faradhiba Amaral Zianeda

NPM

: 13.1.101.11.0075

Telepun/HP

: 082257769294

Alamat Surel (Email)

: farasetiyadjid.fs@gmail.com

Judul Artikel

: Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan

Kognitif Anak Usia Dini Kelompok A TK Muslimat NU Khadijah Desa Ngepung Kecamatan Patianrowo

Kabupaten Nganjuk.

Fakultas - Program Studi

: FKIP - PG-PAUD

Nama Perguruan Tinggi

: Universitas Nusantara PGRI Kediri

Alamat Perguruan Tinggi

: Jl. K.H. Achmad Dahlan 76 Mojoroto Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa:

- a. Aartikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarism.
- b. Artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		
rembimo II	Penulis,	
Aldrani	Span S	
Widi Wulansari, M.Pd.	Faradhiba Amaral Zianeda NPM, 13.1.01.11.0075	
	The state of the s	

Faradiba Amaral Zianeda | 13.1.01.11.0075 FKIP – PG-PAUD simki.unpkediri.ac.id

||1||



PENGARUH PERMAINAN *PUZZLE* TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI KELOMPOK A TK MUSLIMAT NU KHADIJAH DESA NGEPUNG KECAMATAN PATIANROWO KABUPATEN NGANJUK

Faradhiba Amaral Zianeda 13.1.01.11.0075 FKIP – Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini farasetiyadjid.fs@gmail.com

Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi dan Widi Wulansari, M.Pd. UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi dari observasi dan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti bahwa belum optimalnya penggunaan permainan edukasi di TK Muslimat NU Khadijah, sehingga membuat anak menjadi lebih cepat bosan dan tidak tertarik dengan materi pembelajaran yang diberikan oleh pendidik.

Permasalahan penelitian ini adalah "Apakah ada pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak usia dini kelompok A TK Muslimat NU Khadijah Desa Ngepung Kecamatan Patianrowo Kabupaten Nganjuk?".

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *pre-eskperimental design* dengan jenis *One-Group Pre-Test Post-Test*. Subjek dalam penelitian ini adalah kelompok A TK Muslimat NU Khadijah Desa Ngepung Patianrowo Kabupaten Nganjuk umur 4 sampai 5 tahun yang berjumlah 19 anak. Teknik pengumpulan data diperoleh melalui observasi dengan instrument penelitian berbentuk *non-test*. Teknik analisis data menggunakan metode *statistik-non-parametrik* dan untuk menguji hipotesis menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test* dalam program SPSS 20.

Hasil analisis data diperoleh perbedaan rata-rata perkembangan kognitif sebelum diberikan tindakan 31,47 dan sesudah diberikan perlakuan 61,47 sebesar 30,27 sehingga dapat dilihat secara signifikan bahwa permainan *puzzle* berpengarauh terhadap perkembangan kognitif anak kelompok A TK Muslimat NU Khadijah Desa Ngepung Kecamatan Patianrowo Kabupaten Nganjuk.

KATA KUNCI: permainan *puzzle*, perkembangan kognitif anak.

Universitas Nusantara PGRI Kediri

I. LATAR BELAKANG

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan sering dikatakan sebagai golden age (masa keemasan). Pada masa tersebut, anak memiliki kemampuan belajar yang luar biasa, keinginan anak untuk belajar menjadikan anak aktif dan eksploratif. Pada masa inilah bagi orangtua atau pendidik lebih efektif dalam memberikan pemahaman atau pembelajaran kepada anak melalui contoh-contoh konkret atau berupa peragaan yang mendidik, sehingga akan lebih mudah diterima oleh Pertumbuhan dan perkembangan anak dapat berkembang dengan optimal apabila distimulasi atau diberi rangsangan yang sesuai dengan tahapan perkembangannya.

Pada dasarnya anak memiliki kecerdasan yang berbeda dan banyak aspek kemampuan yang perlu dikembangkan, salah satunya adalah mengembangkan kemampuan kognitif. Perkembangan kognitif anak di TK bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak agar dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan macam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya, mengembangkan pengetahuan tentang ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan mengelompokkan dan mempersiapkan perkembangan kemampuan berpikir teliti.

Melalui permainan edukatif, anak-anak dapat menjadi gembira, aktif, bersemangat, melebur, terbuka, berani, dan bersifat spontan apa adanya. Dengan demikian sebenarnya pada saat bermain, anak-anak dibawa lebih dalam ke alam mengenali bawah sadarnya untuk hakikat dirinya serta hubungannya dengan lingkungannya.

Salah satu permainan edukatif adalah permainan *puzzle*, permainan ini dapat mempengaruhi kecerdasan kognitif pada anak, dengan bermain puzzle anak dapat melatih memecahkan masalah. Namun pada kenyataannya, orangtua dan guru sering melakukan kesalahan dalam mengartikan bermain pada usia anakanak. Selama ini jika anak sudah belajar sambil bermain di TK, banyak orangtua yang membebani anak dengan tuntutan anak yang berat, seperti anak harus sudah pandai menulis, berhitung, dan membaca. Begitu juga dengan pihak TK, dibeberapa lembaga pendidikan anak usia dini media pembelajaran yang

Universitas Nusantara PGRI Kediri

digunakan oleh pendidik kurang bervariasi dan juga prinsip belajar melalui bermain sebagian belum berjalan dengan benar, sehingga tujuan bermain bagi anak belum tercapai.

Berdasarkan observasi dan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan informasi yang diperoleh dari guru kelas selama mengajar, kelompok A mempunyai permasalahan dalam perkembangan kognitif, mereka belum mampu memecahkan tugas sederhana yang diberikan oleh guru misalnya dalam mengurutkan benda dari yang besar ke yang kecil, memasukkan benda kedalam kotak sesuai kegunaannya, dan menysusun kepingan puzzle. Hal ini menjadi petunjuk adanya kecenderungan kelemahan sekaligus kesulitan belajar. Permainan di ΤK Muslimat NU Khadijah ini cenderung biasa-biasa saja dan membosankan, permainan yang monoton akan membuat anak lebih cepat bosan dan merasa kurang tertarik dengan materi pelajaran yang diberikan sehingga perkembangan kognitif pada anak akan menjadi rendah.

Di luar banyak beredar media permainan untuk anak-anak, akan tetapi belum tentu dapat mempengaruhi perkembangan kognitifnya, sementara itu guru juga masih belum optimal dalam menyediakan alat permainan edukatif bagi anak usia dini. Dari sini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka rumusan masalahnya adalah Adakah pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak usia dini kelompok A TK Muslimat NU Khadijah Desa Ngepung Kecamatan Patianrowo Kabupaten Nganjuk?

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan kognitif anak usia dini kelompok A TK Muslimat NU Khadijah Desa Ngepung Kecamatan Patianrowo Kabupaten Nnganjuk.

Istilah cognitif berasal dari kata cognition yang persamaannya knowing, berarti mengetahui dalam arti yang luas cognitive (kognisi) ialah perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan (Muhibbin, 2012: 22).

Puzzle adalah permainan untuk menyatukan pecahan keping untuk membentuk sebuah gambar atau tulisan yang telah ditentukan. Puzzle memiliki keunggulan yakni mempunyai bermacam-macam warna, sehingga menarik minat anak untuk belajar dan meningkatkan daya tahan anak dalam belajar (Indriani, 2011: 23).



Potensi yang dimiliki oleh anak berbeda-beda. Dari sembilan tipe kecerdasan (Multiple Intellegence), seorang anak memiliki satu atau lebih kecerdasan, tetapi amat jarang yang memiliki secara sempurna kesembilan kecerdasan tersebut (Suyanto, 2005: 67).

II. METODE Tabel 2.1 Kisi-Kisi Instrumen Perkembangan Kognitif Anak.

	Indikator	Butir Pernyataan	
Variabel		(item)	
Perkembangan	Mampu dan	Mampu	
Kognitif	mengetahui cara	memecahkan	
	memecahkan	sendiri masalah	
	masalah sehari-	sederhana yang	
	hari dan	terdapat dalam	
	berperilaku	permainan <i>puzzle</i>	
	kreatif.	Anak mampu	
		menguasai	
		strategi dalam	
		permainan <i>puzzle</i> .	
	Memiliki	Mencari kepingan	
	perilaku yang	puzzle yang sesuai	
	mencerminkan	dengan	
	sikap ingin tahu.	pasangannya	
		dengan cepat dan	
		tepat.	
		Menyelesaikan	
		permainan puzzle	
		sampai selesai.	

Penelitian ini menggunakan ienis eksperimen pendekatan penelitian dengan metode kuantitatif dan dilakukan menggunakan desain penelitian preeksperimental design dengan jenis onegroup pre-test post-test design. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik non-parametrik yaitu uji jenjang menggunakan bertanda Wilcoxon Signed Rank Test. Subyek penelitian ini adalah anak kelompok A ΤK Muslimat NU Khadijah Desa Ngepung Kecamatan Patianrowo Kabupaten Nganjuk yang berjumlah 19 anak, yang terdiri dari 11 anak laki-laki dan 8 anak perempuan.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

Penelitian ini dilakukan sebanyak 9 kali, teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dikumentasi yang berupa lembar observasi dan fotofoto dokumentasi pada saat kegiatan permainan *puzzle*. Untuk mengetahui hasil dari penelitian, maka berikut adalah tabel *Ranks* pada kelompok A untuk menguji kebenaran hipotesis.



Tabel 3.1 Ranks Pada Kelompok A

		N	Mean Rank	Sum Of Rank
	Negative	0^{a}	,00	,00
Postest	Ranks			
-Pretest	Positive	19 ^b	10,00	190,00
	Ranks			
	Ties	0°		
	Total	19		

Berdasarkan perhitungan yang dilakukan di dalam rumus *Wilcoxon* Signed Rank Test pada table 3.1 ranks di atas, nilai-nilai yang didapat jumlah negative ranks adalah 0, positive ranks 19 dan ties 0. Dari sini bisa terlihat bahwa dari 19 jumlah anak TK A (N) semua mengalami peningkatan dalam perkembangan kognitifnya. Sedangkan nilai mean rank (nilai rata-ratanya) sebesar 10, dan nilai sum of ranks (jumlah dari peringkatnya) yaitu 190.

Dari data yang telah didapatkan di atas, pengaruh yang diberikan adalah pengaruh yang positif, hal ini dapat diketahui bahwa rata-rata kemampuan sesudah diberikan perlakuan lebih besar dari sebelum diberi perlakuan yaitu dengan *Mean Rank* 10.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan permainan *puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak usia dini dalam kelompok A TK Muslimat NU Khadijah Desa Ngepung Kecamatan Patianrowo Kabupaten Nganjuk.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Indriani, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.

Muhibbin, Syah. 2012. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Suyanto, Slamet. 2005. *Dasar-dasar Perkembangan Anak Usia Dini*.

Yogyakarta: Hakikat Publishing.