BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Bermain

a. Pengertian bermain

Bermain bagi anak usia dini sudah tidak asing lagi. Setiap pada anak usia dini, di situ pasti dijumpai kegiatan bermain. Bermain dan anak usia dini dibaratkan seperti halnya dua sisi mata uang. Antara sisi satu dengan sisi yang lainnya saling melengkapi dan tidak dapat dipisah-pisahkan. Karena memang bermain merupakan dunianya anak-anak. Dalam hal ini, aktivitas bermain yang dilakukan anak-anak merupakan cerminan kemampuan fisik, intelektual, emosional dan sosial.

Bermain adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang. Bermain juga diartikan sebagai dunia anak-anak, yang merupakan hak asasi bagi anak usia dini dan hakiki pada masa prasekolah, berkaitan dengan hal itu Hurlock mengategorikan bermain menjadi dua, yaitu: "Bermain aktif dan bermain pasif, bermain aktif yaitu kesenangan yang dilakukan individu seperti berlari sedangkan bermain pasif yaitu tidak melakukan kegiatan secara langsung seperti menonton tv".[16]

Dikemukakan oleh Piaget menekankan bahwa "Bermain sebagai alat utama bagi anak untuk belajar dan suatu kegiatan yang

[16] M. Fadlillah, M.Pd.I, *Bermain & Permainan Anak Usia Dini,* (Jakarta: Kencana, 2017), hal. 7

dilakukan berulang-ulang yang menimbulkan kesenangan dan kepuasan". Sedangkan menurut Masitoh bahwa "Bermain juga merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak TK"[17]. Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup. Sehingga penerapan metode bermain dapat memotivasi anak dalam pembelajaran melalui metode bermain anak akan berada dalam suasana yang menyenangkan dan pembelajaran pun menjadi lebih menarik.

b. Karakteristik bermain Anak Usia Dini

Karakteristik bermain anak usia dini dapat dilihat melalui berbagai hal pada saat anak melakukan kegiatan bermain dan diklasifikasikan menjadi enam, yaitu:

1. Bermain muncul dari dalam diri anak, maksudnya keinginan bermain harus muncul dari dalam diri anak, sehingga anak dapat menikmati dan bermain sesuai dengan caranya sendiri.
2. Bermain harus bebas dari aturan yang mengikat dan kegiatan untuk dinikmati, maksudnya bermain pada anak usia dini harus terbebas dari aturan yang mengikat, karena anak usia dini memiliki cara bermain sendiri.
3. Bermain adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya, maksudnya pada saat bermaian air, anak melakukan aktivitas dengan air dan mengenal air dari bermainnya.

[17] Masitoh dkk.,*Bermain dan Permainan Anak,(*Jakarta:Universitas Terbuka,2008),hlm.25.

4. Bermain harus didominasi oleh pemain maksudnya, pemain adalah anak itu sendiri tidak didominasi oleh orang dewasa.
5. Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain.[18]

c. Tahap-tahap perkembangan bermain

Menurut Jean Piaget tahapan perkembangan bermain anak dapat diklasifikasikan menjadi beberapa kelompok sebagai berikut:

1. Sensori motor *(sensory motor play)*

   Tahap ini terjadi pada anak usia 0-2 tahun. Pada tahap ini bermain anak lebih mengandalkan indra dan gerak-gerak tubuhnya. Untuk itu, pada usia ini mainan yang tepat untuk anak ialah yang dapat merangasang panca indranya, misalanya mainan yang berwarna cerah, memiliki banyak bentuk dan tekstur, serta mainan yang tidak mudah tertelan oleh anak.

2. Praoprasional *(symbolic play)*

   Tahap ini terjadi pada anak usia 2-7 tahun. Pada tahap ini anak sudah mulai bisa bermain khayal dan pura-pura, banyak bertanya, dan mulai mencoba hal-hal baru, dan menemui simbol-simbol tertentu. Adapun alat permainan yang cocok untuk usia ini adalah yang mampu merangsang perkembangan imajinasi anak, seperti menggambar, balok/lego, dan puzzle. Namun sifat permainan anak usia dini lebih sederhana dibandingkan dengan operasional konkret.

3. Operasional konkret *(social play)*

[18] M. Fadlillah, M.Pd.I, *Bermain & Permainan Anak Usia Dini,* (Jakarta: Kencana, 2017), hal. 43

Tahap ini terjadi pada anak usia 7-11 tahun. Pada tahap ini anak bermain sudah menggunakan nalar dan logika yang bersifat objektif. Adapun alat permainan yang tepat untuk usia ini ialah yang mampu menstimulasi cara berpikir anak. Melalui alat permainan yang dimainkan anak dapat menggunakan nalar maupun logikanya dengan baik. Bentuk permainan yang bisa digunakan di antaranya: dakon, puzzle, ular tangga, dam-daman, dan monopoli.

4. Formal operasional *(game with rules and sport)*

Terjadi pada tahap anak usia 11 tahun ke atas. Pada tahap ini anak bermain sudah menggunakan aturan-aturan yang sangat ketat dan lebih mengarah pada *game* atau pertandingan yang menuntuk adanya menang dan kalah.[19]

d. Faktor-faktor yang mempengaruhi bermain

Faktor-faktor yang mempengaruhi bermain anak menurut Harlock:

1. Kesehatan, semakin sehat anak maka semakin banyak energinya untuk bermain aktif.
2. Perkembangan motorik, permainan anak melibatkan koordinasi motorik. Pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif.

[19] Ibid, hal. 44

3. Inteligensi, pada setiap usia, anak yang pandai lebih aktif dibandingkan dengan yang kurang pandai, dan permainan mereka lebih menunjukkan kecerdikan.
4. Jenis kelamin, anak laki-laki kecenderungannya bermain lebih kasar di bandingkan anak perempuan, dan lebih menyukai permainan yang permainan yang melibatkan fisik motorik mereka.
5. Lingkungan, anak yang berasal dari lingkungan pedesaan kurang baermain dibandingkan mereka yang berasal dari lingkungan kota.
6. Status sosial ekonomi, anak yang berasal dari kelompok sosial ekonomi yang lebih tinggi menyukai kegitan yang mahal dan sebalikanya mereka yang berasal dari kalangan bawah memilih kegiatan yang tidak mahal seperti bermain bola dan berenang.
7. Jumlah waktu bebas, jumlah waktu bermain bergantung pada status ekonomi keluarga.
8. Peralatan bermain, perlatan bermain yang dimiliki anak mempengaruhi permainannya.[20]

2. Pengertian permainan puzzle

Permainan merupakan sesuatau yang digunakan dan dijadikan sebagai sarana aktivitas bermain. Marasaoly bahwa "Salah satu permainan edukatif yang dapat mengoptimalkan kemampuan

[20] Ibid, hlm. 50

dan kecerdasan anak adalah permainan *Puzzle*".[21] Pada intinya, permainan ini dapat merangsang kecerdasan dan kreativitas anak. Dari kegiatan ini akan banyak muncul pengetahuan baru dan pengingatan kembali akan suatu materi pembelajaran.

Menurut Rokhmat menyatakan, "*Puzzle* adalah permainan kontruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-kotak, atau gambar bangun-bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu.[22]" Sejalan dengan pendapat Rokhmat, Rahmanelli menyebutkan, "*Puzzle* adalah permainan merangkai potongan-potongan gambar yang berantakan menjadi suatu gambar yang utuh".[23]

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *Puzzle* adalah permainan yang terdiri dari potongan gambar-gambar, kotak-kotak, bangunbangun, huruf-huruf dan angka angka yang disusun menjadi sebuah permainan yang memiliki daya tarik. Sehingga permainan *puzzle* akan membuat peserta didik menjadi termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan merangkai potongan *Puzzle* secara tepat dan cepat.

3. Kognitif

a. Pengertian kognitif

Kognitif merupakan proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan saraf pada waktu manusia sedang berpikir.

---

[21] Kayvan Umi, *57 Permainan Kreatif Untuk Mencerdaskan Anak,*(Jakarta: Media Kita, 2009), hal. 34

[22] Muh Syukron,*Upaya Penggunaan Media Games Puzzle Untuk Meningkatkan Pemahan Siswa, (*Jakarta:Balai Pustaka,2011),hlm.11.

[23] Ibid, hlm.20.

perkembangan kognitif merupakan suatu yang fundamental. Pengertian yang luasnya cognition (kognisi) adalah perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan. Menurut para ahli jiwa aliran kognitifis, tingkah laku seseorang/anak itu senantiasa didasarkan pada kognisi, yaitu tindakan mengenal atau memikirkan situasi dimana tingkah laku itu terjadi.

Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf. Dalam pekembangan selanjutnya, kemudian istilah kognitif ini menjadi populer sebagai salah satu wilayah psikologi manusia / satu konsep umum yang mencakup semua bentuk pengenalan yang meliputi setiap perilaku mental yang berhubungan dengan masalah pemahaman, memperhatikan, memberikan, menyangka, pertimbangan, pengolahan informasi, pemecahan masalah, kesengajaan, pertimbangan, membayangkan, memperkirakan, berpikir dan keyakinan. Termasuk kejiwaan yang berpusat di otak ini juga berhubungan dengan konasi (kehendak) dan afeksi (perasaan) yang bertalian dengan rasa[24].

Teori perkembangan kognitif piaget adalah salah satu teori yang menjelaskan bagaimana anak beradaptasi dengan dan mengiterprestasikan obyek dan kejadian-kejadian di sekitarnya. Bagaimana anak mempelajari ciri-ciri dan fungsi dari objek-objek, seperti mainan, perabot dan makanan, serta objek-objek sosial

[24] Martuti, *Mendirikan dan Mengelola PAUD,(*Bantul:Kreasi Wacana,2010),hlm. 43

seperti diri, orang tua, teman. Bagaimana cara anak belajar mengelompokkan objek-objek untuk mengetahui persamaan-persamaan dan perbedaan-perbedaannya, untuk memahami penyebab terjadinya perubahan dalam objek-objek atau peristiwa-peristiwa, dan untuk membentuk perkiraan tentang objek dan peristiwa tersebut.

Piaget memandang bahwa anak memainkan peran aktif didalam menyusun pengetahuannya mengenai realitas. Anak tidak pasif menerima informasi walaupun proses berfikir dan konsepsi anak mengenai realitas telah dimodifikasikan oleh pengalamannya dengan dunia sekitar dia, namun anak juga berperan aktif dalam menginterprestasikan informasi yang ia peroleh dari pengalaman, serta dalam mengadaptasikannya pada pengetahuan dan konsepsi mengenai dunia yang telah ia punya.

Jean Piaget sebagaimana dikutip oleh Daehler & Bukatko (1985) mengklasifikasi perkembangan kognitif anak menjadi empat tahapan yaitu:

1. Tahap *Sensory-Motor*; perkembangan aspek kognitif yang terjadi pada usia 0-2 tahun.
2. Tahap *Pre-Operational*; perkembangan aspek kognitif yang terjadi pada usia 2-7 tahun.
3. Tahap *Concrete-Operational*; perkembangan aspek kognitif yang terjadi pada usia 7-11 tahun.

4. Tahap *Formal-Operational*; perkembangan aspek kognitif yang terjadi pada usia 11-15 tahun[25].

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif pada seorang anak tidak serta merta tumbuh begitu saja. Hal ini berarti bahwa setiap manusia (anak) memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Perkembangan kognitif pada anak memang tidak dapat dikatakan sama dari anak yang satu dengan anak yang lain. Perbedaan perkembangan ini tidak lepas dari beberapa faktor. Terdapat 4 faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif pada diri seorang anak :

1. Perkembangan organik dan kematangan sistem syaraf.

   Hal ini erat kaitannya dengan pertumbuhan fisik dan perkembangan organ tubuh anak itu sendiri. Seorang anak yang memiliki kelainan fisik belum tentu mengalami perkembangan kognitif yang lambat. Begitu juga sebaliknya, seorang anak yang pertumbuhan fisiknya sempurna bukan merupakan jaminan pula perkembangan kognitifnya cepat. Sistem syaraf dalam diri anak turut mempengaruhi proses perkembangan kognitif anak itu sendiri. Bila syaraf dalam otaknya terdapat gangguan tentu saja perkembangan kognitifnya tidak seperti anak-anak pada umumnya (dalam hal ini anak dalam kondisi normal), bisa jadi perkembangannya cepat tetapi bisa juga sebaliknya.

2. Latihan dan Pengalaman

[25] Ibid, hal.45

Hal ini berkaitan dengan pengembangan diri anak melalui serangkaian latihan-latihan dan pengalaman yang diperolehnya. Perkembangan kognitif seorang anak sangat dipengaruhi oleh latihan-latihan dan pengalaman.

3. Interaksi Sosial

Perkembangan kognitif anak juga dipengaruhi oleh hubungan anak terhadap lingkungan sekitarnya, terutama situasi sosialnya, baik itu interaksi antara teman sebaya maupun orang - orang terdekatnya.

4. Ekuilibrasi

Ekuilibrasi merupakan proses terjadinya keseimbangan yang mengacu pada keempat tahap perkembangan kognitif menurut *Jean Piaget*. Keseimbangan tahapan yang dilalui si anak tentu menjadi faktor penentu bagi perkembangan kognitif anak itu sendiri[26].

c. Fase-Fase Perkembangan Kognitif

Menurut Piaget Perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif. Artinya, perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Dengan demikian, apabila teriadi hambatan pada perkemb;rngan terdahulu maka perkembangan selaniutnya akan memperoleh hambatan. Piaget membagi perkembangan kognitif ke dalam empat fase, yaitu fase

[26] Martuti,*Mengelola PAUD Dengan Aneka Permainan Meraih Kecerdasan Majemuk,*(Bantul:Kreasi Wacana,2009),hlm.33.

sensorimotor, fase praoperasional, fase operasi konkret, dan fase operasi formal :

1. Fase Sensorimotor (usia 0-2 tahun)

   Pada akhir usia 2 tahun, anak sudah menguasai pola-pola sensorimotor yang bersifat kompleks, seperti bagaimana cara mendapatkan benda yang diinginkannya (menarik, menggenggam atau meminta), menggunakan satu benda dengzur tujuan yang berbeda. Dengan benda yang ada di tangannya, ia melakukan apa yang diinginkannya. Kemampuan ini merupakan awal kemampuan berpilar secara simbolis, yaitu kemampuan untuk memikirkan suatu objek tanpa kehadiran objek tersebut secara empiris.

2. Fase Praoperasional (usia 2-7 tahun)

   Pada fase praoperasional, anak mulai menyadari bahwa pemahamannya tentang benda-benda di sekitarnya tidak hanya dapat dilakukan melalui kegiatan sensorimotor, akan tetapi juga dapat dilakukan melalui kegiatan yang bersifat simbolis. Kegiatan simbolis ini dapat berbentuk melakukan percakapan melalui telepon mainan atau berpura-pura menjadi bapak atau ibu, dan kegiatan simbolis lainnya. Fase ini rnemberikan andil yang besar bagi perkembangan kognitif anak. Pada fase praoperasional, anak tidak berpikir secara operasional yaitu suatu proses berpikir yang dilakukan dengan jalan menginternalisasi suatu aktivitas yang

memungkinkan anak mengaitkannya dengan kegiatan yang telah dilakukannya sebelumnya.

Fase ini merupakan permulaan bagi anak untuk membangun kemampuannya dalam menyusun pikirannya. Oleh sebab itu, cara berpikir anak pada fase ini belum stabil dan tidak terorganisasi secara baik. Fase praoperasional dapat dibagi ke dalam tiga subfase, yaitu subfase fungsi simbolis, subfase berpikir secara egosentris dan subfase berpikir secara intuitif. Subfase fungsi simbolis terjadi pada usia 2 - 4 tahun. Pada masa ini, anak telah memiliki kemampuan untuk menggarnbarkan suatu objek yang secara fisik tidak hadir. Kemampuan ini membuat anak dapat rnenggunakan balok-balok kecil untuk membangun rumah-rumahan, menyusun puzzle, dan kegiatan lainnya. Pada masa ini, anak sudah dapat menggambar manusia secara sederhana.

Subfase berpikir secara egosentris terjadi pada usia 2-4 tahun. Berpikir secara egosentris ditandai oleh ketidakmampuan anak untuk memahami perspektif atau cara berpikir orang lain. Subfase berpikir secata intuitif tenadi pada usia 4 - 7 tahun. Masa ini disebut subfase berpikir secara intuitif karena pada saat ini anah kelihatannva mengerti dan mengetahui sesuatu, seperti menyusun balok meniadi rumah-rumahan, akan tetapi pada hakikatnya tidak mengetahui alasan-alasan yang menyebabkan balok itu dapat disusun menjadi rumah. Dengan kata lain, anak

belum memiliki kemampuan untuk berpikir secara kritis tentang apa yang ada dibalik suatu kejadian.

3. Fase Operasi Konkret (usia 7-12 tahun)

Pada fase operasi konkret, kemampuan anak untuk berpikir secara logis sudah berkembang, dengan syarat, obyek yang menjadi sumber berpikir logis tersebut hadir secara konkret. Kemampuan berpikir logis ini terwujud dalarn kemampuan mengklasifikasikan obyek sesuai dengan klasifikasinya, mengurutkan benda sesuai dengan urutannya, kemampuan untuk memahami cara pandang orang lain, dan kemampuan berpikir secara deduktif.

4. Fase Operasi Formal (usia 12 tahun sampai usia dewasa)

Fase operasi formal ditandai oleh perpindahan dari cara berpikir konkret ke cara berfikir abstrak. Kemampuan berpikir abstrak dapat dilihat dari kemampuan mengemukakan ide-ide, memprediksi kejadian yang akan terjadi, dan melakukan proses berpikir ilmiah, yaitu mengemukakan hipotesis dan menentukan cara untuk membuktikan kebenaran hipotesis[27].

d. Aspek-aspek Pekembangan kognitif anak usia dini (RA)

Bertitik tolak dari gambaran umum tentang fase-fase perkembangan kognitif tersebut di atas, maka dapat diketahui bahwa perkembangan kognitIf anak usia taman kanak-kanak

[27] Martuti,*Mengelola PAUD Dengan Aneka Permainan Meraih Kecerdasan Majemuk,*(Bantul:Kreasi Wacana,2009),hlm.45-47.

(PAUD) berada dalam fase praoperasional vang menckup tiga aspek, yaitu:

1. Berpikir simbolis

   Aspek berfikir simbolis yaitu kemampuan untuk berpikir tentang objek dan peristiwa walaupun objek dan peristiwa tersebut tidak hadir secara fisik di hadapan anak.

2. Berpikir egosentris

   Aspek berpikir secara egosentris, yaitu cara berpikir tentang benar atau tidak benar, setuju atau tidak setuju, berdasarkan sudut pandang sendiri. Oleh sebab itu, anak belum dapat meletakkan cara pandangnya di sudut pandang orang lain.

3. Berpikir intuitif.

   Fase berpikir secara intuitif, yaitu kemarnpuan untuk menciptakan sesuatu, seperti menggambar atau menyusun balok, akan tetapi tidak mengetahui dengan pasti alasan untuk melakukannya[28].

e. Prinsip-prinsip Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (RA)

Perkembangan kognitif anak pada hakikatnya merupakan hasil proses asimilasi *(assimilation)*, akomodasi *(accommodation)* dan ekuilibrium *(equilibrium)*.

1. Asimilasi dan akomodasi

[28] Martuti,*Mendirikan dan Mengelola PAUD,(*Bantul:Kreasi Wacana,2010),hlm.47.

Asimilasi berkaitan dengan proses penyerapan informasi baru ke dalam informasi yang telah ada di dalam schemata (struktur kognitif) anak. Akomodasi adalah proses menyatukan informasi baru dengan informasi yang telah ada di dalam skemata, sehingga perpaduan antara informasi tersebut memperluas skemata anak. Sebagai contoh, seorang anak yang baru pertama kali diberi jeruk oleh ibunya, ia tidak tahu bahwa buah yang diberikan kepadanya itu bernama jeruk. pengetahuannya bahwa buah itu bernama jeruk karena diberi tahu oleh ibunya. Pada waktu itu anak telah mempunyai skemata tentang jeruk, yaitu bentuknya yang bulat dan namanya.

Setelah itu, anak tersebutm enggenggam jeruk dan menggitnya. Pada saat yang bersamaan ibunya mengatakan, “Sayang jeruk dikupas dulu baru dapat dimakan”, lalu ibunya memperlihatkm cara mengupas jeruk dan memberikan jeruk yang sudah dikupas itu kepada anaknya. Pada fase ini terjadi proses asimilasi, yaitu proses penyerapan informasi baru ke dalam informasi yang telah ada di dalam skemata anak sehingga anak memahami bahwa jeruk harus dikupas dahulu, baru dapat dimakan. Pada tahap ini, telah terjadi proses akomodasi karena pengetahuan anak tentang jeruk telah diperluas, yaitu jeruk kalau hendak dimakan harus dikupas terlebih dahulu.

2. Ekuilibrium

Ekuilibrium berkaitan dengan usaha anak untuk mengatasi konflik yang teerjadi dalam dirinya pada waktu ia menghadapi suatu masalah. Untuk memecahkan masalah tersebut, ia menyeimbangkan informasi yang baru, yang berkaitan dengan masalah yang dihadapinya dengan informasi yang telah ada didalam skematanya secara dinamis. Sebagai contoh, pada waktu anak diberi buah lain yang berkulit, maka anak akan menyeimbangkan pengetahuannya tentang ieruk dengan cara-cara yang harus dilakukannya agar buah tersebut dapat dimakan[29].

f. Karakteristik Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini (RA)

1. Kemampuan kognitif anak usia 4 tahun.

a. Mulai dapat memecahkan masalah dengan berfikir swcara ituitif. Misalnya menyusun puzzule berdasarkan coba-coba.

b. Mulai belajar mengembangkan keterampilan mendengar dengan tujuan untuk mempermudah berinteraksi dengan lingkungannya.

c. Sudah dapat menggarrrbar sesuai dengan apa yang dipikirkannya.

d. Proses berprkir selalu dikaitkan dengan apa yang ditangkap oleh pancaindera seperti yang dilihat, didengar,

[29] Ibid,.hlm.49.

dikecap, diraba, dan dicium, dan selalu diikuti dengan pertanyaan "mengapa?".

e. Semua kejadian yang terjadi alasan, tetapi berdasarkan (egosentris).

f. Mulai dapat membedakan antara fantasi dengan kenyataan yang sebenarnya.

2. Kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun

a. Sudah dapat memahami jumlah dan ukuran.

b. Tertarik dengan huruf dan angka, ada vang sudah mampu menulisnya atau menyalinnya serta menghitungnya.

c. Telah mengenal sebagian besar warna.

d. Mulai mengerti tentang waktu, kapan harus pergi ke sekolah dan pulang dari sekolah, nama-nama hari dalam satu minggu.

e. Mengenal bidang dan bergerali sesuai dengan bidang yang dimilikinya (teritorinnya).

f. Pada akhir usia 6 tahun, anak sudah muiai mampu membaca, menulis, dan berhitung[30].

g. **lmplikasi Perkembangan Kognitif dalam Proses Pembelajaran yang Efektif di RA**

1. Aktivitas di dalam proses belajar-mengajar hendaknya ditekankan pada pengembangan struktur kognitif, melalui pemberian kesempatan pada anak untuk memperoleh

[30]Martuti,*Mengelola PAUD DenganAneka Permainan Meraih Kecerdasan Majemuk,*(Bantul:Kreasi Wacana,2009),hlm.60.

pengalaman langsung dalam berbagai aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran terpadu dan mengandung makna, seperti membuat bangunan dari balok, mengamati perubahan yang terjadi di lingkungan anak (turnbuh-tumbuhan, binatang, air), menggambar, menggunting, dan lain-lain yang dikaitkan dengan pengembangan dasar-dasar pengetahuan alam atau matematika dan pengembangan bahasa, baik bahasa lisan maupun membaca dan menulis.

2. Memulai kegiatan dengan membuat konflik dalam pikiran anak. Misalnya, memberikan.jawaban yang salah untuk memotivasi anak memikirkan dan mengemukakan jawaban yang benar.
3. Memberi kesempatan pada anak untuk melakukan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya. Misalnya, mengubah obiek-objek yang disajikan secara nyata ke dalam bentuk lain, misalnya gambar.
4. Melakukan kegiatan tanya jawab yang dapat mendorong anak untuk berpikir dan mengemukakan pikirannya.[31]

h. **Hubungan Kognitif dengan Tingkah laku dan Hasil Belajar**

Sebelum menguraikan hubungan kognitif dengan tingkah laku dan hasil belajar, Penulis akan mengemukakan beberapa

[31] Ibid,.hlm.67.

manfaat bagi guru dan calon guru yang memahami perkembangan kognitif siswa, antara lain:

1. Guru dapat memberikan bantuan dan bimbingan yang tepat kepada siswa sesuai dengan tingkat perkembangannya.
2. Guru dapat mengantisipasi kemungkinan timbulnya kesulitan belajar siswa, lalu mengambil langkah untuk menanggulanginya.
3. Guru dapat mempertibangkan waktu yang tepat untuk memulai proses belajar mengajar bidang studi tertentu.[32]

Perkembangan kognitif pada seorang individu berpusat pada otak, dalam perspektif psikologi kognitif otak adalah sumber sekaligus pengendali ranah-ranah kejiwaan seperti ranah afektif (rasa), dan ranah psikomotor (karsa). Tanpa ranah kognitif, sulit dibayangkan seorang siswa dapat berfikir. Selanjutnya, tanpa berfikir mustahil siswa tersebut dapat memahami faedah materi-materi yang disajikan guru kepadanya. Akan tetapi fungsi afektif dan psikomotor pun dibutuhkan oleh siswa, sebagai pendukung dari fungsi kognitif.

Dapat kita pahami dari uraian diatas bahwa hubungan kognitif dengan hasil belajar sangat berparan penting, karena tanpa adanya fungsi kognitif pada siswa ia tidak akan mampu untuk memahami apa yang disampaikan guru, sehingga hasil belajarnya pun akan kurang maksimal. Bagaimana ia bisa

[32] Martuti,*Mendirikan dan Mengelola PAUD,(*Bantul:Kreasi Wacana,2010),hlm.76.

memperoleh hasil yang baik jika materi yang disampaikan guru pun tidak ia pahami.[33]

Hubungan perkembangan kognitif juga sangat berpengaruh pada pola tingkah laku anak. Pada tahap sensorimotor, perkembangan mental ditandai dengan kemajuan kemampuan bayi untuk mengorganisasikan dan mengkoordinasikan sensasi melalui gerakan-gerakan dan tindakan-tindakan fisik. Anak usia sekitar 2 tahun, pola sensori motorik nya semakin kompleks dan mulai mengadopsi suatu sistem simbol yang primitif. .Pada tahap praoperasional (2-7 tahun), konsep yang stabil dibentuk, penalaran mental muncul, egoisentrisnya mulai kuat.

Pada tahap ini pola pikir anak terbagi 2 : *Prakonseptual* (2-4 th), dan *Pemikiran Intuitif* (4-7th) tahap Concrete Operarational, anak usia 7-11 th lebih banyak meluangkan waktunya (lebih dari 40 %) untuk berinteraksi dengan teman sebayanya. Pada tahap Formal Operational, anak sudah memasuki masa remaja, disini fungsi kognitif telah mencapai aktivitas kognitif tingkat tinggi, seperti kemampuan merumuskan perencanaan strategis atau kemampuan mengambil keputusan[34].

[33] Ibid,.hlm.79.
[34] Ibid,.hlm.81.

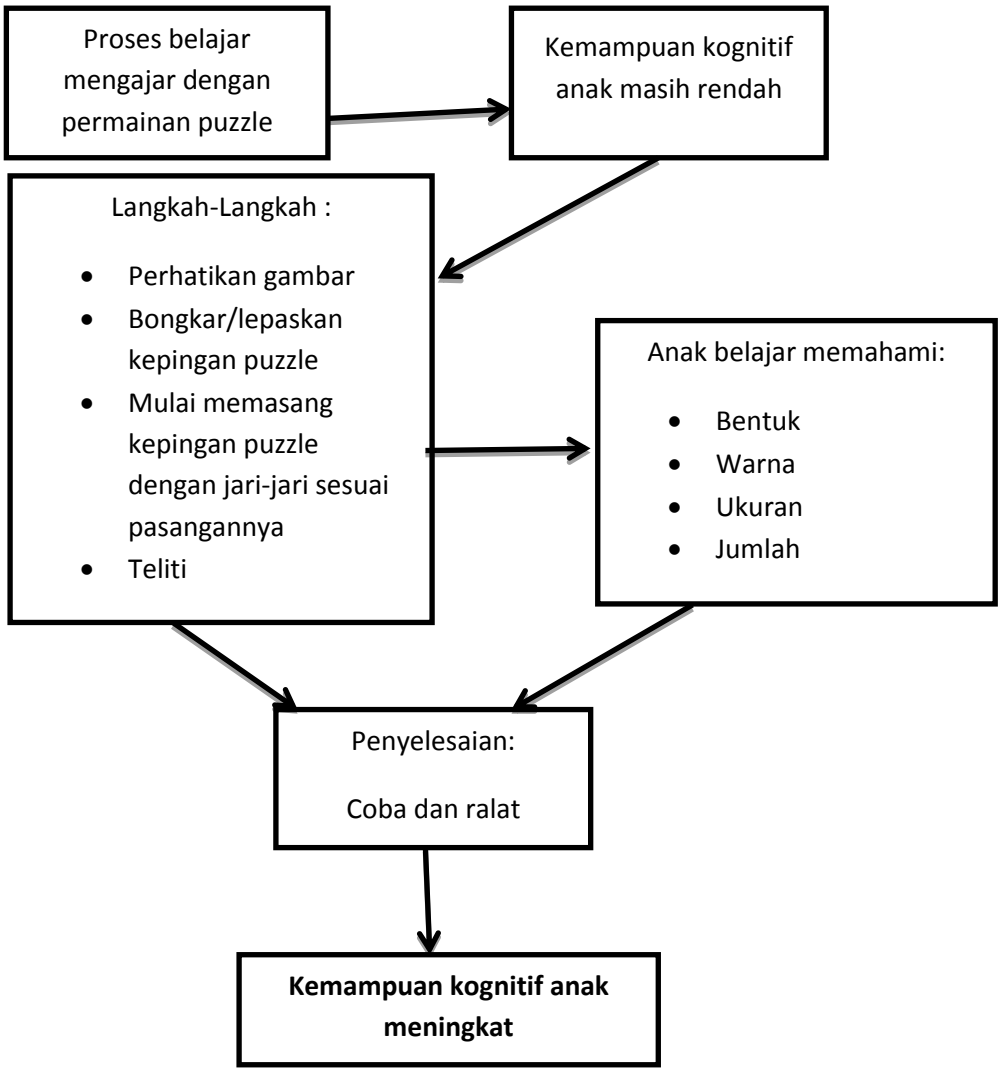
B. Penelitian Releven

No	Judul	Nama	Terbit	Ket.
1.	Upaya Meningkatakan Daya Ingat Anak Melalui Permainan Puzzle Di TK Budi Rahayu Yogyakarta.[35]	Firmansyah	2002	Lebih menekan pada daya ingat anak dengan menggunakan media puzzle.
2.	Penerapan Media Puzzle Cerdas Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Taman Kana-Kanak Dalam Berhitung Di TK Global Surakarta.[36]	Shoffan Shoffa	2014	Lebih menekankan pada kemampuan berhitung anak dengan media puzzle.
3.	Meningkatkan Minat Belajar dan Kemampuan Dasar Kognitif Melalui Penggunaan Media Puzzle Pada Kelompok B Di TK Kebomas Gresik.[37]	Putu Sriastuti	2014	Lebih menekan pada minat belajar anak dengan menggunakan media puzzle.

Dari penelitian terdahulu ketiganya menggunakan 2 Siklus sedangkan di penelitian kali ini menggunakan 3 Siklus dengan setiap Siklusnya menggunakan kepingan dan gambar puzzle yang berbeeda.

Jadi, dalam penelitian tersebut walaupun berbeda tetapi masih berhubungan dengan penelitian ini. Pada penelitian ini menekankan permainan puzzle agar dapat meningatkan kemampuan kognitif anak.

[35] Firmansyah, *Upaya Meningkatkan Daya Ingat Anak Melalui Permainan Puzzle di TK Budi Rahayu Yogyakarta,*(Skripsi Eprint UNY.ac.id :2002).
[36] Shoffan Soffa, *Penerapan Media Puzzle Cerdas Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Taman Kanak-Kanak Dalam Berhitung di TK Global Surakarta,*(Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta: 2014).
[37] Putu Sriastuti, *Meningkatkan Minat Belajar Dan Kemampuan Dasar Kognitif Melalui Penggunaan Media Puzzle Pada Kelompok B di TK Kebomas Gresik, (*Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negri Surabaya: 2014).

C. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir di sisni tidak lain adalah bagian dari sebuah wacana sebelum melangkah ke kegiatan, di sini di ketahui peserta didik RA Kartika Pucung Ngantru Tulungagung mempunyai kemampuan kognitif yang masih rendah. Maka peneliti menggunakan media alat permainan puzzle untuk proses belajar mengajar. Langkah-langkah menggunakan media puzzle antara lain: