

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Peran Orang Tua

##### 1. Pengertian Peran

Peran merupakan sesuatu hal yang melekat pada diri seseorang. Peran diartikan sebagai suatu hal dalam melaksanakan hak dan kewajiban tingkah laku yang diharapkan dimiliki oleh orang di masyarakat.<sup>9</sup> Menurut Sutyo Bakir seseorang yang mempunyai kedudukan tertentu dapat dikatakan sebagai pemegang peran (*role occupant*) dimana hak sebenarnya merupakan wewenang untuk berbuat atau tidak berbuat.<sup>10</sup>

Peran didefinisikan oleh Soerjono soekanto sebagai kehadiran di dalam menentukan suatu proses keberlangsungan.<sup>11</sup> Peranan merupakan dinamisasi dari statis ataupun penggunaan dari pihak dan kewajiban atau disebut subyektif. Peran dimaknai sebagai tugas atau pemberian tugas kepada seseorang atau sekumpulan orang. Kemudian menurut Riyadi, peran dapat diartikan sebagai orientasi dan konsep dari bagian yang dimainkan oleh suatu pihak dalam masyarakat.<sup>12</sup>

---

<sup>9</sup> Soejono dan Yuliani. *Konsep Dasar Pendidikan Anak usia Dini*. (Jakarta. PT Indeks. 2013)

<sup>10</sup> R. Sutyo Bakir, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, (Tangerang: Karisma Publishing Group, 2009) hlm.348

<sup>11</sup> Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar*, (Jakarta: Rajawali Press, 2002) hlm 242

<sup>12</sup> Dody Slamet Riyadi. *Teori dan Konsep Dasar*. (Jakarta: Pusat Pengkajian Kebijakan Teknologi. 2012)

Menurut Veithzal Rivai, peran diartikan sebagai perilaku yang diatur dan diharapkan seseorang dalam posisi tertentu<sup>13</sup>. Lebih lanjut mifta thoha menjelaskan bahwa peranan merupakan rangkaian perilaku yang timbul karena suatu jabatan.<sup>14</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas penulis menyimpulkan bahwa peran dalam hal ini adalah segala sesuatu yang merupakan pelaksanaan hak dan kewajiban yang melekat yang berupa tugas dan dijalankan oleh individu yang berkaitan dengan tugas dan kewajiban orang tua dalam membimbing anak.

## **2. Pengertian Peran Orang Tua**

Keluarga inti terdiri dari terdiri dari ayah, ibu dan anak. Orang yang dituakan adalah ayah dan dan ibu yang disebut sebagai orang tua yang bertugas membimbing anak dalam lingkungan keluarga. Keluarga diartikan sebagai suatu ikatan laki- laki dengan perempuan berdasarkan hukum dan undang- undang perkawinan yang sah.<sup>15</sup> Orang tua mempunyai amanat dari Allah untuk mendidik anak dengan penuh tanggungjawab dan dengan kasih sayang. Orang tua (keluarga) bertanggung jawab yang paling utama atas perkembangan dan kemajuan anak.

Orang tua adalah komponen keluarga yang terdiri dari ayah dan ibu, dan merupakan hasil dari sebuah ikatan perkawinan yang sah yang dapat membentuk sebuah keluarga. Orang tua memiliki tanggung jawab

---

<sup>13</sup> Rivai, Veithzal. *Manajemen Sumber Daya Manusia untuk Perusahaan: dari Teori Ke Praktik*, Edisi Pertama, 2006. Penerbit PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta

<sup>14</sup> Ibid

<sup>15</sup> Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2005, hlm. 318

untuk mendidik, mengasuh dan membimbing anak-anaknya untuk mencapai tahapan tertentu yang menghantarkan anak untuk siap dalam kehidupan bermasyarakat.

Keluarga merupakan sekelompok individu yang terdiri dari ayah, ibu dan anak-anak.<sup>16</sup> Arifin menjelaskan bahwa keluarga diartikan sebagai suatu kelompok yang terdiri dari dua orang atau lebih yang dihubungkan dengan pertalian darah, perkawinan atau adopsi (hukum) yang memiliki tempat tinggal bersama.<sup>17</sup> Ahmadi menjelaskan fungsi keluarga adalah sebagai suatu pekerjaan atau tugas yang saling tolong-menolong antar individu.<sup>18</sup>

Badan Penasehat Perkawinan Perselisihan dan Perceraian DKI Jakarta menjelaskan bahwa keluarga adalah masyarakat yang terkecil sekurang-kurangnya terdiri dari pasangan suami atau istri sebagai intinya berikut anak-anak yang lahir dari mereka. Unit terkecil dalam masyarakat yang terdiri dari dua orang lebih tinggal bersama karena ikatan perkawinan atau darah, terdiri dari ayah, ibu, dan anak.<sup>19</sup>

Pandangan sosiologi mendefinisikan keluarga dalam arti luas meliputi semua pihak yang mempunyai hubungan darah dan atau keturunan, sedangkan dalam arti sempit keluarga meliputi orang tua dengan anak-anak.<sup>20</sup> Menurut Ramayulis keluarga adalah unit pertama dan institusi pertama di dalam masyarakat dimana hubungan-hubungan yang

---

<sup>16</sup> H Hendi dan Rahmadani Wahyu Suhendi, *Pengantar Studi Sosiolog Keluarga*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2000), hlm. 41

<sup>17</sup> Arifin M. *Hubungan Timbal Balik Pendidikan Agama dilingkungan Sekolah dan Keluarga*. Jakarta Bulan Bintang.2005

<sup>18</sup> *Ibid...*, hlm. 44

<sup>19</sup> Abu Ahmadi, *Ilmu Sosial Dasar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1991), Cet. II, hlm. 104

<sup>20</sup> Jalaluddin Rakhmat, *Keluarga Muslim Dalam Masyarakat Modern*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1994), Cet. 2, hlm. 20

terdapat di dalamnya sebagian besar sifatnya hubungan langsung. Disitulah perkembangan individu dan disitulah terbentuknya tahap- tahap awal perkembangan dan mulai interaksi dengannya, ia memperoleh pengetahuan, keterampilan, minat dan sikap dalam hidup.<sup>21</sup>

Bermain peran dalam keluarga sangat penting. Orang tua terutama ibu sangat berperan dalam kehidupan anak, dan sebagian besar dihabiskan dalam lingkungan keluarga, ketika anak masih di bawah pengasuhan atau anak usia sekolah dasar. Anak mulai bisa mengenyam dunia pendidikan dimulai dari kedua orang tua atau mulai pada masa kandungan, ayunan, berdiri, berjalan dan seterusnya. Orang tualah yang bertugas mendidik. Dalam hal ini (secara umum) baik potensi psikomotor, kognitif maupun potensi afektif, disamping itu orang tua juga harus memelihara jasmaniah mulai dari memberi makan dan penghidupan yang layak. Dan itu semua merupakan beban dan tanggung jawab sepenuhnya yang harus dipikul oleh orang tua.

Keluarga atau orang tua menjadi faktor penting untuk mendidik anak- anaknya baik dalam sudut tinjauan agama, sosial kemasyarakatan maupun tinjauan individu. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia peranan adalah sesuatu yang jadi bagian atau yang memegang pemimpin yang terutama dalam terjadinya hal atau peristiwa.<sup>22</sup> Orang tua adalah ayah dan ibu kandung, suami istri (seorang laki-laki dan seorang perempuan) yang terikat dalam tali pernikahan, kemudian melahirkan beberapa orang

---

<sup>21</sup> Ramayulis, *Pendidikan Islam dalam Rumah Tangga*, (Jakarta: Kalam Mulia, 1987), hlm. 10-11

<sup>22</sup> Tim Pustaka Phoenix, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Baru*... hlm. 6

anak, maka suami istri tersebut adalah orangtua bagi anak-anak mereka.<sup>23</sup>

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) anak adalah “keturunan yang kedua, manusia yang masih kecil dan orang yang berasal atau dilahirkan pada suatu negeri”.<sup>24</sup>

Anak yang telah dilahirkan diharapkan oleh orang tua menjadi anak yang shaleh. Untuk mewujudkan itu semua, maka proses pendidikan yang dijalankan anak tersebut harus juga benar. Namun dalam hal ini yang mendidik anak bukan hanya seorang ibu, ayah pun mempunyai tanggung jawab yang sama dalam mendidik dan membimbing anak untuk mengenal siapa Tuhan-Nya, Nabi-Nya dan apa-apa yang diajarkan dalam Al-quran dan Al-hadits. Tumbuh dan berkembangnya seorang anak dalam lingkungan rumah membentuk kepribadian seorang anak, dari sejak anak dilahirkan hingga ia dewasa dan mandiri. Peran orang tua yang sangat dominan di rumah, dalam mendidik dan menjaga anak. Dalam perspektif agama Ma'ruf Zurayk menyatakan sebagai berikut: “Anak lahir dalam keadaan fitrah, keluarga dan lingkungan anaklah yang mempengaruhi dan membentuk kepribadian, perilaku, dan kecenderungannya sesuai dengan bakat yang ada dalam dirinya. Tetapi, pengaruh yang kuat adalah kejadian dan pengalaman yang ada pada masa kecil sang anak yang tumbuh dari suasana keluarga yang ia tempati”.<sup>25</sup> Sebagaimana keterangan Al-quran berikut ini, artinya: ”Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu

---

<sup>23</sup> Tim Prima Pena, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Gita Media Press), hlm. 563

<sup>24</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi Ke-3, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), hlm. 41.

<sup>25</sup> Nurul fajriah dkk, *Dinamika Peran Perempuan Aceh*, (Banda Aceh, PSW IAIN Ar-raniry: 2007

dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur”.<sup>26</sup>

Sabda Rasulullah yang berkaitan dengan anak berdasarkan riwayat menyatakan bahwa: “Dari Abu Hurairah r.a berkata Rasulullah Shallallahu ‘alaihi wasallam setiap anak lahir itu dalam keadaan fitrah, orang tuanyalah yang menjadikannya yahudi, nasrani atau majusi”. (H.R. Bukhari).<sup>27</sup> Dari ayat dan hadis di atas sangatlah jelas bahwa peran orang tua sangatlah penting dalam membentuk kepribadian anak. Dari hadis Nabi tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa orang tua memegang peranan yang sangat penting dan amat berpengaruh atas pendidikan anak-anaknya. Orang tua selaku pendidik utama hendaknya selalu memberikan pendidikan yang baik kepada anaknya, sehingga anak dapat tumbuh dan berkembang menjadi pribadi yang berkarakter. Hal ini tentu memerlukan usaha yang menyeluruh yang dilakukan oleh semua pihak yakni keluarga dan sekolah.<sup>28</sup>

Ahmad Subandi dan Salma Fadhlullah mengemukakan bahwa orangtua juga mempunyai peran yang sangat penting dan kewajiban yang lebih besar terhadap pendidikan anak, bahkan nasib seorang anak itu sampai batas tertentu berada pada tangan kedua orang tuanya, hal ini terkait tingkat pendidikan, sejauh mana mereka memberikan perhatian dan mendidik dan mengajarkan anak anaknya.<sup>29</sup>

---

<sup>26</sup> QS An Nahlu: 78

<sup>27</sup> Bukhari, *Shahih Bukhari Cet Ke II* (Mesir: Mustafa Al-halaby,2002) Juz I, h. 125

<sup>28</sup> Ratna Megawangi, *Pendidikan Karakter..*, hlm. 62

<sup>29</sup> Ahmad Subandi dan Salma Fadhlullah, *Agar Tidak Salah Mendidik Anak*, (Jakarta: Alhuda,2006), hlm. 108

Masa anak usia dini merupakan masa yang menuntut perhatian ekstra karena masa ini merupakan masa yang cepat dan mudah dilihat serta diukur. Masa ini sering disebut dengan istilah “*The Golden Age*”, yakni masa keemasan dimana masa segala kelebihan dan keistimewaan yang dimiliki masa ini tidak akan terulang untuk kedua kalinya. Itulah masa ini sering disebut sebagai masa penentu bagi kehidupan selanjutnya. Masa *golden age* ini sebaiknya dimanfaatkan sebagai masa pembinaan, pengarahan, pembimbingan, dan pembentukan karakter anak usia dini. Dengan melakukan pendidikan karakter sejak dini diharapkan kedepannya anak akan menjadi manusia yang berkpribadian baik sehingga bermanfaat bagi dirinya sendiri, masyarakat maupun bangsa dan negara.<sup>30</sup>

Orang tua merupakan orang pertama yang mengasuh, membesarkan, membimbing dan mendidik serta memiliki pengaruh yang besar terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak. Orang tua juga bertanggung jawab kepada anaknya secara kodrat baik dilihat dari psikologis, paedagosis dan sosiologis. Lingkungan pertama yang dilalui anak adalah keluarga merupakan basis utama dalam memberikan pendidikan. Orang tua memiliki peranan penting dalam upaya pengembangan pribadi anak. Perawatan orang tua yang penuh kasih sayang terhadap nilai-nilai kehidupan, baik agama maupun sosial budaya yang diberikannya merupakan faktor kondusif untuk mempersiapkan anak menjadi pribadi dan anggota masyarakat yang sehat.<sup>31</sup>

---

<sup>30</sup> M. Fadlillah dan Lilif Mualifatu Khorida, *Pendidikan Karakter ....* hlm. 49

<sup>31</sup> Syaiful bahri djamarh, *Pola Komunikasi Orangtua dan Anak dalam Keluarga Sebuah Perspektif Islam*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), hlm. 12

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas penulis menyimpulkan bahwa orang tua adalah orang yang bertugas memberikan perhatian, pendidikan, pembimbingan dan pendampingan pada anak terkait dengan tumbuh-kembangnya.

### **3. Peran Orang Tua Terhadap Anak**

Keluarga adalah lembaga sosial resmi yang terbentuk setelah adanya perkawinan. Menurut pasal 1 undang-undang perkawinan Nomor 1 Tahun 1974, menjelaskan bahwa. Perkawinan adalah ikatan lahir batin antara seorang pria dan seorang wanita sebagai suami isteri dengan tujuan membentuk keluarga yang bahagia dan sejahtera berdasarkan Ketuhanan Yang Maha Esa. Anggota keluarga terdiri dari suami, istri atau orang tua (ayah dan ibu) serta anak. Ikatan dalam keluarga tersebut didasarkan kepada cinta kasih sayang antara suami istri yang melahirkan anak-anak. Oleh karena itu hubungan pendidikan dalam keluarga adalah didasarkan atas adanya hubungan antara orang tua dan anak. Pendidikan dalam keluarga dilaksanakan atas dasar cinta kasih. Rasa kasih sayang inilah yang menjadi sumber kekuatan menjadi pendorong orang tua untuk membimbing dan memberikan pertolongan yang dibutuhkan anak.<sup>32</sup>

Keluarga adalah merupakan kelompok primer yang paling penting didalam masyarakat. Keluarga merupakan sebuah grup yang terbentuk dari hubungan laki-laki dan wanita yang berlangsung lama untuk menciptakan dan membesarkan anak-anak. Menjadi ayah dan ibu pun tidak hanya

---

<sup>32</sup> HM. Alisuf Sabri, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: UIN Jakarta Press, 2005), Cet. 1, hlm. 21-22

cukup dengan melahirkan anak, kedua orang tua dikatakan memiliki kelayakan menjadi ayah dan ibu manakala mereka bersungguh-sungguh dalam mendidik anak mereka. Islam menganggap pendidikan sebagai salah satu hak anak, jika kedua orang tua melalaikannya berarti mereka telah menzalimi anaknya dan kelak pada hari kiamat mereka dimintai tanggung-jawab. Rasulullah saw bersabda, “Semua kamu adalah pemimpin, dan setiap pemimpin akan diminta pertanggungjawabannya atas orang yang dipimpinnya. Seorang penguasa adalah pemimpin dan penanggung jawab rakyatnya. Seorang laki-laki adalah pemimpin dan penanggung jawab keluarga. Dan seorang wanita adalah pemimpin dan penanggung jawab rumah dan anak- anak suaminya.”<sup>33</sup>

Peranan orang tua dalam keluarga mempunyai andil besar dalam pembangunan masyarakat. Dalam rangka pelaksanaan pendidikan nasional, peranan orang tua semakin jelas dan penting terutama dalam penanaman sikap dan nilai atau norma norma hidup bertetangga dan bermasyarakat, pengembangan bakat dan minat serta pembinaan bakat dan kepribadian. Sebagaimana dijelaskan oleh Singgih D. Gunarsa sebagai berikut : “Hubungan antar pribadi dalam keluarga sangat dipengaruhi oleh orang tua (ayah dan ibu) dalam pandangan dan arah pendidikan yang akan mewujudkan suasana keluarga. Masing-masing pribadi diharapkan tahu perannya dalam keluarga dan memerankan dengan baik agar keluarga menjadi wadah yang memungkinkan perkembangan secara wajar”.<sup>34</sup>

---

<sup>33</sup> Ibrahim Amini, *Agar tidak Salah Mendidik Anak*, (Jakarta: Al Huda, 2006), Cet. 1, hlm. 107-108

<sup>34</sup> Singgih D. Gunarsa. *Psikolog Praktis Anak, Remaja dan Keluarga*. (Jakarta. PT. BPK Gunung Mulia. 1995). hlm. 83 21

Peran tugas dan fungsi orang tua secara alamiah dan kodratnya harus melindungi dan menghidupi serta mendidik anaknya agar dapat hidup dengan layak dan mandiri setelah menjadi dewasa. Oleh karena itu tidak cukup hanya memberi makan minum dan pakaian saja kepada anak-anaknya saja tetapi harus berusaha agar anaknya menjadi baik, pandai dan berguna bagi kehidupannya dimasyarakat kelak. Orang tua dituntut mengembangkan potensi yang dimiliki anaknya agar secara jasmani dan rohani dapat berkembang dengan selaras dan seimbang secara maksimal.

Tugas dan tanggung jawab tersebut tidaklah mudah terutama dalam mendidik anak. Minimnya pendidikan kepribadian, mental dan perhatian orang tua akibatnya dapat terbawa arus hal-hal negative seperti penyalahgunaan obat-obat terlarang yang saat ini sedang berkembang dikota besar bahkan sampai kekampung-kampung yang akibatnya akan merusak mental dan masa depan anak, khususnya para pelajar yang diharapkan untuk menjadi generasi penerus bangsa yang sangat potensial dan produktif.

Fuad ihsan menjelaskan bahwa Tanggung jawab pendidikan perlu disadarkan dan dibina oleh kedua orang tua terhadap anak. Dengan cara memelihara, membesarkanya dan melindungi serta menjamin kesehatannya, baik secara jasmaniah maupun rohaniah dari berbagai penyakit atau bahaya lingkungan yang dapat membahayakan dirinya.<sup>35</sup>

Penulis menyimpulkan bahwa yang dimaksud dengan peran keluarga adalah kesatuan unsur terkecil yang terdiri dari bapak, ibu dan beberapa anak. Masing-masing unsur tersebut mempunyai peranan penting

---

<sup>35</sup> Fuad Ihsan. *Dasar-dasar Kependidikan*. ( Jakarta. PT. Rineka Cipta ), hlm. 52

dalam membina dan menegakkan keluarga, sehingga bila salah satu unsur tersebut hilang maka keluarga tersebut akan guncang atau kurang seimbang. Orang tua mempunyai peranan penting dalam tugas dan tanggung jawab terhadap anggota keluarga dalam pembentukan watak dan budi pekerti, latihan keterampilan dan ketentuan rumah tangga. Orang tua harus bisa menjadi panutan atau model bagi anaknya.

#### **4. Peran Orang Tua dalam Pendidikan**

Peran orang tua dalam pendidikan merupakan sesuatu yang sangat penting untuk menentukan keberhasilan pendidikan anak-anaknya. Pendidik pertama dan utama adalah orang tua. Nur menyatakan bahwa “peran orang tua dalam pendidikan adalah sebagai pendidik, pendorong, fasilitator dan pembimbing”.<sup>36</sup>

Tugas dan peran orang tua dalam bidang pendidikan dijelaskan sebagai berikut : 1) Pendidik. Pendidik pertama dan utama adalah orang tua dengan mengupayakan perkembangan seluruh potensi anak, baik potensi afektif, kognitif dan potensi psikomotor. 2) Pendorong (motivasi). Pendorong adalah daya penggerak atau pendorong untuk melakukan sesuatu. Orang tua berperan menumbuhkan motivasi anak. 3) Fasilitator. Fasilitator yang dimaksud adalah orang tua menyediakan berbagai fasilitas belajar seperti tempat belajar, meja, kursi, penerangan, buku, alat tulis, dan lain-lain. 4) Pembimbing: sebagai orang tua tidak hanya berkewajiban memberikan fasilitas, akan tetapi orang tua juga harus memberikan bimbingan secara berkelanjutan.

---

<sup>36</sup> Ahid Nur. *Pendidikan Keluarga Dalam Prspektif Islam*. Yogyakarta. 2015. hlm. 22-23

Gunarsa menjelaskan bahwa sikap yang perlu diperhatikan orang tua yaitu “konsisten dalam mendidik dan mengajar anak, sikap orang tua dalam keluarga, penghayatan orang tua akan agama yang dianutnya, dan sikap konsekuen orang tua dalam mendisiplinkan anaknya”.<sup>37</sup> Orang tua harus memberikan contoh yang baik bagi anaknya. Adanya ketidaksesuaian antara yang orang tua ajarkan terhadap anak dengan apa yang dilihat anak dari keseharian orang tuanya, maka hal itu akan membuat anak berpikir untuk tidak melakukan apa yang diajarkan orang tua.

## **B. Bermain Puzzle**

### **1. Pengertian Bermain**

#### **a. Pengertian Bermain dan Permainan**

Dunia anak adalah dunia bermain, sudah selayaknya pembelajaran dikelola dengan cara bermain. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, bermain dapat diartikan sebagai berbuat sesuatu untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat-alat tertentu atau yang lain).<sup>38</sup> Hurlock mendefinisikan bermain atau permainan sebagai aktivitas–aktivitas untuk memperoleh kesenangan.<sup>39</sup> Sujiono mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang–ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri

---

<sup>37</sup> Gunarsa.S.D.*Psikologi Perkembangan Anak dan Keluarga*.Jakarta :PT BPK Gunung MULia 2006.hlm.62

<sup>38</sup> Muhammad Fadillah dan Lilif Mualifatu Khorida, *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hlm.146

<sup>39</sup> Hurlock, *Psikologi perkembangan edisi ke- 5*. Jakarta. PT IQ.2012

seorang.<sup>40</sup> Hartati berpendapat, bermain merupakan sarana penting bagi perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak, dan juga merefleksi perkembangan anak.<sup>41</sup>

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.

Ada enam tahapan perkembangan bermain pada anak yaitu:<sup>42</sup>

1) *Unoccupied* atau bermain tidak tetap

Bermain bagi anak usia dini adalah belajar. Bermain yang dilakukan menimbulkan kesenangan serta kepuasan bagi anak. Bermain sebagai sarana pengembangan kemampuan sosial anak diharapkan mampu memberikan kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan<sup>43</sup>.

Anak bermain hanya dengan melihat sekelilingnya dan anak-anak lain yang sedang bermain, tanpa ikut berinteraksi maupun bermain dengan mereka. Jika tidak ada yang menarik perhatian anak, maka dia akan menyibukkan dirinya kembali

---

<sup>40</sup> Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Indeks, 2009), hlm.144

<sup>41</sup> Sofia Hartati, *Perkembangan Belajar Anak Usia Dini*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, 2005), hlm. 15

<sup>42</sup> Nor Izatil Hasanah, *Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional*, (Yogyakarta: Aswaja Presindo, 2016), h. 9-11

<sup>43</sup> Wijayanti, Rina. *Permainan Tradisional... h.52*

dengan berbagai hal seperti memainkan anggota tubuh dan lain-lainnya<sup>44</sup>.

Bermain tidak tetap dapat dilihat dari permainan anak yang menarik bagi dirinya. Anak melihat permainan anak lain dan apabila tidak menarik bagi dirinya maka anak akan menyibukkan atau memainkan permainannya sendiri.

2) *Salitary play* atau bermain sendiri

Tahap bermain sendiri biasanya tampak pada anak yang berusia sangat muda. Anak sibuk bermain sendiri dan tampaknya tidak memperhatikan kehadiran anak lain disekitarnya. Anak lain tersebut baru akan dirasakan kehadiran jika mengambil mainannya. Pada tahap ini terlihat bahwa anak bermain sendiri dan tidak memperhatikan orang lain, tetapi anak akan terganggu jika permainannya diganggu oleh anak lain.

3) *Onlooker play* atau pengamat

Tahap bermain pengamat pada anak usia dini adalah anak bermain dengan mengamati anak-anak lain melakukan kegiatan bermain tampak minat yang semakin besar terhadap kegiatan anak lain yang diamatinya<sup>45</sup>. Anak mulai tertarik untuk bergabung dengan permainan anak lain yang diamatinya dan berminat bermain bersama.

4) *Paralell play* atau bermain parallel

Tahap bermain parallel tampak pada saat dua anak atau lebih bermain dengan alat permainan yang sama dan melakukan

---

<sup>44</sup> Nor Izatil Hasanah, *Pengembangan ...* h. 9

<sup>45</sup> Ibid... hlm. 10

gerakan yang sama, tetapi jika diperhatikan maka akan tampak bila sebenarnya tidak ada interaksi diantara mereka. Mereka melakukan kegiatan yang sama secara sendiri-sendiri pada saat yang bersamaan. Permainan ini bisa ditemui pada anak yang sedang bermain mobil-mobilan, robot, balok dan lain-lain.

5) *Associative play* atau bermain dengan teman

Tahap bermain dengan teman terjadi interaksi yang lebih kompleks pada anak. Pada tahap ini ditandai dengan adanya interaksi antar anak yang bermain saling mengingatkan satu sama lain tukar menukar alat permainan dan nampaknya ada anak yang mengikuti temannya. Interaksi antara anak ini misalnya anak sedang menggambar, mereka bisa saling memberikan komentar dan meminjamkan pensil warna, dan ada interaksi di antara mereka tetapi kegiatan menggambar mereka lakukan sendiri-sendiri tanpa aturan yang mengikat.

6) *Cooperative or organized play* atau kerjasama dalam bermain atau dengan aturan

Tahap kerjasama dalam bermain atau dengan aturan ditandai dengan adanya kerja sama, pembagian tugas dan pembagian peran antara anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai tujuan tertentu, misalnya bermain peran, bekerja sama<sup>46</sup>. Pada tahap ini pembagian tugas dan pembagian peran antara anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai

---

<sup>46</sup> Ibid... hlm. 11

tujuan tertentu, misalnya bermain peran, bekerja sama membuat bangunan dari balok dan lain-lain. Pada umumnya, tahapan permainan ini 43% sudah muncul pada anak yang berusia 4-5 tahun.

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.

#### b. Faktor yang Mempengaruhi Permainan

Anak-anak dalam bermain sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, berikut ini adalah beberapa faktor yang mempengaruhi permainan anak:<sup>47</sup>

##### 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

---

<sup>47</sup> M. Fadlillah, M.Pd.I, *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2017), hlm. 43

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. Anak yang pandai menunjukkan keseimbangan perhatian bermain yang lebih besar, termasuk upaya menyeimbangkan faktor fisik dan intelektual yang nyata.

### 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. Pada masa awal kanak-kanak, anak laki-laki menunjukkan perhatian pada berbagai jenis permainan yang lebih banyak dari pada perempuan, tetapi sebaliknya terjadi pada akhir masa kanak-kanak.<sup>48</sup>

### 5) Lingkungan

---

<sup>48</sup> Elizabert Hurlock. *Psikologi Perkembangan, Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan (terjemahan)*. Jakarta: Erlangga. Indonesia, D. P. 2014)

Lingkungan yang mendukung akan dapat memengaruhi anak dalam bermain. Lingkungan yang sepi dari anak-anak akan kurang rasa bermainnya dibandingkan dengan lingkungan yang terdapat banyak anak-anak. Anak yang dari lingkungan yang buruk kurang bermain ketimbang anak lainnya. Anak yang berasal dari lingkungan desa kurang bermain dari pada mereka yang berasal dari lingkungan kota. Hal ini karena kurangnya teman bermain serta kurangnya peralatan dan waktu bebas.<sup>49</sup>

#### 6) Status sosial-ekonomi

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

Status sosial ekonomi dapat mempengaruhi anak dalam permainan yang mereka lakukan, anak yang berstatus sosial tinggi kerap kali bermain dengan barang-barang mewah dan mahal. Berbanding terbalik dengan anak pada kalangan ekonomi rendah mereka suka sekali dengan permainan yang ada di sekitarnya, biasa kita bilang dengan sebutan si bolang.<sup>50</sup>

#### 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.

---

<sup>49</sup> Ibid

<sup>50</sup> Ibid

Dibandingkan dengan anak yang tidak cukup memiliki waktu luang, kemungkinan bermainnya sangat kurang. Sebab, ia sudah kehabisan tenaga untuk menyelesaikan tugas-tugas yang didapatkannya.

Jumlah waktu ini berkaitan dengan status ekonomi dalam keluarga anak, anak dengan keluarga berada mereka lebih banyak memiliki waktu bermain dari pada anak dengan keadaan kakurangan dalam keluaraganya, terkadang mereka malah tidak memiliki maianan.

#### 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.<sup>51</sup> Peralatan yang digunakan anak dalam permainan akan mempengaruhi perkembangan serta kemampuan anak dalam berfikir serta memecahkan masalah di hadapi, selain itu akan mengembangkan kreasi serta imajinasi yang anak miliki.

## 2. Permainan Puzzle

### a. Pengertian Permainan Puzzle

Puzzle adalah permainan yang menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian.<sup>52</sup> Cara memainkan puzzle adalah memisahkan kepingan-kepingan yang dipisahkan lalu

---

<sup>51</sup> Ibid

<sup>52</sup> Andang ismail, *Education Games*, (Jogjakarta: Pro U Media, 2011), hlm. 199

digabungkan kembali dan terbentuk menjadi sebuah gambar. Puzzle sebuah permainan untuk menyatukan pecahan keping untuk membentuk sebuah gambar atau tulisan yang telah ditentukan.<sup>53</sup> Puzzle juga dapat diartikan sebagai alat permainan edukatif yang bisa digunakan oleh anak untuk belajar.<sup>54</sup> Puzzle merupakan permainan yang dapat digunakan melatih konsentrasi dan meningkatkan daya ingat anak.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas penulis menyimpulkan bahwa 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.

Penggunaan media Puzzle bagi pembelajaran anak usia dini untuk menstimulus enam aspek perkembangan anak usia dini. Melalui permainan puzzle maka anak dapat melatih ketangkasan jari, koordinasi mata dan tangan, mengasah otak, mencocokkan bentuk, melatih kesabaran, memecahkan masalah. Menurut Yuliani penggunaan media puzzle akan mengasah otak' koordinasi tangan dan mata, membaca, penalaran, kesabaran, pengetahuan.<sup>55</sup>

Permainan puzzle bagi anak usia dini merupakan contoh kongkrit belajar melalui bermain. Penggunaan media puzzle terhadap anak yang diberikan dapat memberikan simbol dan pengetahuan

---

<sup>53</sup> Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, (Yogyakarta: Diva Press Anggota IKAPI, 2011), hlm. 23

<sup>54</sup> Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan*, (Jakarta: PT Grasindo, 2000), hlm. 28

<sup>55</sup> Yuliani, Rani, *Permainan Meningkatkan Kecerdasan Anak*,..., hlm.14

karena anak usia dini belum dapat berfikir abstrak sehingga harus diberikan pengalaman secara langsung atau berikan benda konkrit. Sunarti mengatakan tujuan penggunaan media puzzle adalah mengenalkan anak beberapa strategi sederhana dalam menyelesaikan masalah, melatih kecepatan, kecermatan, dan ketelitian dalam menyelesaikan masalah. Serta menanamkan sikap pantang menyerah dalam menghadapi masalah.<sup>56</sup>

Yulianti menyatakan terdapat langkah-langkah penggunaan media puzzle yaitu Lepaskan kepingan-kepingan puzzle dari tempatnya, Acak kepingan- kepingan puzzle tersebut dan terakhir adalah meminta anak untuk menyusun kembali kepingan-kepingan puzzle.<sup>57</sup>

Penulis menyimpulkan bahwa media puzzle dapat digunakan sebagai stimulus perkembangan anak terutama dalam perkembangan kognitifnya. Puzzle sangat membantu anak dalam mengoptimalkan perkembangannya terutama perkembangan kognitif dalam belajar dan pemecahan masalah.

## **C. Kemampuan Kognitif**

### **1. Pengertian Kemampuan Kognitif**

Istilah *cognitive* berasal dari kata *cognition* yang padananya *knowing*, berarti mengetahui. Secara luas kognitif memiliki arti, *cognition*

---

<sup>56</sup> Sunarti, *Ajarkan Anak Keterampilan Hidup Sejak Dini*, (Jakarta : Alex Komputindo, 2005), hlm.49

<sup>57</sup> Yuliani, Rani, *Permainan Meningkatkan Kecerdasan Anak*,....hlm.43 Khadijah, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan: Ikapi, 2016), hlm. 31

ialah perolehan, penataan dan penggunaan pengetahuan.<sup>58</sup> 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.<sup>59</sup>

Kamus besar bahasa Indonesia mendefinisikan kognitif sebagai suatu hal yang berhubungan dengan atau melibatkan kognisi berdasarkan kepada pengetahuan faktual yang empiris.<sup>60</sup> 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.<sup>61</sup>

Penulis menyimpulkan 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 mengeksplorasi dirinya sendiri, orang lain, hewan dan tumbuhan, serta berbagai benda yang ada disekitarnya sehingga mereka dapat memperoleh berbagai pengetahuan tersebut.

---

<sup>58</sup> Khadijah, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan: Ikapi, 2016), hlm. 31

<sup>59</sup> Khadijah, *Perkembangan* .....hlm.31

<sup>60</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia

<sup>61</sup> Suyadi, *Psikologi Belajar PAUD*, (Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2010), hlm.

## 2. Tahap Perkembangan Kognitif

Tahap-tahap perkembangan kognitif secara Skematis dapat digambarkan sebagai berikut:<sup>62</sup>

**Tabel 2.1 Tahap-tahap perkembangan kognitif**

Tahap	Masa	Umur	Karakteristik
1.	Sensori motor	0-2 tahun	Perkembangan skema melalui refleks untuk mengetahui dunianya. Mencapai kemampuan dalam meresepsikan ketetapan dalam objek.
2.	Pra Operasional	2-7 tahun	Penggunaan simbol dan penyusunan tanggapan internal, misalnya dalam permainan, bahasa, dan peniruan
3.	Operasional Konkrit	7-11 tahun	Mencapai kemampuan untuk berfikir sistematis terhadap hal-hal atau objek-objek yang kongkret. Mencapai kemampuan mengkonservasikan
4.	Operasional formal	11 tahun - dewasa	Mencapai kemampuan untuk berpikir sistematis terhadap hal-hal yang abstrak dan hipotesis.

Sumber: Yuliani Nurani Sujiono, dkk, *Metode Pengembangan Kognitif*

## 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.<sup>63</sup>

### a. Faktor Heriditas/ keturunan

Teori hereditas atau nativisme yang dipelopori oleh seorang ahli

<sup>62</sup> Yuliani Nurani Sujiono, dkk, *Metode Pengembangan Kognitif*, ( Jakarta: Universitas Terbuka, 2004), hlm. 3.7

<sup>63</sup> Asri Budiningsih, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2005), hlm.35

filsafat Schopenhauer, mengemukakan bahwa manusia yang lahir sudah membawa potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Taraf intelegensi sudah ditentukan sejak lahir.<sup>64</sup>

b. Faktor Lingkungan

Manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang belum ternoda, dikenal dengan teori tabula rasa. Taraf intelegensi ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya.<sup>65</sup>

c. Faktor Kematangan

Tiap organ (fisik maupaun psikis) dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Hal ini berhubungan dengan usia kronologis.

d. Faktor Pembentukan

Pembentukan adalah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Ada dua pembentukan yaitu pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar).<sup>66</sup>

e. Faktor Minat dan Bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik. Bakat seseorang akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya. Seseorang yang memiliki bakat tertentu akan semakin mudah dan cepat mempelajarinya.

f. Faktor Kebebasan

---

<sup>64</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 59.

<sup>65</sup> Ibid.

<sup>66</sup> Ibid. hlm. 60

Keleluasaan manusia untuk berpikir *divergen* (menyebar) yang berarti manusia dapat memilih metode tertentu dalam memecahkan masalah dan bebas memilih masalah sesuai kebutuhan.<sup>67</sup>

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

#### **4. Macam-macam Metode Pengembangan Kognitif AUD**

Ada berbagai cara dalam 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:

##### **a. Metode Bermain**

Metode bermain merupakan latihan untuk mengkonsolidasikan berbagai pengetahuan dan ketrampilan kognitif yang baru dikuasai sehingga dapat berfungsi secara efektif.<sup>68</sup> Melalui kegiatan bermain, semua proses mental yang baru dikuasai dapat diinternalisasi oleh anak.

---

<sup>67</sup> Ibid.

<sup>68</sup> Khadijah, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*,... hlm.87

Kemampuan kognitif yang dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain: kemampuan mengenal, mengingat, berfikir konvergen, divergen, memberi penilaian. Kegiatan bermain dilakukan dengan mengamati dan mendengar. Mengamati dilakukan dengan; melihat bentuk, warna, ukuran: melihat persamaan dan perbedaan bentuk, warna dan ukuran: enciptakan masalah berdasar pengenalannya tentang, bentuk, warna ukuran. Sedangkan kegiatan mendengar dilaksanakan dengan: mendengar bunyi, suara, nada: melihat persamaan dan perbedaan bunyi, suara, nada; memecahkan masalah berdasarkan pengenalannya tentang bunyi, suara dan nada.<sup>69</sup>

b. Metode bercerita

Metode bercerita merupakan salah satu pemberian pengalaman belajar bagi anak TK dengan membawakan cerita kepada anak secara lisan.

Cerita yang dibawakan guru harus menarik dan menngundang perhatian anak dan tidak lepas dari tujuan pendidikan bagi anak TK. Bila isi cerita dikaitkan dengan dunia kehidupan anak TK, maka mereka dapat memahami isi cerita itu, mereka akan mendengarkan dengan penuh perhatian dan dengan mudah dapat menangkap isi cerita, adapun teknik-teknik dalam bercerita kepada anak yaitu: 1) membacakannya langsung dari buku cerita, 2) bercerita dengan menggunakan ilustrasi gambar dari buku, 3) menceritakan dongeng,

---

<sup>69</sup> Khadijah, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*,... hlm.92

4) bercerita dengan menggunakan papan flanel, 5) bercerita dengan menggunakan media boneka, 6) dramatisasi suatu cerita, 7) bercerita sambil memainkan jari-jari tangan.<sup>70</sup>

c. Metode Karya Wisata

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.

Metode karyawisata sering diidentikkan dengan kegiatandarma wisata atau rekreasi yang hanya dilaksanakan di akhir tahun kegiatan pengembangan. Padahal, metode karyawisata merupakan suatu metode yang memungkinkan pendidik untuk mengajak anak berkunjung ke suatu tempat (objek) tertentu untuk mempelajari sesuatu hal secara lebih mendalam dan konkret. Metode karyawisata akan membantu anak memahami kehidupan nyata dalam lingkungan sekitar mereka.<sup>71</sup>

d. Metode Eksperimen

Metode Eksperimen adalah metode yang ditandai dengan kegiatan melakukan percobaan dengan mengerjakan sesuatu dan mengamatinya serta kemudian melaporkan hasilnya. Metode eksperimen ialah metode yang ditandai dengan kegiatan melakukan percobaan dengan mengerjakan sesuatu dan mengamatinya serta

---

<sup>70</sup> Ibid. hlm 92.

<sup>71</sup> Ibid. hlm 95

kemudian melaporkan hasilnya.

Eksperimen sebagai model, dimaksudkan agar guru melaksanakan suatu usaha untuk mempermudah proses pembelajarannya dengan melakukan pendekatan-pendekatan yang memungkinkan anak lebih memahami konsep yang diajarkan. Sebagai usaha pengulangan, melalui eksperimen guru mengulangi teoritis yang telah disampaikan, dan konsep yang telah diajarkan akan lebih kongkrit jika melalui pelaksanaan eksperimen.<sup>72</sup>

e. Metode Tanya Jawab

Metode Tanya Jawab merupakan suatu cara penyampaian pembelajaran oleh guru dengan jalan mengajukan pertanyaan dan siswa menjawab.

Metode tanya jawab merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar bagi anak. Dengan metode tanya jawab guru dapat memberikan pertanyaan-pertanyaan untuk mendapatkan respon lisan dari anak. Penggunaan metode tanya jawab dapat dinilai sebagai metode yang cukup wajar dan tepat, apabila penggunaannya dipergunakan untuk:

- a) Merangsang agar perhatian anak terarah pada suatu bahan pelajaran yang sedang dibicarakan,
- b) Mengarahkan proses berfikir dan pengamatan anak didik,
- c) Meninjau atau melihat penguasaan anak didik terhadap materi/bahan yang telah diajarkan sebagai bahan pertimbangan.

---

<sup>72</sup> Ibid. hlm 103

f. Metode Pemberian Tugas

Metode Pemberian Tugas merupakan salah satu metode yang dilakukan oleh pendidik ketika memberikan pekerjaan kepada anak untuk mencapai suatu tujuan kegiatan pengembangan tertentu.

Pemberian tugas merupakan salah satu metode yang dilakukan oleh pendidik ketika memberikan pekerjaan kepada anak untuk mencapai suatu tujuan kegiatan pengembangan tertentu. Dengan mengerjakan tugas yang diberikan diharapkan ada perubahan tingkah laku anak yang lebih positif sesuai dengan tujuan perkembangannya. Metode pemberian tugas dimaksudkan agar: 1) Memberi kesempatan kepada anak untuk belajar lebih banyak. 2) Memupuk rasa tanggungjawab pada anak. 3) Memperkuat motivasi belajar. 4) Membangun hubungan yang erat dengan orang tua dan, 5) Mengembangkan keberanian berinisiatif.

g. Metode Demonstrasi

Metode Demonstrasi merupakan cara penyajian materi pelajaran kepada anak dengan mengadakan percobaan dan mengalami langsung serta membuktikan sendiri sesuatu yang dipelajarinya.

Demonstrasi merupakan metode mengajar dengan cara memperagakan barang, kejadian, aturan, dan urutan melakukan suatu kegiatan, baik secara langsung maupun penggunaan media pengajaran yang relevan dengan pokok bahasan atau materi yang sedang disajikan. Metode demonstrasi ialah cara penyajian materi

pelajaran kepada anak dengan mengadakan percobaan dan mengalami langsung serta membuktikan sendiri sesuatu yang dipelajarinya, yang bertujuan agar anak mampu memahami tentang cara mengatur atau menyusun sesuatu.

## **5. Pengaruh Permainan Puzzle dengan Kemampuan Kognitif**

Pembelajaran 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 didupatkannya. Penggunaan media juga harus disesuaikan dengan kesukaan dan usia anak dan juga ada nilai edukatif didalamnya misalnya penggunaan media puzzle.

Penulis menyimpulkan 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.

Adapun 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).<sup>73</sup>

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

---

<sup>73</sup> Hasan, Alwi. *Problem Matematika*. (Bandung: Pakar Raya, 2003), hlm.85

telah di berikan oleh guru. Disitulah anak akan dilatih daya konsentrasinya dari situlah mempengaruhi kemampuan kognitif anak tersebut.

b. Pengaruh kecerdasan kognitif terhadap ketrampilan anak

Pengembangan Kognitif anak usia dini diarahkan pada pengembangan Auditori, Visual, Taktil, Kinestik. Aritmatika, Geometri, dan Sains.<sup>74</sup> Ketrampilan pada anak usia dini mengarah pada kemampuan kognitif visual. Pengembangan visual anak usia dini adalah kemampuan yang berhubungan dengan penglihatan, pengamatan, perhatian, tanggapan dan persepsi anak terhadap lingkungan sekitarnya.<sup>75</sup> Kemampuan yang dikembangkan, antara lain, mengenali benda-benda sehari-hari, membandingkan benda-benda dari yang sederhana menuju ke yang lebih kompleks, mengetahui benda dari ukuran, bentuk, atau dari warnanya, mengetahui adanya benda yang hilang apabila ditunjukkan sebuah gambar yang belum sempurna atau janggal, menjawab pertanyaan tentang sebuah gambar seri dan atau lainnya, menyusun potongan teka-teki mulai dari yang sederhana sampai ke yang lebih rumit, mengenali namanya sendiri bila tertulis dan mengenali huruf dan angka.

Hubungan kecerdasan kognitif terhadap kemampuan ketrampilan anak, bahwa dengan memiliki kecerdasan yang berkembang dengan baik, anak akan lebih mudah dan mampu mengembangkan kreativitasnya untuk menghasilkan sebuah karya. Ketika anak dengan kemampuan kognitif yang rendah, anak akan

---

<sup>74</sup> Khadijah. *perkembangan kognitif AUD*. Medan perdana mulya sarana. 2016

<sup>75</sup> *Ibid* hlm. 51

mengalami kesulitan dalam menyelesaikan kreativitasnya. Berbeda dengan anak yang memiliki kemampuan kognitif tinggi, selain dapat dengan mudah menyelesaikan dan akan memiliki kemampuan untuk berkreasi lebih baik.

#### **D. Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19**

Kejadian luar biasa pandemi Covid-19 terjadi di belahan dunia, termasuk di Indonesia. Hal ini memaksa masyarakat mendefinisikan mengenai makna hidup, tujuan pembelajaran dan hakekat kemanusiaan. Pandemi Covid-19 merupakan realitas yang harus dihadapi baik secara individu maupun kelompok. Dimana era Covid-19 di Indonesia potensial menurunkan kesehatan via ruang gerak. Jika selama ini manusia berinteraksi sosial dalam kehidupan secara produktif. Namun, akibat dari persebaran Covid-19 yang begitu cepat menjadikan krisis besar untuk manusia di era modern, secara tidak langsung.<sup>76</sup>

Wabah virus corona (Covid-19) pada awal tahun 2020 sangat mengejutkan dunia yang hingga sekarang menginfeksi hampir seluruh negara di dunia. Covid-19 pertama kali muncul di Wuhan, Provinsi Hubei pada akhir tahun 2019. Bencana non alam ini bukan pertama kalinya dihadapi negaranegara di dunia. Sejarah mencatat pernah ada sebelumnya beberapa virus yang juga dapat mengancam nyawa jika tidak segera ditangani seperti virus Ebola, SARS, H5N1 atau Flu Burung, HIV, MERS, dan lain-lain.<sup>77</sup>

---

<sup>76</sup> Wijayanto. *Bunga Rampai. Strategi pembelajaran Masa Pandemi covid 19*.2010.hlm. 29

<sup>77</sup> Syafrizal, Pada tanggal 30 Januari 2020, WHO menetapkan Covid-19 sebagai Public Health Emergency of International Concern...2020

Dampak dari adanya COVID-19 menyebabkan perekonomian di Indonesia menjadi merosot, menjatuhkan nilai tukar rupiah, harga barang naik, terutama alat-alat kesehatan. Penanggulangan ekstrem seperti Lockdown suatu daerah bahkan suatu negara pun dilakukan sebagai upaya untuk meminimalisir penyebaran penyakit tersebut.<sup>78</sup>

Dampak pandemi covid 19 merambah kedalam berbagai kehidupan dan perilaku manusia, terhadap perilaku dalam pendidikan, perilaku menggunakan media sosial, perilaku konsumtif, perilaku kerja, dan perilaku sosial keagamaan.<sup>79</sup>

Perilaku pendidikan, mengalami perubahan yang signifikan, mulai dari metode pembelajaran, media pembelajaran dan sedikit materi pembelajaran yang berbeda dari biasanya. Menghadapi perubahan prosen pembelajaran ini para pelaku pembelajaran mengadakan berbagai inovasi di dalam pembelajaran. Adapun inovasi teknologi pembelajaran yang dilakukan antara lain, berupa;<sup>80</sup>

1. memuat video pembelajaran dalam bentuk tutorial aktivitas gerak fisik yang diupload di Youtube, memaksimalkan penggunaan learning management system e-learning melalui beberapa aplikasi kekinian lainnya seperti; *Schoology, Google Classroom, Whatsaap, Line, Instagram, dan Twitter.*
2. untuk menunjang proses tatap muka digital dengan memanfaatkan

---

<sup>78</sup> Zahrotunni'mah. (2020). *Langkah Taktis Pemerintah Daerah Dalam Pencegahan Penyebaran Virus Corona COVID-19 di Indonesia*. Jurnal Sosial dan Budaya Syar'i Vol. 7 No. 3 (2020), pp.247- 260, DOI: 10.15408/sjsbs.v7i3.15103. (Online) Tersedia: <http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/salam/article/view/15103>. (Diakses : 26 Juni 2020) 2020 : 248)

<sup>79</sup> Ginting, Henndy. (2020). *Perubahan Perilaku sebagai Respon terhadap Wabah COVID-19*. Tulisan Edukasi HIMPSI di Masa Pandemi COVID-19 – Seri 14. (Online) Tersedia : <https://Covid19.go.id/edukasi/masyarakat-umum/perubahan-perilaku-sebagai-respon-terhadapwabah-Covid-19> (Diakses : 25 Juni 2020)

<sup>80</sup> Wijayanto Adi. *Bunga Rampai...* hlm.53

aplikasi video *conferencing* seperti; *Zoom, Skype, dan Google Meeting*.

Guna memudahkan para peserta didik dalam memahami materi pada setiap mata kuliahnya.

3. untuk penyampaian materi penulis memanfaatkan aplikasi *Microsoft Power Point, Google Slides, Prezi, dan Canva*.

Inovasi media pembelajaran diatas, yang paling sering dipergunakan pada pendidikan anak usia dini / PAUD adalah media whatshap dan juga video. Pemakainya kedua media tersebut dengan menggunakan asumsi bahwa kedua media tersebut yang paling mudah dan gampang dan paling dekat untuk dipergunakan oleh anak dan wali murid.

## **E. Kerajinan Tangan pada Anak Usia Dini**

### **1. Pengertian Kerajinan Tangan pada Anak Usia Dini**

Menurut Sumanto bahwa kerajinan berkarya seni rupa berkaitan dengan kemampuan seseorang dalam mengolah media ungkap sesuai dengan alat yang digunakan sewaktu berkarya, ketepatan dalam mewujudkan gagasan dalam karya seni, dan kecekatan atau keahlian tangan dalam menerapkan teknik-teknik berkarya seni rupa.<sup>81</sup> Asmani menyebutkan bahwa kerajinan yang seharusnya dikuasai oleh anak-anak PAUD adalah ketrampilan menulis, menggambar, memainkan permainan edukatif, mengenali kemampuan terbesarnya, dan lain-lain dengan kemampuan intensif.<sup>82</sup>

---

<sup>81</sup> Sumanto. *Konsep Dasar Anak Usia Dini* : Jakarta : Departemen. Pendidikan Nasional. 2005.hlm.11

<sup>82</sup> Asmani, Jamal Ma'mur. *Manajemen Strategi Pendidikan Anak Usia. Dini (PAUD)*. Yogyakarta: Diva press.2009. hlm. 163

Ketrampilan-ketrampilan tersebut menggunakan otot-otot kecil yang melibatkan anggota tubuh tertentu seperti menggunakan jari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat dan dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih.

Hurlock, menyebutkan bahwa ketrampilan tangan merupakan pengendalian otot tangan, bahu dan perelangan tangan. Pada anak usia dini ketrampilan tangan dapat berkembang dengan cepat.<sup>83</sup> Selanjutnya Hurlock menjelaskan bahwa mengungkapkan ketrampilan tangan lebih banyak dan lebih berguna bagi anak untuk mengurus dirinya sendiri. Berdasarkan kedua pendapat Hurlock dapat disimpulkan bahwa, ketrampilan motorik adalah ketrampilan alami yang berguna seumur hidup. Namun demikian anak pada masa perkembangan harus difasilitasi untuk mengembangkan ketrampilan motoriknya. Anak yang mempunyai ketrampilan motorik yang baik akan lebih mudah mempelajari hal-hal baru yang sangat bermanfaat dalam menjalani pendidikan. Penguasaan ketrampilan seperti bermain musik, melukis, membuat kerajinan, membuat gambar desain dan lain sebagainya.

Penulis menyimpulkan bahwa kerajinan tangan termasuk dalam perkembangan motorik halus yang mampu memfungsikan otot-otot kecil seperti gerakan jari tangan, mengkoordinasi kecepatan tangan dan mata dan mengendalikan emosi. Ketrampilan tangan dapat dilihat dari hasil tes kemampuan seseorang menyelesaikan tugas yang melibatkan jari-jari tangan dengan mengikuti tingkat keberhasilan tertentu. Semakin tinggi

---

<sup>83</sup> Elizabert Hurlock. *Psikologi Perkembangan, Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan (terjemahan)*. Jakarta: Erlangga. Indonesia, D. P. 2014

ketrampilan tangan seseorang maka semakin mudah ia menyelesaikan tugas dengan tingkat keberhasilan tinggi.

## 2. Jenis-jenis Kerajinan Tangan Anak Usia Dini (4-5 tahun)

### a. Bermain Plastisin

Ada beberapa jenis ketrampilan anak usia dini yang diberikan guru, diantaranya adalah; *Playdough* berasal dari kata bahasa Inggris yakni play yang berarti bermain sedang dough artinya adonan.<sup>84</sup> *Playdough* adalah media bermain yang merupakan bentuk modern dari mainan tanah liat (lempung).

*Playdough* merupakan salah satu permainan edukatif yang mudah didapat dengan harga yang terjangkau dan bisa juga membuat sendiri. Dengan bermain *Playdough* anak bebas membentuk sesuai dengan keinginan dan daya imajinasi. Anggraini menjelaskan bahwa permainan *playdough* adalah salah satu aktifitas yang bermanfaat untuk perkembangan motorik, kognitif, dan kesabaran anak.

Melalui bermain *playdough*, anak tak hanya bermain, tapi juga bermanfaat untuk meningkatkan perkembangan otaknya. Dengan *playdough*, anak-anak bisa membuat bentuk apa pun dengan cetakan ataupun bentuk bebas sesuai dengan kreativitasnya masing-masing.<sup>85</sup>

Permainan *playdough* merupakan salah satu alternatif kegiatan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak

---

<sup>84</sup> Sigit Daryanto dan Widiastutik, *Kamus Lengkap Inggris- Indonesia Indonesia-Inggris*, (Surabaya: Apollo), hlm. 63

<sup>85</sup> Anggraini Adityasari, *Main Matematika Yuk!*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2013), hlm. 27

dalam pengenalan konsep angka. Kegiatan bermain yang dilakukan harus memperhatikan prinsip perkembangan dan karakteristik anak usia dini, diupayakan membangun gagasan untuk mengekspresikan kebebasan, imajinasi, dan kreativitas, sehingga dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini salah satunya perkembangan kognitif.

Proses pembelajaran yang dilakukan melalui kegiatan membilang disajikan dengan membuat suasana bermain menjadi menyenangkan dan menarik minat anak. Suasana yang demikian, menjadikan pembelajaran menantang bagi anak sehingga anak mudah membangun pengetahuannya sendiri. Koneksi neuron anak akan dapat tersambung secara terus-menerus, sehingga akan dapat memicu anak untuk berpikir sistematis dan imajinatif, serta pembelajaranpun dapat terlaksana secara maksimal.

Tahapan-tahapan dalam menemukan dan membangun pengetahuan melalui proses berpikir yang sistematis serta melalui benda konkret, membuat kemampuan kognitif anak dapat meningkat.<sup>86</sup> Menurut Rachmani upaya meningkatkan motorik halus anak dapat melalui kegiatan-kegiatan menggunting, melipat, menyambung titik-titik, kertas, meronce dan menjahit

Penulis menarik kesimpulan bahwa kerajinan tangan untuk anak usia 4-5 tahun kelompok A adalah ketrampilan yang dapat

---

<sup>86</sup> Eka Cahya Maulidiyah, "*Peningkatan...*", hlm. 791

menstimulasikan kesiapan mereka untuk menulis dan menguatkan otot-otot jari tangan dan pergelangan tangannya.

## **F. 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 Kabupaten Jember.
2. 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.

3. 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 peneliti menyimpulkan 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.

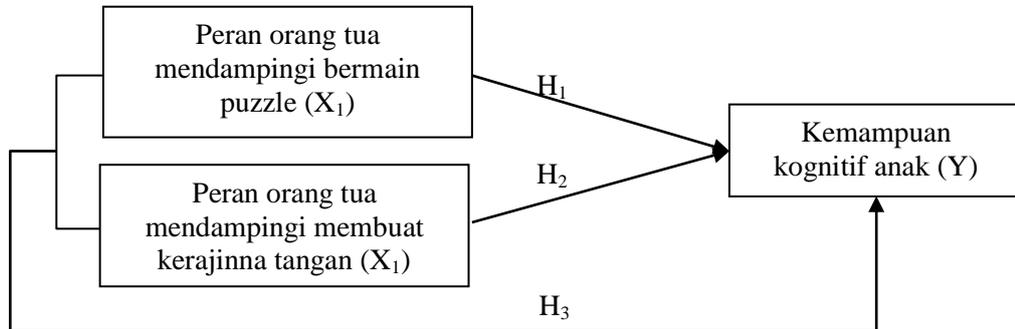
## **G. Kerangka Berfikir**

Berikut ini akan penulis diuraikan kerangka berpikir yang melandasi penelitian ini berdasarkan pembahasan teoritis pada bagian kajian pustaka diatas. Kajian 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 dan dibantu oleh orang tua dalam proses pembelajarannya supaya berhasil mencapai tujuannya perlu memperhatikan masalah yang paling penting disamping materi pelajaran yaitu penerapan permainan puzzle berpengaruh terhadap kognitif. Kognitif 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 sebagai berikut :



**Gambar 2.1 Kerangak Berfikir**

#### H. Hipotesis

- H<sub>1</sub> = Terdapat Pengaruh peran orang tua dalam mendampingi anak bermain puzzle terhadap kemampuan Kognitif Anak Kelompok A di RA Al Khodijah Purworejo Ngunut Tulungagung
- H<sub>2</sub> = Terdapat Pengaruh peran orang tua dalam mendampingi anak membuat kerajinan tangan terhadap kemampuan Kognitif Anak Kelompok A di RA Al Khodijah Purworejo Ngunut Tulungagung
- H<sub>3</sub> = Terdapat Pengaruh peran orang tua dalam mendampingi anak bermain puzzle dan membuat kerajinan tangan terhadap kemampuan Kognitif Anak Kelompok A di RA Al Khodijah Purworejo Ngunut Tulungagung