

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Permainan Puzzle Angka

1. Pengertian Bermain

a. Pengertian Bermain atau Permainan

Dunia anak adalah dunia bermain. Jadi, sudah selayaknya pembelajaran dikelola dengan cara bermain. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, bermain dapat diartikan sebagai berbuat sesuatu untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat-alat tertentu atau yang lain).¹ Sedangkan menurut Elizabeth Hurlock mendefinisikan bermain atau permainan sebagai aktivitas-aktivitas untuk memperoleh kesenangan.² Piaget mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seorang.³

Bermain bagi anak usia dini sangatlah penting. Sebab, masa mereka merupakan usianya bermain. Menurut Ratna, tidak ada alasan untuk tidak menganggap kegiatan bermain sebagai kegiatan belajar efektif dan lebih cepat ditangkap pada saat bermain.⁴ Menurut sofia Hartati bermain merupakan sarana penting bagi perkembangan sosial,

¹ Muhammad Fadillah dan Lilif Mualifatu Khorida, *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hal.146

² Suyadi, *Psikologi Belajar PAUD*, (Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2010), hal. 284

³ Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Indeks, 2009), hal.144

⁴ Muhammad Fadillah dan Lilif Mualifatu Khorida, *Pendidikan Karakter.....*, hal.147

emosional, dan kognitif anak, dan juga merefleksi perkembangan anak.⁵ Aktivitas bermain anak merupakan kegiatan yang sangat mendukung proses perkembangan. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan aktivitas yang khas dan sangat berbeda dengan kreativitas lain seperti belajar yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir dengan cara yang menyenangkan.

Terkait hal tersebut, banyak pendapat yang mengemukakan alasan mengapa anak usia dini suka bermain. Diantara pendapat-pendapat tersebut dapat dirangkum sebagai berikut.⁶

1.) Kelebihan Energi

Herbert menyatakan bahwa anak memiliki energi yang digunakan untuk mempertahankan hidup. Jika kehidupannya normal, anak akan kelebihan energi yang selanjutnya digunakan untuk bermain

2.) Reaksi dan Relaksasi

Dalam hal ini bermain dimaksudkan untuk menyegarkan tubuh kembali. Jika energi sudah digunakan untuk melakukan aktivitas, anak-anak menjadi lelah dan kurang bersemangat. Dengan bermain, anak-anak memperoleh kembali energinya sehingga mereka lebih aktif dan bersemangat kembali.

⁵ Sofia Hartati, *Perkembangan Belajar Anak Usia Dini*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, 2005), hal. 15

⁶ Muhammad Fadillah dan Lilif Muallifatu Khorida, *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*.....hal. 147-148

3.) Insting

Maksudnya, bermain merupakan sifat bawaan (insting) yang berguna untuk mempersiapkan diri melakukan peran orang dewasa.

4.) Rekapitulasi

Maksudnya, bermain merupakan peristiwa mengulang kembali apa yang telah dilakukan oleh nenek moyang dan sekaligus mempersiapkan diri untuk hidup zaman sekarang. Menurut Hurlock tahapan perkembangan bermain anak dibagi menjadi empat tahapan, yaitu:⁷

a.) Tahapan Penjelajahan (*exploratory stage*)

Pada tahap ini, anak telah mampu mencoba menjangkau atau meraih benda di sekelilingnya, kemudian mengamatinya sampai bayi berusia 3 bulan, permainan mereka berhubungan dengan melihat orang lain dan benda, serta mencoba berbagai usaha secara acak untuk menanggapi benda yang diacungkan atau diraih oleh anak. Contohnya, saat anak merangkak, semua benda yang dilewatinya cenderung ia raih.

b.) Tahapan Mainan (*Toy Stage*)

Tahap mainan (*toy stage*) dimulai pada tahun pertama dan mencapai puncak pada usia 5-6 tahun. Pada tahap ini, awalnya anak hanya mengeksplorasi mainannya. Anak berfikir bahwa benda mainannya hidup dan dapat berbicara, makan, merasa sakit, dan

⁷ Takdirotum Musfiroh, *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*, (Jakarta: Depertemen Pendidikan Nasional. Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, 2005), hal. 79

sebagainya. Misalnya anak bermain dengan boneka dan biasanya anak-anak mengajaknya bercakap-cakap atau bermain seperti layaknya teman bermainnya.

c.) Tahapan Bermain (*Play Stage*)

Tahapan ini terjadi pada saat anak mulai masuk Sekolah Dasar. Pada awalnya anak bermain dengan alat permainan yang beragam, anak kemudian mampu untuk bermain berbagai permainan, olahraga dan bentuk permainan lain yang juga dilakukan orang dewasa. Contohnya: bermain kasti

d.) Tahapan Melamun (*Daydream Stage*)

Tahapan ini diawali saat anak mendekati masa pubertas, maka mulai kehilangan minat dalam permainan yang sebelumnya disenangi. Pada tahap ini anak banyak menghabiskan waktu untuk melamun atau berkhayal. Biasanya khayalan anak-anak pada tahap ini mengenai perlakuan kurang adil dari orang lain atau merasa kurang dipahami oleh orang lain. Selain itu anak perempuan pada tahap ini juga sering mencurahkan apa yang dikhayalkan pada boneka kesayangan mereka.

b. Manfaat Bermain

Bermain yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya akan disukai oleh anak-anak usia dini, tetapi juga sangat bermanfaat bagi perkembangan anak. Untuk itu, ada baiknya bila bermain ini diaplikasikan disetiap kali pembelajaran anak usia dini.

Bermain bagi anak usia dini dapat mempelajari dan belajar banyak hal, dapat mengenal aturan, kerja sama, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, dan menjunjung tinggi sportivitas. Disamping itu, bagi anak usia dini tidak ada hari tanpa bermain, dan bagi mereka, bermain merupakan kegiatan pembelajaran yang sangat penting.

Lebih jelasnya, berikut beberapa manfaat bermain bagi anak usia dini:

- 1) Manfaat motorik, yaitu manfaat yang berhubungan dengan nilai-nilai positif dari aktivitas bermain anak yang berhubungan dengan kondisi jasmaniah anak, Misalnya, unsur-unsur kesehatan, ketrampilan, ketangkasan, maupun kemampuan fisik tertentu.
- 2) Manfaat afeksi, yaitu manfaat permainan yang berhubungan dengan perkembangan psikologis anak. Misalnya, naluri/insting perasaan, emosi, karakter, watak, maupun kepribadian seseorang.
- 3) Manfaat kognitif, yaitu manfaat aktivitas bermain untuk perkembangan kecerdasan anak, yang meliputi kemampuan imajinatif, pembentukan nalar, logika, maupun pengetahuan-pengetahuan sistematis.
- 4) Manfaat spiritual, yaitu manfaat aktivitas bermain yang menjadi dasar pembentukan nilai-nilai kesucian maupun keluhuran akhlak manusia.
- 5) Manfaat keseimbangan, yaitu, manfaat aktivitas bermain yang berfungsi melatih dan mengembangkan panduan antara nilai-nilai positif dan negatif dari suatu permainan.

c. Faktor yang Mempengaruhi Permainan

Dalam bermain, anak-anak sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, berikut ini adalah beberapa faktor yang mempengaruhi permainan anak.

1) Kesehatan

Semakin sehat anak semakin banyak energinya untuk bermain aktif seperti olahraga. Sementara anak yang kekurangan tenaga (tidak sehat) lebih menyukai hiburan.

2) Perkembangan motorik

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

3) 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, dramatik, konstruksi dan membaca.

4) Jenis kelamin

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

5) Lingkungan

Lingkungan yang mendukung akan dapat memengaruhi anak dalam bermain. Lingkungan yang sepi dari anak-anak akan kurang rasa bermainya dibandingkan dengan lingkungan yang terdapat banyak anak-anak.

6) Status sosial-ekonomi

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

7) Jumlah waktu bebas

Jumlah waktu bermain tergantung pada waktu bebas yang dimiliki anak. Artinya, anak yang mempunyai waktu luang lebih banyak, akan 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 didapatkannya.

8) Peralatan bermain

Peralatan bermain yang dimiliki anak memengaruhi permainannya. Misalnya, dominasi boneka atau kartun-kartun lebih mendukung pada permainan pura-pura. Kemudian, balok, kayu, cat air lebih mendukung pada permainan konstruktif dan imajinatif.

2. Permainan Puzzle Angka

a.) Pengertian permainan Puzzle Angka

Puzzle adalah permainan yang menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian.⁸ Cara memainkan puzzle adalah memisahkan kepingan-kepingan yang dipisahkan lalu digabungkan kembali dan terbentuk menjadi sebuah gambar. Puzzle sebuah permainan untuk menyatukan pecahan keping untuk membentuk sebuah gambar atau tulisan yang telah ditentukan.⁹

Sedangkan puzzle juga dapat diartikan sebagai alat permainan edukatif yang bisa digunakan oleh anak untuk belajar.¹⁰ Puzzle merupakan permainan yang dapat digunakan melatih konsentrasi dan meningkatkan daya ingat anak. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa puzzle merupakan alat permainan edukatif dengan membongkar pasang untuk membentuk suatu gambar yang utuh. Disini peneliti menggunakan puzzle dengan gambar angka untuk melatih kognitif anak.

b.) Manfaat Penggunaan Media Puzzle:

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

⁸ Andang ismail, *Education Games*, (Jogjakarta: Pro U Media, 2011), hal. 199

⁹ Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, (Yogyakarta: Diva Press Anggota IKAPI, 2011), hal. 23

¹⁰ Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan*, (Jakarta: PT Grasindo, 2000), hal.

tangan, mengasah otak, mencocokkan bentuk, melatih kesabaran, memecahkan masalah. Terdapat beberapa manfaat penggunaan media puzzle, Yuliani mengatakan tentang manfaat penggunaan media puzzle .¹¹

- 1) Mengasah otak, kecerdasan otak anak akan terlatih karena dalam bermain puzzle akan melatih sel-sel otak untuk memecahkan masalah
- 2) Melatih koordinasi tangan dan mata, bermain puzzle melatih koordinasi mata dan tangan karena anak harus mencocokkan kepingan-kepingan puzzle dan menyusunnya satu gambar yang utuh.
- 3) Melatih membaca, membantu mengenal bentuk dan langkah penting menuju pengembangan ketrampilan membaca.
- 4) Melatih nalar, bermain puzzle dalam bentuk manusia akan melatih nalar anak karena anak akan menyimpulkan dimana lek kepala, tangan, kaki dan lainnya sesuai logika.
- 5) Melatih kesabaran, aktivitas bermain bermain puzzle akan melatih kesabaran karena saat bermain puzzle dibutuhkan kesabaran dalam menyelesaikan permasalahan.
- 6) Melatih pengetahuan, bermain puzzle memberikan pengetahuan kepada anak-anak untuk mengenal warna dan bentuk. Anak juga

¹¹ Yuliani, Rani, *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak* , (Jakarta: Laskar Askara, 2008), hal.43

akan belajar konsep dasar binatang, alam sekitar, jenis-jenis benda, anatomi tubuh manusia dan lainnya.

Beberapa manfaat tersebut sangat membantu anak dalam mengoptimalkan perkembangannya terutama perkembangan kognitif dalam belajar dan pemecahan masalah. Berdasarkan manfaat di atas dapat dilihat bahwa media puzzle dapat digunakan sebagai stimulus perkembangan anak terutama dalam perkembangan kognitifnya.

c.) Tujuan Penggunaan Media Puzzle

Anak usia dini belajar melalui bermain. Penggunaan media puzzle terhadap anak yang diberikan dapat memberikan simbol dan pengetahuan karena anak usia dini belum dapat berfikir abstrak sehingga harus diberikan pengalaman secara langsung atau berikan benda konkrit. Sunarti mengatakan tujuan penggunaan media puzzle yaitu:¹²

- 1) Mengenalkan anak beberapa strategi sederhana dalam menyelesaikan masalah.
- 2) Melatih kecepatan, kecermatan, dan ketelitian dalam menyelesaikan masalah.
- 3) Menanamkan sikap pantang menyerah dalam menghadapi masalah.

d. Langkah – langkah Penggunaan Media Puzzle

Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak, melalui bermain anak belajar mengenal lingkungannya. Kegiatan yang menyenangkan juga dapat meningkatkan aktivitas sel otak secara aktif,

¹² Sunarti, *Ajarkan Anak Keterampilan Hidup Sejak Dini*, (Jakarta : Alex Komputindo, 2005), hal.49

dalam proses pembelajaran yang dilakukan di kelas digunakannya suatu alat bantu atau media pembelajaran sebagai alat menyampaikan informasi, misalnya dengan menggunakan media puzzle. Yulianti mengatakan terdapat langkah-langkah penggunaan media puzzle yaitu sebagai berikut:¹³

- 1) Lepaskan kepingan-kepingan puzzle dari tempatnya
- 2) Acak kepingan-kepingan puzzle tersebut
- 3) Mintalah anak untuk menyusun kembali kepingan-kepingan puzzle

B. Kemampuan Kognitif

1. Pengertian Kemampuan Kognitif

Istilah *cognitive* berasal dari kata *cognition* yang padananya *knowing*, berarti mengetahui. Dalam arti yang luas, *cognition* ialah perolehan, penataan dan penggunaan pengetahuan.¹⁴ Selanjutnya kognitif juga dapat diartikan dengan kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari ketrampilan dan konsep baru, ketrampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya, serta ketrampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana.¹⁵

Sementara itu dalam kamus besar bahasa Indonesia kognitif diartikan sebagai suatu hal yang berhubungan dengan atau melibatkan

¹³ Yuliani, Rani, *Permainan Meningkatkan Kecerdasan Anak*, hal. 43

¹⁴ Khadijah, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan: Ikapi, 2016), hal. 31

¹⁵ *Ibid*, hal. 31

kognisi berdasarkan kepada pengetahuan faktual yang empiris.¹⁶ Sedangkan menurut Jean Piaget kemampuan atau perkembangan kognitif adalah hasil dari hubungan perkembangan otak dan *system nervous* dan pengalaman-pengalaman yang membantu individu untuk beradaptasi dengan lingkungannya.¹⁷

Dengan demikian, disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini adalah kemampuan cara berpikir anak usia dini dalam memahami lingkungan sekitar sehingga pengetahuan anak bertambah. Artinya dengan kemampuan berfikir ini anak dapat mengeksplorasikan dirinya sendiri, orang lain, hewan dan tumbuhan, serta berbagai benda yang ada disekitarnya sehingga mereka dapat memperoleh berbagai pengetahuan tersebut.

2. Tahapan Perkembangan Kognitif

Tahap-tahap perkembangan kognitif Piaget, secara Skematis dapat digambarkan sebagai berikut.¹⁸

Tabel 2.1 Tahapan Perkembangan Kognitif

Tahap	Masa	Umur	Karakteristik
1.	Sensori Motor	0-2 thn	- Perkembangan skema melalui refleks untuk mengetahui dunianya. - Mencapai kemampuan dalam meresepsikan ketetapan dalam objek.
2.	Praoperasional	2-7 thn	- Penggunaan simbol dan penyusunan tanggapan internal,

¹⁶ Kamus Besar Bahasa Indonesia

¹⁷ Suyadi, *Psikologi Belajar PAUD*, (Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2010), hal. 79

¹⁸ Yuliani Nurani Sujiono, dkk, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2004), hal. 3.7

			misalnya dalam permainan, bahasa, dan peniruan.
3.	Konkret Operasional	7-11 thn	<ul style="list-style-type: none"> - Mencapai kemampuan untuk berfikir sistematis terhadap hal-hal atau objek-objek yang kongkret. - Mencapai kemampuan mengkonservasikan.
4.	Formal operasional	11-dewasa	<ul style="list-style-type: none"> - Mencapai kemampuan untuk berpikir sistematis terhadap hal-hal yang abstrak dan hipotesis.

3. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Pertambahan umur seseorang akan semakin kompleks lah susunan sel sarafnya dan semakin meningkat pada kemampuannya. Ketika individu berkembang menuju kedewasaan akan mengalami adaptasi biologis dengan lingkungannya yang akan menyebabkan adanya perubahan-perubahan kualitatif didalam struktur kognitifnya.¹⁹

1. Faktor Heriditas/ keturunan
2. Faktor Lingkungan
3. Faktor Kematangan
4. Faktor Pembentukan
5. Faktor Minat dan Bakat

Dapat disimpulkan bahwa faktor utama yang mempengaruhi perkembangan kognitif yakni kematangan dan pengalaman yang berasal dari interaksi dan lingkungan sekitar anak.

¹⁹ Asri Budiningsih, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2005), hal.35

4. Macam-macam Metode Pengembangan Kognitif AUD

Berkaitan dengan penerapan pengembangan kognitif pada anak usia dini, maka pendidik dapat menerapkan program kegiatan bermainsambil belajar bagi anak usia dini dengan menggunakan metode yang tepat yang ada dijenjang PAUD. Metode itu sendiri mempunyai arti bagian dari strategi kegiatan. Setiap guru TK perlu memiliki alasan yang kuat dan perlu memperhatikan karakteristik tujuan dan karakteristik anak yang dibinanya. Sesuai dengan karakteristik, tidak semua metode mengajar cocok digunakan pada program kegiatan anak TK. Berikut ini akan disajikan macam-macam metode bermain sambil belajar dalam mengembangkan kognitif anak usia dini, sebagai berikut:

6. Metode Bermain merupakan latihan untuk mengkonsolidasikan berbagai pengetahuan dan ketrampilan kognitif yang baru dikuasai sehingga dapat berfungsi secara efektif.²⁰
7. Metode bercerita merupakan salah satu pemberian pengalaman belajar bagi anak TK dengan membawakan cerita kepada anak secara lisan.
8. Metode Karya Wisata merupakan salah satu metode melaksanakan kegiatan pengajaran di TK dengan cara mengamati dunia sesuai dengan kenyataan yang ada secara langsung yang meliputi manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, dan benda-benda lainnya.

²⁰Khadijah, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*,..... hal.87

9. Metode Eksperimen adalah metode yang ditandai dengan kegiatan melakukan percobaan dengan mengerjakan sesuatu dan mengamatnya serta kemudian melaporkan hasilnya.
10. Metode Tanya Jawab merupakan suatu cara penyampaian pembelajaran oleh guru dengan jalan mengajukan pertanyaan dan siswa menjawab.
11. Metode Pemberian Tugas merupakan salah satu metode yang dilakukan oleh pendidik ketika memberikan pekerjaan kepada anak untuk mencapai suatu tujuan kegiatan pengembangan tertentu.
12. Metode Demonstrasi merupakan cara penyajian materi pelajaran kepada anak dengan mengadakan percobaan dan mengalami langsung serta membuktikan sendiri sesuatu yang dipelajarinya.

C. Pengaruh Permainan Puzzle Angka dengan Kemampuan Kognitif Anak

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian sebuah rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan ketika memasuki pendidikan lebih lanjut.

Bermain dapat memenuhi kebutuhan anak untuk secara aktif terlibat dengan lingkungan, untuk bermain dan bekerja dalam menghasilkan suatu, serta untuk memenuhi tugas-tugas perkembangan kognitif lainnya. Selama bermain, anak menerima pengalaman baru,

manipulasi bahan dan alat, berinteraksi dengan orang lain dan mulai merasakan dunia mereka. Bermain menyediakan kerangka kerja untuk anak untuk mengembangkan pemahaman tentang diri mereka sendiri, orang lain dan lingkungan. Salah satunya dengan menggunakan media, penggunaan media akan membantu anak dalam memudahkan menerima informasi yang didapatkannya. Penggunaan media juga harus disesuaikan dengan kesukaan dan usia anak dan juga ada nilai edukatif didalamnya misalnya penggunaan media puzzle.

Sudah dijelaskan terlebih dahulu bahwa puzzle adalah salah satu bentuk permainan yang didalamnya ada kegiatan membongkar pasang dan menyusun kembali kepingan-kepingan satu gambar menjadi bentuk gambar yang utuh. Melalui penggunaan media puzzle anak dapat bergerak aktif sehingga kognitif anak dapat berkembang dengan baik, karena penggunaan media puzzle ini memberikan pengalaman yang dapat membantu dalam perkembangan kognitif anak. Disini ada pengaruh atau kaitan permainan puzzle angka terhadap beberapa bentuk kognitif diantaranya adalah:

- a. Pengaruh permainan puzzle angka terhadap kemampuan berhitung anak

Hasan Alwi berpendapat bahwa berhitung berasal dari kata hitung yang mempunyai makna keadaan, setelah mendapat awalan ber- akan berubah menjadi makna yang menunjukkan suatu kegiatan

menghitung (menjumlahkan, mengurangi, membagi, mengalikan dan sebagainya).²¹

Kita tahu bahwa anak usia 5-6 tahun adalah masa dimana anak masih belum bisa berhitung secara abstrak atau masih pada tahapan praoperasional oleh hal itu maka digunakan simbol-simbol untuk mempresentasikan dunia (lingkungan) secara kognitif, simbol-simbol itu seperti kata-kata dan bilangan yang dapat menggantikan objek peristiwa dan kegiatan (perilaku yang nampak), kalau kita kaitkan pada permainan puzzle yang akan kita lakukan ini maka anak akan menghitung kepingan puzzle, untuk mengetahui berapa jumlah kepingan puzzle angka yang telah di berikan oleh guru. Disitulah anak akan dilatih daya konsentrasinya dari situlah mempengaruhi kemampuan kognitif anak tersebut.

- b. Pengaruh permainan puzzle angka terhadap kemampuan mengenal warna anak

Warna merupakan pantulan cahaya dari benda-benda sehingga warna merupakan unsur pertama yang terlihat oleh mata dari suatu benda. Menurut Sulasmi warna merupakan sebuah unsur keindahan dalam seni yang terlihat secara visual dan dapat memeberikan kesan perbedaan bentuk fisik dari suatu benda.²²

²¹ Hasan, Alwi. *Problem Matematika*. (Bandung: Pakar Raya, 2003), hal.85

²² Hesti, *Kemampuan Mengenal Warna pada Anak Usia 4-5 tahun di TK segugus III Kecamatan Panjatan Kabupaten Kulon Progo*, Yogyakarta, skripsi Fakultas Pendidikan Universitas Yogyakarta, 2013, hal. 80

Kemampuan mengenal warna merupakan aspek kognitif yang terdapat pada dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014 tentang standar nasional anak usia dini lampiran 1 standar isi tentang tingkat pencapaian perkembangan anak usia 12 sampai 18 bulan bahwa anak memiliki tugas perkembangan untuk mengenal beberapa warna dasar diantaranya warna merah, kuning, biru, hijau.²³

Menurut Sulasmi mengacu pada teori Brewster, warna dasar terdiri dari tiga warna yaitu warna merah, kuning, dan biru yang juga merupakan lingkaran warna, teori ini dilihat dari pendidikan seni rupa.²⁴

Jadi pengaruh permainan puzzle angka terhadap kemampuan mengenal warna adalah anak mengelompokkan kepingan puzzle dengan berdasarkan warna yang sama.

c. Pengaruh permainan puzzle angka terhadap kemampuan mengenal angka anak

Bilangan adalah suatu obyek matematika yang sifatnya abstrak dan termasuk ke dalam unsur yang tidak didefinisikan, maka perlu adanya simbol atau lambang bilangan untuk mewakili suatu bilangan. Untuk menyatakan bilangan dinotasikan dengan lambang bilangan yang disebut angka. Mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan sangat penting bagi perkembangan atau pertumbuhan otak

²³ Permendikbud no. 137 tahun 2014

²⁴ Hesti, *Kemampuan Mengenal Warna pada Anak Usia 4-5 tahun di TK segugus III Kecamatan Panjatan Kabupaten Kulon Progo*.....hal. 80

anak. Untuk itu para orang tua harus dapat membantu merangsang perkembangan otak anak dengan memberikan pembelajaran melalui cara yang menyenangkan dan tidak membosankan. Salah satunya dengan bermain puzzle.

Puzzle adalah salah satu bentuk permainan yang didalamnya ada kegiatan membongkar dan menyusun kembali kepingan-kepingan satu gambar menjadi bentuk gambar yang utuh. Kemampuan mengenal lambang bilangan / angka anak akan berkembang karena pada puzzle yang dimainkan oleh anak, anak diperintah dengan menyebutkan yang terdapat dalam puzzle angka yang terdiri dari angka 1-30 sehingga anak mudah mengenal lambang bilangan/angka.

Susanto yang menyatakan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan atau angka untuk anak TK adalah dengan : (a) membilang (b)menyebut urutan bilangan dari, (c) membilang (menengul lambang bilangan dengan benda- benda hingga, (d) membuat urutan bilangan dengan benda- benda (e) menghubungkan/ memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda (f) membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak, lebih sedikit.²⁵

²⁵ Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), hal. 107

D. Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ferdina Ambarsari (2015) dengan judul Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Puzzle Pada Anak Kelompok A di Tk 'Aisyiyah Bustanul Athfal 1 penelitian ini bertujuan untuk mengetahui cara meningkatkan kognitif anak melalui bermain puzzle. Jenis penelitian ini yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas, Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi, berdasarkan hasil observasi dapat disimpulkan bahwa bermain puzzle dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak secara klasikal dari 16 anak terdapat 12 anak yang sudah berkembang kemampuan kognitifnya. Hal ini mencerminkan bahwa bermain puzzle dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak khususnya anak kelompok A 'Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Kaliawates – Jember
2. Penelitian yang dilakukan oleh Inggried Claudia Muloke Amatus Yudi Ismanto Yolanda Bataha (2017) dengan judul Pengaruh Alat Permainan Edukatif Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Desa Linawan Kecamatan Pinilosian Kabupaten Bolaang Monggondow Selatan. Tujuan penelitian ini adalah diketahui pengaruh alat permainan edukatif (puzzle) terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di desa Linawan Kecamatan Pinolosian Kabupaten Bolaang Monggondow Selatan. Desain penelitian ini menggunakan metode Pra Eksperimen dengan pendekatan one group pretest-post test design. Teknik

pengambilan sampel menggunakan sampling size sebesar minimal 30 orang responden. Hasil Uji Statistik hasil uji Paired Sample t-test dengan tingkat kepercayaan 95% ($\alpha=0,05$) dan diperoleh p terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di desa Linawan Kecamatan Pinolosian Kabupaten Bolaang Mogondow Selatan.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Yesi Ratna Sari (2018) dengan judul Penggunaan Media Puzzle Terhadap Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK LPM Raman Endra. Penelitian ini berjudul untuk mengetahui perbedaan peningkatan perkembangan kognitif anak melalui media puzzle terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di Tk LPM Raman Endra. Penelitian Ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan eksperimen. Metode dalam penelitian yang digunakan adalah eksperimen, dengan Treatment By Subject Design. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling, sample dalam penelitian ini berjumlah 38 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Data dianalisis dengan menggunakan uji-t untuk melihat perbedaan perkembangan kognitif anak dalam pembelajaran dan pemecahan masalah anak sebelum dan sesudah aktivitas media puzzle. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh media puzzle terhadap perkembangan kognitif sebelum dan sesudah penggunaan media puzzle. Hasil ini berarti bahwa penggunaan media puzzle dapat

membantu untuk menstimulus perkembangan kognitif anak, terutama pada perkembangan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Nurmi (2015) dengan judul Penerapan Permainan Leg Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak di RA Nurinsani Tamarunang Kabupaten Gowa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan peserta didik RA Nurinsani Tamarunang Kabupaten Gowa melalui penerapan permainan Leg Puzzle

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak dapat berkembang dengan baik apabila kegiatan dan media yang diadakan guru menarik dan menyenangkan sehingga anak akan tertarik mengikuti kegiatan tersebut. Berdasarkan penelitian yang telah dijelaskan bahwa penggunaan media puzzle memiliki pengaruh dalam peningkatan perkembangan kognitif anak.

E. Kerangka Berpikir

Berikut ini akan diuraikan kerangka berpikir yang melandasi penelitian ini berdasarkan pembahasan toritis pada bagian tinjauan pustaka diatas. Landasan pustaka yang dimaksud akan mengarahkan penulis untuk menemukan data dan informasi dalam penelitian ini guna memecahkan masalah yang telah dipaparkan.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dalam pengajaran dengan menggunakan media puzzle. Untuk dapat mengetahui berhasil tidaknya siswa pada pelajaran yang berlangsung dalam kelas yang diteliti

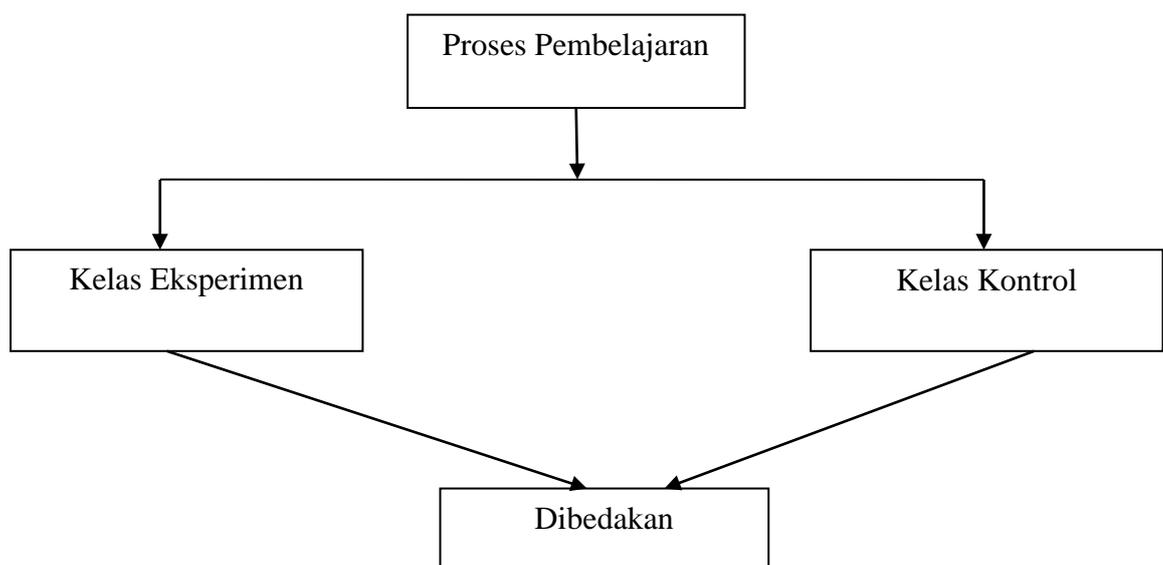
dengan menggunakan pengamatan langsung sebagai alat ukur tingkat keberhasilan siswa dalam memahami materi pembelajarannya.

Penyampaian materi oleh guru supaya berhasil mencapai tujuannya perlu memperhatikan masalah yang paling penting disamping materi pelajaran yaitu penerapan permainan puzzle berpengaruh terhadap kognitif.

Kogitif merupakan perkembangan berfikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari ketrampilan dan konsep baru, ketrampilan untuk memahami apa yang terjadi dilingkungannya, serta ketrampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana. Puzzle merupakan salah satu permainan yang mampu meningkatkan perkembangan kognitif karena puzzle melatih pola pikir anak dalam menyusun potongan-potongan menjadi satu kesatuan yang mempunyai bentuk yang utuh.

Berikut dikemukakan kerangka berfikir penelitian dengan judul diatas

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir



F. Hipotesis

Ha = Terdapat Pengaruh Permainan Puzzle Angka Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B di TK Kusuma Mulia Ngadiluwih Kediri

Ho = Tidak Terdapat Pengaruh Permainan Puzzle Angka Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B di TK Kusuma Mulia Ngadiluwih Kediri