

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Bermain merupakan kebutuhan alamiah dari seorang anak. Selain sebagai aktivitas untuk bersenang-senang, bermain juga dimaksudkan untuk belajar anak. Bermain bagi anak usia dini memang mempunyai kedudukan yang sangat penting. Banyak sekali manfaat yang didapat dari kegiatan bermain, oleh karenanya bermain tidak bisa dilepaskan dari anak usia dini.¹ Bermain merupakan suatu hal yang menyenangkan, hampir tidak ada permainan yang membuat anak menjadi tidak senang.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Salmon Amiran tentang efektifitas penggunaan metode bermain di PAUD Nazerth Oesapa yaitu, menunjukkan bahwa metode bermain dapat membantu anak dalam meningkatkan daya imajinasi, kemampuan fisik motorik halus dan kasar, keterampilan sosial, kognitif, emosi melalui metode bermain anak dapat dibimbing dan diarahkan. Anak dapat mengikuti aturan permainan, mendengarkan penjelasan materi permainan dengan tenang, senang, kerjasama, dan anak dapat menumbuhkan minat serta kreativitasnya sehingga kegiatan permainan tidak terasa membosankan.²

¹ M. Fadlillah, *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PRANAMEDIA GROUP, 2017), 6.

² Salmon Amiran, *Efektivitas Penggunaan Metode Bermain di PAUD Nazerth Oesapa*, Volume 5, Edisi 1, (Juni, 2016).

Sedangkan menurut penelitian yang dilakukan oleh Ade Holis tentang belajar melalui bermain untuk pengembangan kreativitas dan kognitif anak usia dini, berdasarkan hasil dari pengujian data yang dilakukan menunjukkan bahwa terdapat perbedaan secara signifikan terhadap peningkatan kreativitas dan kognitif anak, antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dengan menggunakan balok unit. Maka direkomendasikan agar belajar melalui bermain balok unit khususnya di lembaga tempat peneliti melakukan penalitain dan perlu dikembangkan dengan lebih baik lagi.³ Berbeda halnya dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nola Sintia Sari tentang penerapan metode bermain untuk mencapai perkembangan anak usia dini di PAUD Flamboyan II Kecamatan Palembang Kabupaten Agam, hasil penelitiannya melalui wawancara di lapangan dapat diketahui tentang aktivitas belajar anak usia dini dengan menggunakan metode bermain, semua anak akan bermain sambil belajar dengan senang.⁴

Dalam kegiatan pembelajaran, alat permainan sangat membantu anak agar memudahkannya ketika belajar. Permainan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk anak harus yang menarik dan mengandung unsur edukasi serta sesuai dengan karakteristik dan tahap perkembangan anak. Menurut Widarmi D. Wijana dalam Syamsidah mengemukakan bahwa permainan dapat diartikan sebagai kegiatan untuk bersenang-senang. Seorang anak yang melakukan permainan berarti sedang melakukan aktivitas untuk menyenangkan dirinya. Permainan merupakan tahap awal dari proses belajar pada anak, karena anak sudah mulai dapat mengorganisir orang-orang atau benda-benda yang terlibat dalam permainan pada saat

³ Ade Holis, Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini, Volume 9, Nomor 1, (2016).

⁴ Nola Sintia Sari, Penerapan Metode Bermain untuk Mencapai Perkembangan Anak Usia Dini di PAUD Flamboyan II Kecamatan Palembang Kabupaten Agam, (Artikel, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) PGRI Sumatera Barat, 2015).

anak lakukan.⁵ Jadi alat permainan yang baik dan lebih menarik sesuai dengan perkembangan anak akan memberikan perasaan senang dan aman serta merangsang anak untuk melakukan kegiatan sehingga anak akan lebih betah ketika proses pembelajaran sedang berlangsung. Salah satu alat permainan yang digemari atau diminati oleh anak adalah permainan puzzle.

Puzzle merupakan salah satu media permainan yang digunakan oleh pendidik dalam proses belajar mengajar. Media permainan puzzle ini bisa diterapkan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini karena di dalamnya terdapat angka-angka, huruf, bentuk, warna, dan gambar yang harus anak susun menjadi utuh dan sesuai. Apabila media ini digunakan dalam proses pembelajaran tentu akan menarik perhatian dan minat anak dalam belajar yang berimplikasi pada meningkatnya perkembangan kognitif anak.

Menurut Julianti dalam Sitti Aisyah Mu'min, puzzle merupakan sebuah permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkai atau menyusunnya. Puzzle merupakan kepingan tipis yang terdiri atas 5-10 atau lebih potongan terbuat dari kayu atau lempengan karton dengan warna dan gambar yang jelas serta bentuk dan ukuran papan yang sederhana. Anak yang sudah terbiasa bermain puzzle akan terlatih untuk terbiasa tenang, tekun, dan sabar dalam menyelesaikan segala sesuatunya. Kepuasan yang diperoleh anak saat menyelesaikan puzzle merupakan salah satu pembangkit motivasi anak untuk hal-hal yang baru.⁶

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini sebaiknya menggunakan media permainan, sehingga anak akan lebih mudah menyerap dan

⁵ Syamsidah, *45 Permainan Mtematika*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019), 2-3.

⁶ Sitti Aisyah Mu'min, Efektifitas Penerapan Metode Bermain dengan Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak, Volume 12, Nomor 2, (2019), 229.

memahami segala sesuatu yang dipelajari jika proses pembelajarannya dilakukan dalam suasana yang menyenangkan. Salah satu media permainan yang bisa digunakan untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini yaitu media permainan puzzle, dengan penggunaan media permainan puzzle ini diharapkan mampu untuk mengembangkan kognitif anak usia dini, seperti mengenal angka dan bilangan, huruf, bentuk, warna, ukuran, menyusun gambar, dan sebagainya.

Berdasarkan hasil observasi sementara yang dilakukan oleh peneliti di TK PKK Nyalabu Daya Kecamatan Pamekasan, pendidik menggunakan media permainan puzzle sebagai salah satu media dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia dini, seperti mengenal warna, bentuk, angka, huruf, dan juga mengembangkan kemampuan anak dalam melatih memecahkan masalah dengan cara menyusun puzzle menjadi utuh. Hasil temuan sementara di lapangan terdapat anak yang memiliki kemampuan kognitif yang sudah berkembang dengan baik. Pada saat melakukan kegiatan bermain, kemampuan berpikir anak mengalami perkembangan yang dapat dilihat dari kemampuan anak dalam mengenal warna, mengenal bentuk-bentuk, memahami perbedaan ukuran, mengenal angka dan lambang bilangan, serta mengenal huruf abjad. Dengan penerapan permainan puzzle ini dapat menjadi alternatif dalam mengembangkan kognitif pada anak, karena dalam kegiatan pembelajaran anak merasa senang dan pembelajaran dapat diserap anak dengan maksimal.

Maka dari itu, peneliti tertarik untuk mengangkat judul penelitian tentang “Penerapan Permainan Puzzle Untuk Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di TK PKK Nyalabu Daya Kecamatan Pamekasan.”

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian diatas, maka peneliti merumuskan permasalahan yang akan menjadi fokus penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan permainan puzzle dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini di TK PKK Nyalabu Daya Pamekasan?
2. Apa manfaat permainan puzzle dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini di TK PKK Nyalabu Daya Pamekasan?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan penerapan permainan puzzle dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini di TK PKK Nyalabu Daya Pamekasan.
2. Untuk mengetahui manfaat permainan puzzle dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini di TK PKK Nyalabu Daya Pamekasan.

D. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis yaitu sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan teori serta dapat menggambarkan penerapan permainan puzzle untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Orang Tua

Sebagai motivasi terhadap orang tua dalam memberikan alat permainan kepada anak dalam mengembangkan aspek kognitifnya ketika belajar di rumah.

b. Bagi Guru

Sebagai solusi untuk guru dalam menentukan media permainan yang akan digunakan untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini.

c. Bagi Anak Didik

Menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini serta mendorong semangat anak didik agar lebih aktif dan antusias dalam kegiatan pembelajaran.

d. Bagi Sekolah

Dapat memberikan saran atau masukan kepada guru dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini.

e. Bagi IAIN Madura

Diharapkan dari hasil penelitian ini dapat memungkinkan sebagai tambahan referensi melalui adanya penelitian tentang “Penerapan Permainan Puzzle untuk Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini di TK PKK Nyalabu Daya Pamekasan.”

f. Bagi Peneliti

Memperoleh pengalaman dan pengetahuan mengenai penerapan permainan puzzle untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini di TK PKK Nyalabu Daya Pamekasan, dan peneliti juga dapat menerapkannya nanti ketika sudah menjadi pendidik.

g. Bagi Peneliti Berikutnya

Dengan adanya penelitian ini, peneliti berharap dapat dijadikan sebagai referensi atau bahan acuan dalam penelitian selanjutnya.

E. Definisi Istilah

Definisi istilah merupakan istilah-istilah yang digunakan agar terdapat kesamaan penafsiran dan menghindari kekaburan makna. Berdasarkan judul yang diangkat oleh peneliti terdapat beberapa definisi istilah sebagai berikut:

1. Permainan Puzzle

Puzzle merupakan suatu media pembelajaran yang dimainkan dengan cara menyusun potongan-potongan gambar yang awalnya terpisah menjadi gambar yang utuh. Permainan puzzle merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreativitas dan ingatan anak lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk mencoba memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan sebab bisa dilakukan berulang-ulang. Permainan puzzle yang digunakan untuk anak kelompok A terdiri dari 3-5 kepingan.

2. Perkembangan Kognitif

Perkembangan Kognitif adalah kemampuan individu dalam berpikir secara kritis, berpikir secara logis, berpikir simbolik, bertingkah laku dan bertindak dalam memecahkan suatu masalah yang dihadapinya serta menemukan sebab akibat dari permasalahan yang dihadapinya.

3. Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan individu yang berada dalam rentang usia 0-6 tahun atau yang biasa disebut dengan usia emas (golden age), karena pada usia ini anak mengalami perkembangan yang sangat signifikan dalam proses tahap

perkembangannya. Anak usia dini merupakan individu yang unik, berbeda dan mempunyai karakteristik yang berbeda-beda sesuai dengan tahapan usianya.

F. Kajian Penelitian Terdahulu

Untuk menghindari kemungkinan terjadinya persamaan dalam bahasan dengan penelitian sebelum-sebelumnya, maka penulis melakukan penelitian terhadap hasil penelitian terdahulu yang telah berbentuk skripsi sebagai tolak ukur terhadap judul yang akan dibahas nantinya. Adapun penelitian terdahulu yang penulis temukan sedikit mirip dengan tema yang penulis teliti, diantaranya:

1. Yusmiati 2021, Efektivitas Permainan Puzzle dan Balok dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia Dini di PAUD Mbah Ceria Medan Pada Masa Pandemi Covid-19.

Skripsi ini disusun oleh Yusmiati, yang berjudul Efektivitas Permainan Puzzle dan Balok dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usi Dini di PAUD Mbah Ceria Medan pada Masa Pandemi Covid-19. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas dan perbedaan permainan puzzle dan balok dalam meningkatkan keterampilan sosial emosional anak usia dini di PAUD Mbah Ceria Medan pada masa pandemi Covid-19. Metode yang digunakan adalah desain quasi eksperimen yang menggunakan pretest-posttest. Subjek penelitian ini yaitu tiga kelas di PAUD Mbah Ceria, Kelas B Lili, Kelas B Mawar, dan Kelas B Melati yang berjumlah tiga puluh empat anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah menggunakan lembar cheklist sosial emosional anak dengan skala yang digunakan adalah rating scale. Hasil dari penelitian ini yaitu ada efektivitas permainan puzzle dalam meningkatkan keterampilan sosial emosional anak di PAUD Mbah Ceria Medan pada Masa Pandemi Covid-19. Nilai N-Gain Score untuk permainan puzzle adalah 0,4709, artinya efektif dalam meningkatkan

keterampilan sosial emosional anak di PAUD Mbah Ceria Medan pada Masa Pandemi Covid-19 berada pada kategori sedang.

Persamaan dari penelitian pertama dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu sama-sama menggunakan media permainan puzzle dalam pembelajaran. Perbedaannya terletak pada aspek yang akan dikembangkan, penelitian pertama akan mengembangkan keterampilan sosial emosional anak, sedangkan yang akan penulis kembangkan adalah aspek kognitif anak usia dini. Dan penelitian yang pertama bukan hanya menggunakan permainan puzzle saja, tetapi juga menggunakan media permainan balok.

2. Cindy Fitri Yanti 2021, Pengaruh Metode Bermain Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah Usia 4-5 Tahun di TK Wijaya Kusuma Bengkulu Utara.

Skripsi ini disusun oleh Cindy Fitri Yanti, yang berjudul Pengaruh Metode Bermain Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah Usia 4-5 Tahun di TK Wijaya Kusuma Bengkulu Utara. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode bermain puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak prasekolah usia 4-5 tahun di TK Wijaya Kusuma Bengkulu Utara. Metode penelitian yang digunakan adalah desain penelitian *quasie eksperimental design* dengan rancangan *non equivalent control group design*. Sampel dalam penelitian ini adalah anak TK Wijaya Kusuma sebagai kelompok intervensi dengan jumlah 17 orang responden dan TK Pelita Bunda sebagai kelompok kontrol dengan jumlah 17 responden, jadi total sampel ada 34 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan menggunakan kuesioner dan penilaian menggunakan lembar instrument DDST II aspek motorik halus. Hasil penelitian ini diketahui nilai rata-rata perkembangan motorik halus pada

kelompok intervensi didapatkan perbedaan atau selisih peningkatan sebesar 0,53 hasil uji statistic Mann-Whitney Test didapatkan nilai p-value= 0,042 (<0,05). Kesimpulannya, ada pengaruh metode bermain puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak prasekolah usia 4-5 tahun di TK Wijaya Kusuma.

Persamaan yang terdapat dalam penelitian yang kedua dengan yang penulis lakukan yaitu sama-sama menggunakan media permainan puzzle. Perbedaannya ada pada aspek yang akan dikembangkan, yaitu penelitian kedua mengembangkan aspek motorik halus anak sedangkan penulis disini akan menstimulasi aspek kognitif anak.

3. Hasdiana H. Takuat 2019, Meningkatkan Kemampuan Sosial pada Anak Usia Dini Melalui Bermain Puzzle di Kelompok B2 Alkhairaat 1 Pusat Palu.

Skripsi ini disusun oleh Hasdiana H. Takuat, yang berjudul Meningkatkan Kemampuan Sosial pada Anak Usia Dini Melalui Bermain Puzzle di Kelompok B2 TK Alkhairaat 1 Pusat Palu. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran guru dalam meningkatkan kemampuan sosial anak melalui bermain puzzle, untuk mengetahui cara guru membuat kegiatan permainan puzzle hingga menjadi nilai pendidikan, dan untuk mengetahui penerapan bermain puzzle dalam meningkatkan kemampuan sosial pada anak di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif. Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu observasi, anekdot, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) peran guru dalam meningkatkan sosial melalui bermain puzzle yaitu mereka tidak hanya menyediakan fasilitas ataupun media belajar saja, tetapi juga membimbing peserta didiknya yang masih berusia dini dalam meningkatkan sosial serta guru juga membiasakan anak untuk mandiri, disiplin, hidup bersih, bertanggung jawab.

Guru juga menggunakan beberapa metode pembelajaran yaitu dengan metode bernyanyi dan metode bermain dengan menggunakan permainan puzzle agar para anak didik tidak bosan. (2) penerapan bermain puzzle dalam meningkatkan kemampuan sosial pada anak usia dini di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu, dilaksanakan pada hari minggu, cara memainkannya dengan membongkar, menyusun serta mencocokkan kembali puzzle sesuai dengan bentuk dan susunan urutannya.

Persamaan yang terdapat dalam penelitian ketiga ini dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu sama-sama menggunakan media permainan puzzle. Hanya saja perbedaan dari kedua penelitian ini yaitu terletak pada aspek yang akan dikembangkan, dimana pada penelitian ketiga akan meningkatkan aspek sosial anak sedangkan penelitian ini akan menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini.