EFEKTIVITAS PERMAINAN *PUZZLE* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK A RA ROUDHOTUL ULUM DESA SETU KULON KECAMATAN WERU KABUPATEN CIREBON

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Oleh :
DAHLIA
NIM. 2014.3.2.00

FAKULTAS TARBIYAH

INSTITUT AGAMA ISLAM
IAI BUNGA BANGSA CIREBON
2018

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul **"Efektivitas Permainan Puzzle Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A Ra Roudhotul Ulum Desa Setu Kulon Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon"** oleh **Dahlia** NIM. 2014.3.2.00131, telah diajukan dalam Sidang Munaqosah Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon pada tanggal 17 Mei 2019.

Skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelas Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon.

Cirebon, Mei 2019

Sidang Munaqosah,

Ketua Merangkap Anggota,	Sekretaris, Merangkap Anggota,
H. Oman Fathurrohman, M. A **NIDK. 8886160017**	**Drs. Sulaiman, M. M. Pd** **NIDN. 2118096201**
Penguji I,	Penguji II,
Dr. Iffan Ahmad Gufron, M. Phil **NIDN. 2112088001**	**Ahmad Munajim, M. M** **NIDN. 2117086801**

NOTA DINAS

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah
IAI Bunga Bangsa Cirebon
di
Cirebon

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan dan koreksi terhadap penulisan skripsi dari Dahlia Nomor Induk Mahasiswa 2014.3.2.00131, berjudul "Efektivitas Permainan Puzzle Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A Ra Roudhotul Ulum Desa Setu Kulon Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon". Bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Dekan Tarbiyah untuk dimunaqosahkan.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Pembimbing I,

Drs. Hj. Lina Marliani, M. A

Pembimbing II,

Drs. Agus Prayitno, M. Pd. I
NIDN. 2101087001

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul "**Efektivitas Permainan Puzzle Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A Ra Roudhotul Ulum Desa Setu Kulon Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon"** beserta isinya adalah benar-benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau mengutip yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat akademik.

Atas pernyataan di atas, saya siap menanggung resiko atau sanksi apapun yang dibutuhkan kepada saya sesuai dengan peraturan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan, atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Cirebon, Maret 2019

Yang membuat pernyataan,

DAHLIA

NIM. 2014.3.2.00131

PERSETUJUAN

EFEKTIVITAS PERMAINAN PUZZLE DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK A RA ROUDHOTUL ULUM DESA SETU KULON KECAMATAN WERU KABUPATEN CIREBON

Oleh :

DAHLIA

NIM. 2014.3.2.00131

Menyetujui,

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Drs. Hj. Lina Marliani, M. A	**Drs. Agus Prayitno, M. Pd. I** **NIDN. 2101087001**

ABSTRAK

DAHLIA. NIM. 20143200131 EFEKTIVITAS PERMAINAN PUZZLE DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK A RA ROUDHOTUL ULUM DESA SETU KULON KECAMATAN WERU KABUPATEN CIREBON

Skripsi ini membahas Efektivitas Permainan Puzzle Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A Ra Roudhotul Ulum Desa Setu Kulon Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon Tahun Pelajaran 2018/2019. Kajiannya dilatarbelakangi oleh permasalahan tentang perkembangan kemampuan kognitif anak kelompok A yang belum berkembang dengan indikator anak masih belum mampu menyusun kepingan-kepingan puzzle seperti semula, anak masih meminta bantuan guru untuk menyusun kepingan puzzle. Hal ini terjadi karena kurangnya tindakan guru dalam menstimulasi perkembangan anak terutama perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun atau kelompok A, ketersediaan sarana prasarana seperti Alat Permainan Edukatif yang tidak sesuai dengan jumlah anak sehingga guru jarang menggunakan Alat Permainan Edukatif tersebut, seperti permainan Puzzle..

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya efektivitas permainan puzzle dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok A RA Roudhotul Ulum Desa Setu Kulon Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon tahun pelajaran 2018/2019.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan teknik pengumpulan data dengan menggunakan lembar tes dan dokumentasi untuk mendapatkan data tentang permainan permainan *puzzle* sebagai variabel X dan kemampuan kognitif sebagai variabel Y. Penelitian ini merupakan penelitian populasi karena mengambil seluruh anak kelompok A di RA Roudhotul Ulum Desa Setu Kulon Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon Tahun Pelajaran 2018/2019 dengan jumlah subyek penelitian 20 responden. Penelitian yang dengan menggunakan design *One – Group Pretest – Posttest Design* dengan melihat perbedaan pretest maupun posttest sebelum menggunakan permainan *puzzle* dan sesudah permainan *puzzle.*

Hasil penelitian menunjukkan kemampuan kognitif anak sebelum menggunakan permainan *puzzle* masih belum berkembang, rata-rata nilai yang diperoleh anak adalah 28.12%, sedangkan setelah menggunakan permainan *puzzle* rata-rata nilai yang diperoleh anak adalah 80.8%. Perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan permainan *puzzle* dilakukan dengan uji t, thitung (39.81) ≥ ttabel (2.100), yang selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis dengan ketentuan, jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka H_0 ditolak, yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan dari kemampuan kognitif kelompok A RA Roudhotul Ulum Desa Setu Kulon Kecamatan Weru antara sebelum dan sesudah menggunakan permainan *puzzle*. Hal ini menunjukkan bahwa hasil kemampuan kognitif anak dengan menggunakan permainan *puzzle* lebih efektif.

Kata Kunci : Permainan, Puzzle, Kemampuan Kognitif

KATA PENGANTAR

Puji syukur penyusun panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penyusun dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul : *"*Efektivitas Permainan Puzzle Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A Ra Roudhotul Ulum Desa Setu Kulon Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon", dalam rangka menyelesaikan studi Strata I untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon.

Dalam penyusunan skripsi ini, penyusun telah menerima banyak bimbingan, dorongan dan bantuan dari berbagai pihak yang tak ternilai harganya. Jasa baik mereka tentu tidak dapat penyusun lupakan begitu saja, pada kesempatan ini penyusun mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Drs. H. A. Basuni, Ketua Yayasan Pendidikan Bunga Bangsa Cirebon.
2. Bapak H. Oman Fathurohman, M. A. Rektor Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon yang memberi kesempatan untuk dapat menuntut ilmu di IAI BBC.
3. Bapak Drs. Sulaiman, M. M. Pd. Dekan Fakultas Tarbiyah yang telah memberikan ijin dan kesempatan untuk mengadakan penelitian.
4. Ibu Ulfiyah, M. Pd. I, Ketua Prodi PIAUD IAI Bunga Bangsa Cirebon.
5. Ibu Drs. Hj. Lina Marliani, M. A, Dosen Pembimbing I dan Bapak, Drs. Agus Prayitno, M. Pd. I Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan membimbing penyusunan skripsi ini dengan sabar dan penuh perhatian.
6. Bapak/Ibu Dosen dan staff Tata Usaha Fakultas Tarbiyah PIAUD IAI Bunga Bangsa Cirebon.
7. Kepala Sekolah RA Roudhotul Ulum dan guru-guru RA Roudhotul Ulum yang telah bersedia memberikan ijin dan fasilitas selama penyusun melakukan penelitian.
8. Anak didik RA Roudhotul Ulum Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon.
9. Suami dan orangtuaku tercinta yang selalu memberikan dukungan baik moril dan materiil sehingga terselesaikannya skripsi ini.
10. Semua sahabat-sahabatku yang telah memberikan motivasi dan do'a untuk terselesaikannya skripsi ini.

Penulis menyadarinya bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang konstruktif dari pembaca demi penyempurnaan penulisan ke depannya. Semoga

segala bantuan dan kebaikan tersebut mendapat limpahan bvalasan dari Allah SWT. Akhirnya penyusun berharap semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi pembaca. Amin,

Cirebon, Maret 2019

Penyusun

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel. 2.1 Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Berdasarkan Permendiknas No.137 Tahun 2014 16

Tabel 3.1 Jadwal penelitian..... 38

Tabel 3.2 Responden Penelitian..... 39

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Kognitif..... 41

Tabel 3.4 Data Kemampuan Kognitif Sebelum Diberi Perlakuan Permainan *Puzzle* 44

Tabel 3.5 Tabel Persentase..... 44

Tabel 3.6 Rubrik Penilaian Kemampuan Kognitif Melalui Permainan *Puzzle* 45

Tabel 3.7 Tabel Penolong Kemampuan Kognitif Sebelum/Sesudah Menggunakan Permainan *Puzzle* 46

Tabel 3.8 Tabulasi Data Hasil Penelitian..... 49

Tabel 3.9 Tabel Klasifikasi Gain 50

Tabel 3.10 Tabel Penolong Uji Gain..... 50

Tabel 4.1 Data Hasil Tes Kemampuan Puzzle Sebelum Menggunakan Permainan Puzzle Anak Kelompok A RA Roudhotul Ulum Desa Setu Kulon Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon 53

Tabel 4.2 Hasil Analisis Statistik Deskriptif Kemampuan Kognitif Sebelum Perlakuan (X1)..... 54

Tabel 4.3 Tabel Skala Persentase..... 56

Tabel 4.4 Data Hasil Tes Kemampuan Kognitif Sesudah Menggunakan Permainan Puzzle Anak Kelompok A RA Roudhotul Ulum Desa Setu Kulon Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon..... 57

Tabel 4.5 Hasil Analisis Statistik Deskriptif Kemampuan Kognitif Sesudah Perlakuan (X2)..... 58

Tabel 4.6 Tabel Lilliefors untuk uji normalitas data pretest..... 61

Tabel 4.7 Tabel Lilliefors untuk uji normalitas data posttest 63

Tabel 4.8 Tabulasi Data Hasil Penelitian 66
Tabel 4.9 Tabel Hasil Uji t 69
Tabel 4.10 Tabel Klasifikasi Gain 71
Tabel 4.11 Tabel penolong Uji Gain 71

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL i
LEMBAR PENGESAHAN ii
ABSTRAK vi
KATA PENGANTAR vii
DAFTAR TABEL ix
DAFTAR ISI xi

BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Identifikasi Masalah 7
C. Pembatasan Masalah 8
D. Rumusan Penelitian 8
E. Tujuan Penelitian 9
F. Kegunaan Penelitian 10

BAB II LANDASAN TEORI 12
A. Deskripsi Teoritik 12
1. Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini 12
a Pengertian Kognitif 12
b Aspek Perkembangan Kognitif Pada AUD 13
c Ciri-ciri Perkembangan Kemampuan Kognitif 13
d Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif 13
e Tahap Perkembangan Kognitif 14
2. Permainan 17
a Pengertian Permainan 17
b Hakekat Bermain 19
c Tahapan Permainan Pada AUD 22
d Macam-macam Permainan 24
3. Permainan *Puzzle* 26

a. Pengertian *Puzzle* 26
b. Manfaat Bermain *Puzzle* 27
c. Jenis-jenis *Puzzle* 29
d. Langkah-langkah Permainan *Puzzle* 30
B. Hasil Penelitian yang Relevan 31
C. Kerangka Berfikir 33
D. Hipotesis Penelitian 34

BAB III METODOLOGI PENELITIAN 36
A. Metode dan Desain Penelitian..... 36
B. Tempat dan Waktu Penelitian 37
C. Populasi dan Sampel 38
D. Teknik Pengumpulan Data..... 40
E. Kontrol Terhadap Validasi Internal 42
F. Teknik Analisa Data 43
G. Hipotesis Statistik 50

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 52
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian 52
B. Pengujian Hipotesis..... 60
1. Prasyarat Analisis Statistik..... 60
a.Uji Normalitas Distribusi Data..... 60
b.Uji Homogenitas Data 64
2. Analisis Statistik Inferensial 65
C. Pembahasam Hasil Penelitian 72
D. Keterbatasan Hasil Penelitian 74

Bab V PENUTUP……..... 76
A. Kesimpulan……..... 76
B. Saran……..... 77

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini yang dikelola dengan baik sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak dipercayai dapat mengoptimalkan potensi kecerdasan jamak yang dimiliki anak sejak lahir. Kegiatan pembelajaran pada PAUD merupakan sarana untuk membantu anak mencapai kemampuan optimal sesuai potensi yang dimiliki. Pembelajaran yang diberikan kepada anak sebagai upaya untuk memberikan stimulasi optimal yang dapat mengembangkan kecerdasan anak. Secara operasional dukungan tersebut dinyatakan dalam Undang-Undang Pendidikan Nasional Tahun 2003 pasal 28 dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal (TK, RA), jalur pendidikan non formal (KB, TPA) dan jalur pendidikan Informal yang berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.[1]

Pendidikan merupakan sesuatu yang urgen bagi anak. Pada saat sekarang ini banyak sekali pendidikan yang di berikan padaanak pra sekolah atau lebih dikenal dengan istilah pendidikan anak usia dini,sebagai upaya untuk memberikan bekal dasar bagi kepentingan kehidupan anak dimasa datang dan mempersiapkan anak memasuki pendidikan selanjutnya. Pendidikan anak usia dini menjadi strategi manakala ia menjadi tolak ukur

[1] Imam Musbikin, 2010, *Buku Pintar PAUD dalam Perspektif Islam*, Laksana :Yogyakarta, hal 36

keberhasilan pada tahap berikutnya. Karena pada usia dini yaitu nol sampai usia delapan tahun merupakan rentang usia kritis dan sekaligus strategis dalam proses pendidikan.Yang akan mewarnai proses serta hasil pendidikan pada tahap selanjutnya.[2]

Dalam Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 Pasal 5 menjelaskan tentang struktur kurikulum PAUD memuat program-program pengembangan yang mencakup beberapa program pengembangan, yaitu pertama adalah nilai agama dan moral yang mencakup perwujudan suasana belajar untuk berkembangnya perilaku, baik yang bersumber dari nilai agama dan moral serta bersumber dari kehidupan bermasyarakat dalam konteks bermain. Kedua adalah fisik motorik mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan kinestetik dalam konteks bermain. Ketiga adalah kognitif mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan proses berpikir dalam konteks bermain. Keempat adalah bahasa mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnyakematangan bahasa dalam konteks bermain. Kelima adalah sosial emosional mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kepekaan, sikap, dan keterampilan sosial serta kematangan emosi dalam konteks bermain. Keenam adalah seni kognitif mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya eksplorasi, ekspresi, dan apresiasi seni dalam konteks bermain.

[2] Mursid, *Kurikulum dan Pendidikan Anak usia Dini (PAUD) Sebuah Harapan Masyarakat, (*Semarang : Aktif Media, 2009), h. 45-46.

Allah SWT berfirman dalam surat Al-Anbiyaa ayat 16-17, yang berbunyi :[3]

وَمَا خَلَقْنَا ٱلسَّمَآءَ وَٱلْأَرْضَ وَمَا بَيْنَهُمَا لَٰعِبِينَ ﴿١٦﴾ لَوْ أَرَدْنَآ أَن نَّتَّخِذَ لَهْوًا لَّٱتَّخَذْنَٰهُ مِن لَّدُنَّآ إِن كُنَّا فَٰعِلِينَ ﴿١٧﴾

Artinya : 16. dan tidaklah Kami ciptakan Iangit dan bumi dan segala yang ada di antara keduanya dengan bermain-main.
17. Sekiranya Kami hendak membuat sesuatu permainan, (isteri dan anak), tentulah Kami membuatnya dari sisi Kami. jika Kami menghendaki berbuat demikian, (tentulah Kami telah melakukannya).

Bermain merupakan kegiatan yang tidak pernah lepas dari anak. Keadaan ini menarik minat peneliti sejak abad ke 17 untuk melakukan penelitian tentang anak dan bermain. Santrock, menjelaskan bahwa permainan *(play)* ialah suatu kegiatan yag menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu Sendiri. Permainan merupakan suatu aktivitas bermain yang di dalamnya telah memiliki aturan yang jelas dan disepakati bersama. Dockett & Fleer menjelaskan bahwa *at about the time children start school, games become important. Games are characterized by the explicitness of rules and by the imposition of some form of sanction if the rules are broken*[4](Saat anak mulai masuk jenjang sekolah, permainan menjadi penting. Permainan ditandai dengan diberlakukannya suatu aturan dan pemainnya diberikan sanksi jika melanggar aturan tersebut).

[3] Al-Qur'an dan Terjemahan, (Sabiq : Bogor, 2009), h.323

[4] Euis Kurniati, 2016, *Permainan Tradisonal dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial*,Prenadamedia Group:Jakarta, hal.1

Permasalahan yang terjadi di RA Roudhotul Ulum Desa Setu Kulon Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon adalah permasalahan tentang perkembangan kemampuan kognitif anak kelompok A yang belum berkembang dengan indikator anak masih belum mampu menyusun kepingan-kepingan *puzzle* seperti semula, anak masih meminta bantuan guru untuk menyusun kepingan *puzzle*. Hal ini terjadi karena kurangnya tindakan guru dalam menstimulasi perkembangan anak terutama perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun atau kelompok A, ketersediaan sarana prasarana seperti Alat Permainan Edukatif yang tidak sesuai dengan jumlah anak sehingga guru jarang menggunakan Alat Permainan Edukatif tersebut, seperti permainan *Puzzle.*

Di RA Roudhotul Ulum Desa Setu Kulon Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon lebih menekankan kemampuan membaca, terbukti dalam kegiatan pembelajaran selalu berkaitan dengan kemampuan berhitung, menulis, membaca dan mewarnai. Kurangnya kreatifitas guru dalam memberikan pembelajaran menjadikan anak cepat jenuh dan lama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan permasalahan diatas, dapat disimpulkan pendidik adalah seorang yang bertanggung jawab dalam pembinaan dan pemberian rangsangan kepada anak didik untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak agar anak siap memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Kognitif adalah suatu proses berpikir berupa kemampuan atau daya untuk menghubungkan suatu peristiwa lainnya serta kemampuan

menilai dan mempertimbangkan segala sesuatu yang diamati dari dunia sekitar.[5]

Media yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif harus berdasarkan asumsi bahwa kondisi pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang berbeda memerlukan media yang berbeda.Media yang digunakan haruslah mampu membawa anak kepada dunia mereka.Dunia anak adalah dunia bebas dan murni untuk menciptakan berbagai hal yang kreatif, berekspresi, bermain dan belajar.

Banyak alat permainan edukatif yang dapat digunakan untuk mendukung proses pengembangan kemampuan kognitif anak. Salah satunya adalah permainan *puzzle*. Permainan ini sudah sangat populer di kalangan anak-anak. *Puzzle* yang digunakan dalam permainan ini tersedia dalam gambar dan warna yang unik serta dapat disesuaikan dengan tema pembelajaran yang sedang dilakukan. Bermain dengan puzzle ini memiliki ketertarikan sendiri bagi anak. Tidak hanya warna dan gambarnya yang menarik, ternyata *puzzle* ini pun baik untuk anak- anak dalam upaya membantu perkembangannya, terutama dalam melatih kesabaran untuk menyelesaikan masalah yang sederhana. Media pembelajaran yang baik sangat diperlukan untuk mencapai pembelajaran yang berkualitas tinggi.

Menurut Piaget, menggolongkan anak usia 4-5 tahun ke dalam tahap pra-operasional karena anak-anak belum siap untuk terlibat dalam

[5] Yuliani Nurani Sujiono, Dkk, *Metode Pengembangan Kognitif , (*Tanggerang Selatan: Universitas Terbuka,2014), Modul 1:1.16.

operasi dan manipulasi mental yang mensyaratkan pemikiran logis.[6] Anak usia dini memiliki karakter yang khas baik secara fisik maupun mental. Strategi dan metode pembelajaran yang diterapkan pada anak usia dini perlu disesuaikan dengan karakteristik yang dimiliki oleh anak. Metode yang diterapkan seorang pendidik kepada anak akan berpengaruh terhadap keberhasilan proses pengajaran. Penggunaan metode pengajaran yang tepat dan sesuai dengan karakter anak akan dapat memfasilitasi perkembangan anak secara optimal dan membantu menumbuhkan sikap dan perilaku positif pada anak. Beberapa prinsip metode pembelajaran untuk anak usia dini antara lain berpusat pada anak, partisipasi aktif anak, bersifat holistik dan integratif, fleksibel, dan memahami perbedaan individual.

Permainan bagi anak telah dikaji sejak lama oleh para ahli pendidikan, baik sejak bagaimana munculnya perilaku bermain hingga betapa besar pengaruh dan manfaat bermain hingga betapa besar pengaruh dan manfaat permainan tersebut bagi anak. Karl Gross dalam Mutiah mengatakan bahwa bermain dapat memperkuat insting yang dibutuhkan anak guna kelangsungan hidupnya di masa depan. Bermain dianggap mengembangkan fungsi-fungsi yang bersembunyi dsalam diri seseorang dan sebagai sarana latihan untuk mengelaborasi keterampilan yang diperlukan disaat dewasa. [7]

Berdasarkan paparan diatas, maka dapat di simpulkan bahwa kemampuan kognitif adalah sesuatu hal yang sangat penting dalam

[6] Yuliani Nurani Sujiono, Dkk, *Metode Pengembangan Kognitif , (*Tanggerang Selatan: Universitas Terbuka,2014), Modul 2:2.15.

[7] Nor Izatil Hasanah & Hardiyanti Pratiwi, 2016, *Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional*, CV.Aswaja Pressindo:Yogyakarta, hal.7

kehidupan. Mengingat pentingnya hal tersebut, maka semakin dini anak memiliki kemampuan tersebut tentu akan semakin baik. Dan dengan berbagai upaya yang dilakukan oleh guru dan orangtua agar anak memiliki keterampilan tersebut. Penggunaan alat permainan edukatif yang tepat akan memudahkan guru dalam proses penyampaian materi. Selain itu tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik.

Uraian dalam latar belakang masalah sebagian besar gambaran yang perlu diteliti kebenarannya sehingga mendapatkan perubahan yang lebih baik. Sebagai acuan dalam penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan lebih lanjut. Ada beberapa penelitian yang relevan dalam pembahasan efektifitas permainan *puzzle* dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.

Berdasarkan paparan di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "Efektivitas Permainan *Puzzle* Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A RA Roudhotul Ulum Desa Setu Kulon Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasikan masalah sebagai berikut .

1. Guru RA Roudhotul Ulum lebih banyak menekankan kemampuan membaca.
2. Aktivitas pembelajaran yang masih monoton dan berpusat pada guru.

3. Ketersediaan sarana prasarana seperti Alat Permainan Edukatif yang tidak sesuai dengan jumlah anak sehingga guru jarang menggunakan Alat Permainan Edukatif tersebut.
4. Kurangnya kreativitas guru dalam memberikan pembelajaran menjadikan anak cepat jenuh dan lama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

C. Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut .

1. Permainan yang digunakan adalah permainan *puzzle*.
2. Aspek yang diteliti adalah efektivitas permainan *puzzle* dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak.
3. Subjek penelitian adalah Kelompok A yang berjumlah 20 anak.
4. Tempat Penelitian di laksanakan di RA Roudhotul Ulum Desa Setu Kulon Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon.

D. Pertanyaan Penelitian

1. Seberapa tinggi kemampuan kognitif anak kelompok A RA Roudhotul Ulum Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon sebelum menggunakan permainan *puzzle*?

2. Seberapa tinggi kemampuan kognitif anak kelompok A RA Roudhotul Ulum Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon sesudah menggunakan permainan *puzzle*?
3. Seberapa besar perbedaan kemampuan kognitif anak kelompok A RA Roudhotul Ulum Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon sebelum dan sesudah menggunakan permainan *puzzle*?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan seberapa tinggi kemampuan kognitif anak kelompok A RA Roudhotul Ulum Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon sebelum menggunakan permainan *puzzle.*
2. Mendeskripsikan seberapa tinggi kemampuan kognitif anak kelompok A RA Roudhotul Ulum Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon sesudah menggunakan permainan *puzzle.*
3. Mendeskripsikan seberapa besar perbedaan kemampuan kognitif anak kelompok A RA Roudhotul Ulum Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon sebelum dan sesudah menggunakan permainan *puzzle.*

F. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoritis :
   a. Penelitian ini diharapkan dapat membuktikan teori - teori yang menyatakan bahwa permainan *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.
   b. Sebagai salah satu media Pembelajaran untuk anak usia dini merupakan salah satu teknik yang tepat dalam usaha mengembangkan aspek perkembangan kognitif.
   c. Penelitian ini diharapkan bisa memberikan sumbangan ide ataupun gagasan bagi guru, orangtua, praktisi ataupun orang – orang yang fokus terhadap perkembangan anak usia dini, bahwa Permainan *puzzle* adalah suatu alternatif dalam upaya mengembangkan kemampuan kognitif terutama dalam memecahkan masalah sederhana anak usia dini.
2. Manfaat Praktis

   Penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat untuk.
   a. Bagi peneliti : semakin menambah wawasan, dan semangat peneliti untuk semakin memperdalam ilmu dan hal-hal yang berkaitan dengan anak usia dini, sehingga peneliti semakin memahami anak usia dini dan teknik- teknik yang tepat dalam pengasuhan, pendidikan dan pengajaran anak usia dini, sehingga anak bisa tumbuh menjadi generasi yang berahklak mulia, cerdas, kreatif dan mandiri.
   b. Bagi sekolah : diharapkan dengan diperolehnya hasil keterkaitan antara permainan *puzzle* dengan perkembangan kognitif, sekolah bisa

menerapkan secara permanen teknik ini sehingga perkembangan kognitif anak menjadi lebih baik, dan output atau lulusan dari lembagapun bisa lebih siap mengikuti pendidikan selanjutnya.

c. Bagi Guru : diharapkan penelitian ini bisa menjadi panduan dan pedoman bagi guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran untuk merangsang aspek perkembangan anak disekolah.
d. Bagi Orangtua : diharapkan penelitian ini bisa menjadi pedoman bagi orangtua dalam ikut membantu kegiatan sekolah untuk stimulasi anak dalam aspek perkembangan kognitif.
e. Bagi Institut Bunga Bangsa Cirebon : diharapkan penelitian ini bisa menjadi tambahan referensi tentang permainan *puzzle*.

BAB II
LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teoritik

1. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

a. Pengertian Kognitif

Menurut aliran kognitif, belajar adalah sebuah proses mental yang aktif untuk mencapai , mengingat dan menggunakan pengetahuan.[8] Sehingga perilaku yang tampak pada manusia tidak dapat diukur dan diamati tanpa melibatkan proses mental seperti motivasi, kesengajaan, kenyakinan dan lain sebagainya.

Menurut Yusuf, bahwa kemampuan kognitif ialah kemampuan anak untuk berfikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah, berkembangnya kemampuan kognitif ini akan mempermudah anak menguasai kemampuan umum yang lebih luas, sehingga dapat berfungsi secara wajar dalam kehidupan masyarakat sehari-hari.[9] Menurut Piaget, bahwa seorang individu dalam hidupnya akan selalu berinteraksi dengan lingkungannya, dimana dalam interaksi ini memperoleh *schemata, asimilasi, akomodasi, ekuilibrium*.**[10]**

---

8 Baharuddin & Esa Nur Wahyudi. *Teori Belajar & Pembelajaran,* cetakan I, September, 2007

9 Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini,* (Perdana Publishing : Medan, 2016), Cet.I, h. 32

10 Ibid, h. 63

b. Aspek Perkembangan Kognitif pada AUD

Pengembangan kognitif merupakan perwujudan dan kemampuan primer yaitu: 1) kemampuan berbahasa (*verbal comprehension*), 2) kemampuan mengingat *(memory)*, 3) kemampuan nalar atau berpikir logis *(reasoning)*, 4) kemampuan titikan ruang *(spatial factor)*, 5) kemampuan bilangan *(numerical ability)*, 6) kemampuan menggunakan kata–kata *(word fluency)*, 7) kemampuan mengamati dengan cepat dan cermat *(perceptual speed)11*

c. Ciri – ciri Perkembangan Kemampuan Kognitif

Menurut Yusuf dalam Yuliani adapun salah satu karakteristik perkembangan kognitif anak masa prasekolah adalah anak sudah mulai mengerti dasar – dasar mengelompokkan sesuatu atas dasar satu dimensi, seperti atas kesamaan warna, bentuk dan ukuran.12

d. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Di antara para pakar teori kognitif, paling tidak ada tiga yang terkenal, yaitu Piaget, Bruner dan Ausubel. Dari ketiga pakar teori kognitif bisa diambil kesimpulan bahwa faktor – faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif adalah : 1) hereditas / genetik, 2)

---

11 Departemen Pendidikan Nasional, *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif Taman Kanak-Kanak*, Jakarta 2007

12 Fitri Zoleha, "*Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Metode Eksperimen Pada Anak Usia Dini di PAUD Bunga Jempa UPTD SKB Kabupaten Lebong"*, Skripsi pada Program Sarjana FKIP Universitas Bengkulu, Bengkulu ,2013, hal.15, dipublikasikan

kematangan, 3) lingkungan, 4) pembentukan, 5) minat dan bakat, 6) kebebasan.

e. Tahap Perkembangan Kognitif

Piaget membagi tahap – tahap perkembangan kognitif ini menjadi empat yaitu : 1) tahap sensorimotor (umur 0 – 2 tahun), 2) tahap preoperasional (umur 2 – 7/8 tahun), 3) tahap operasional konkret (umur 7 atau 8 – 11 atau 12 tahun) 4) tahap operasional formal (umur 11/12 – 18 tahun).13

Pendekatan yang digunakan dalam kegiatan belajar sains kepada anak sangat tergantung pada pengalaman, usia dan tingkat perkembangannya. Beberapa indikator disetiap usia dibawah ini :

1) Usia 3-4 Tahun

Mulai menjelajah dan melakukan penelitian terhadap apa yang dilihat di sekitar lingkungannya, lebih menyukai aktivitas fisik dan penjelajahan melalui panca indera. Bagaimanapun mereka sudah mulai mampu untuk menerina informasi yang mempunyai hubungan langsung dengan pengalaman yang dia dapat dari percakapan atau dari buku-buku dengan tulisan sederhana, mulai menyukai ilmu pengetahuan dan mau bekerja sama dengan orang dewasa, banyak bertanya tentang apapun tetapi tidak pernah puas dengan jawaban yang diberikan, mulai berkembang

13 Baharuddin & Esa Nur Wahyud, *Teori Belajar & Pembelajaran*, cetakan I, September 2007

kemampuan bahasanya, belajar jadi lebih mudah, dimana mereka sudah mulai mengerti aktivitas yang akan dia kerjakan dan mulai percaya pada orang dewasa.

2) Usia 4-5 Tahun

Anak-anak mulai mengerti tentang banyak hal berupa informasi yang berhubungan dengan apa yang terjadi di dunia sekitarnya, mulai memahami apa maksud penelitian dan menjedi lebih bermakna dan menemukan penjelajahan mereka, mulai memyeleksi aktivitas yang dilakukan, mulai mampu membuat perkiraan-perkiraan terhadap berbagai peristiwa yang akan terjadi, suka memikirkan penjelasan dari apa yang mereka teliti baik itu fakta ataupun imajinasi/fantasi, menikmati percakapan dengan anak-anak lain dan mulai secara spontan berbagi dan mengambil keputusan, memahami percakapan dengan yang lain, seperti mereka bermain dan melakukan percobaan, mulai menggunakan gambaran untuk mewakili dan mengungkapkan ide-ide, senang melihat buku-buku dan pura-pura membacanya.

3) Usia 5-6 Tahun

Anak mampu merencanakan penelitian yang berhubungan dengan pemecahan masalah, seperti ketika mencari jawaban bagaimana cara hewan berkembang biak ?, dapat mengikuti tiga tahap tujuan dan menikmati beberapa penelitian langsung dari guru, memiliki perhatian yang lama untuk berbagai aktivitas

sains, mereka mulai dapat menikmati kegiatan yang dilakukan dalam kurun waktu beberapa hari, bekerja sama bersama-sama dengan lima atau enam anak, tertarik pada buku-buku yang yang berhubungan dengan aktivitas dari praktek sains dengan beberapa ilustrasi-ilustrasi berupa gambar, mulai dapat memahami beberapa konsep sains yang bersifat abstrak, tetapi tetap dengan contoh-contoh nyata yang kongkrit dan praktek langsung, senang menggunakan gambar-gambar dan menulis berbagai pengalaman yang mereka dapatkan dalam praktek sains yang telah dilakukan.

Tabel. 2.1
Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak
Berdasarkan Permendiknas No.137 Tahun 2014

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 4-5 Tahun
Kognitif	
A. Belajar dan Pemecahan Masalah	1. Mengenal benda berdasarkan fungsi (pisau untuk memotong, pensil untuk menulis) 2. Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik (kursi sebagai mobil). 3. Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari (Gerimis,Hujan, Gelap,Terang,Kemarau, dsb). 4. Mengetahui konsep banyak dan sedikit 5. Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecahan masalah. 6. Mengamati benda dan gejala dengan rasa ingin tahu. 7. Mengenal pola kegiatan dan menyadari penting nya waktu. 8. Memahami posisi/kedudukan dalam keluarga,ruang,lingkungan sosial (misal:

	sebagai peserta didik/anak/teman)
B. Berfikir Logis	1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi,bentuk atau warna atau ukuran. 2. Mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya. 3. Mengklasifikasikan benda kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi 4. Mengenal pola (misal: AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya. 5. Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna.

2. Permainan

a Pengertian Permainan

Menurut Gordon & Browne bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi diri sendiri. Para pakar juga mangatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain, bermain memiliki peranan penting dalam pengembangan aspek perkembangan anak.14

Santrock, menjelaskan bahwa permainan *(play)* ialah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Permainan merupakan suatu aktivitas bermain yang didalamnya memiliki aturan yang jelas dan disepakati bersama. Dockett & Fleer menjelaskan bahwa *at about the time children start school,*

14 Khairul Huda, Tahun 2015, Jurnal PAUD "*Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui bermain Angin Puyuh*", Penerbit.Asosiasi Pendidik Guru PAUD Indonesia dg Prodi PAUD PPs UNJ, Jakarta, hal.364

games become important. Games are characterized by the explicitness of rules and by the imposition of some from of sanction if the rules are broken.15(Saat anak mulai masuk jenjang sekolah, permainan menjadi penting. Permainan ditandai dengan diberlakukannya suatu aturan dan pemainnya diberikan sanksi jika melanggar aturan tersebut).

Sigmund Freud berdasarkan Teori Psyhoanalytic mengatakan bahwa bermain berfungsi untuk mengekspresikan dorongan impulsive sebagai cara untuk mengurangi kecemasan yang berlebihan pada anak. Menurut Freud, melalui bermain dan berfantasi anak dapat mengemukakan harapan-harapan dan konflik serta pengalaman yang tidak dapat diwujudkan dalam kehidupan nyata, contoh: anak main perang-perangan untuk mengepresikan dirinya, anak yang meninju boneka dan bertarung untuk menunjukkan kekesalannya.16

Teori Cogmitive-Developmental dari Jean Piaget, juga mengungkapkan bahwa bermain mampu mengaktifkan otak anak, mengintegrasikan fungsi belahan otak kanan dan kiri secara seimbang dan membentuk struktur syaraf, serta mengembangkan pilar-pilar syaraf pemahaman yang berguna untuk masa datang.17

Teori Biologis, dari Karl Groos & Maria Montessori, menyatakan bahwa permainan itu mempunyai tugas biologis, yaitu

---

15Euis Kurniati,Tahun 2016, *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, Penerbit. Kencana Prenadamedia Group, Jakarta, hal.1

16 PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat,Tahun 2017, *Cara Belajar Anak Usia Dini*, hal.3

17 Ibid, hal.3

macam-macam fungsi jasmani dan rohani.18 Permainan kanak-kanak adalah kesenian kanak-kanak, yang sesungguhnya amat sederhana bentuk dan isinya, namun memenuhi syarat-syarat ethis dan eastheis dengan semboyan "dari nature kearah kultur" (Ki hajar dewantara).19

b Hakekat Bermain

Bermain pada awalnya belum mendapat perhatian khusus dari para ahli jiwa karena terbatasnya pengetahuan tentang psikologi perkembangan anak dan kurangnya perhatian mereka pada perkembangan anak. Salah satu tokoh yang dianggap berjasa untuk meletakkan dasar tentang bermain adalah Plato, seorang filsuf Yunani. Menurut Plato, anak-anak akan lebih mudah mempelajari aritmatika dengan membagikan apel kepada anak-anak. Juga melalui pemberian alat permainan miniature balok-balok kepada anak usia tiga tahun pada akhirnya akan mengantar anak tersebut menjadi seorang ahli bangunan.

Hakekat nilai permainan menurut pandangan beberapa ahli dapat digambarkan sebagai berikut:

1) Teori Rekreasi, Schaller dan Nazaruz. Mereka menyatakan permainan itu sebagai kesibukkan rekreatif, sebagai lawan dari kerja dan keseriusan hidup. Orang dewasa mencari kegiatan bermain-main apabila ia merasa capai sesudah berkerja atau

18 Ibid, hal.2

19 Khairul Huda, Tahun 2015, Jurnal PAUD "*Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui bermain Angin Puyuh*", Penerbit.Asosiasi Pendidik Guru PAUD Indonesia dg Prodi PAUD PPs UNJ, Jakarta, hal.365

sesudah melakukan tugas-tugas tertentu. Dengan begitu permainan tadi bisa " me-rekriir " kembali kesegaran tubuh yang tengah lelah.

2) Teori Pemunggahan (Herbert Spencer), permainan disebabkan oleh mengalir keluarnya enegi, yaitu tenaga yang belum dipakai dan menumpuk apad diri anak itu menuntut dimanfaatkan atau dipekerjakan. Sehubungan dengan itu energi tersebut "mencair" dan "menunggah" dalam bentuk permainan. Teori ini disebut juga sebagai teori "kelebihan tenaga" (krachtoverschot-theorie). Maka permainan merupakan katup-pengaman bagi energi vital yang berlebih-lebihan.
3) Teori atavistis (Stanley Hall) dengan pandangannya yang biogenetis menyatakan bahwa selama perkembangannya, anak akan mengalami semua fase kemanusiaan. Permainan itu merupakan penampilan dari semua faktor hereditas (waris, sifat keturunan): yaitu segala pengalaman jenis manusia sepanjang sejarah akan diwariskan kepada anak keturunannya, mulai dari pengalaman hidup dalam gua-gua, berburu, menangkap ikan, berperang, bertani, berhuma, membangun rumah sampai dengan menciptakan kebudayaan dan seterusnya. Semua bentuk ini dihayati oleh anak dalam bentuk permainan-permainannya.
4) Teori biologis, (Karl Groos, dan Maria Montesori) : menyatakan bahwa permainan itu mempunyai tugas biologis, yaitu melatih macam-macam fungsi jasmani dan rohani. Waktu-waktu bermain

merupakan kesempatan baik bagi anak untuk melakukan penyesuaian diri terhadap lingkunagn hidup itu sendiri. Sarjana William Stren menyatakan permainan bagi anak itu sama pentingnya dengan taktik dan manouvre-manouvre dalam peperangan , bagi orang dewasa. Maka anak manusia itu memiliki masa remaja yang dimanfaatkan dengan bermain-main untuk melatih diri dan memperoleh kegembiraan.

5) Teori Psikologis Dalam (Alder), menurut teori ini, permainan merupakan penampilan dorongan- dorongan yang tidak disadari pada anaka–anak dan orang dewasa. Ada dua dorongan yang paling penting menurut ialah : dorongan berkuasa, dan menurut Freud ialah dorongan seksual atau libidi sexualis. Alder berpendapat bahwa, permaina memberikan pemuasann atau kompensasi terhadap perasaan- perasaan diri yang fiktif. Dalam permainan juga bisa disalurkan perasaan-perasaan yang lemah dan perasaan- perasaan rendah hati.

6) Teori fenomenologis, (Kohnstamm), menyatakan, bahawa permaina merupakan satu, fenomena/gejala yang nyata, yang mengandung unsur suasana permainan. Dorongan bermain merupakan dorongan untuk menghayati suasana bermain itu, yakni tidak khusus bertujuan untuk mencapai prestasi-prestasi tertentu, akan tetapi anak bermain untuk permainan itu sendiri[20]

20 PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat,Tahun 2017, *Cara Belajar Anak Usia Dini*, hal.1-2

c Tahapan Permainan Pada Anak Usia Dini

Menurut Jean Piaget, sejalan dengan perkembangan kognisi atau daya pikir anak, Jean Piaget mengemukakan tahapan bermain sebagai berikut: 1) Sensory Motor Play (± ¾ bulan -1/2 tahun) Bermain dimulai pada periode perkembangan kognitif sensori motor, sebelum usia 3-4 bulan, gerakan atau kegiatan anak belum dapat dikategorikan sebagai bermain. Kegiatan bayi hanya merupakan pengulangan dari hal-hal yang dilakukan sebelumnya, dan Piaget menamakannya reproductive assimilation. Pada usia 7-11 bulan kegiatan yang dilakukan anak bukan semata-mata berupa pengulangan, namun sudah disertai dengan variasi. Misalnya anak melihat wajah di balik bantal yang disingkapkan, anak melakukan terus dengan berbagai variasinya. Pada usia 18 bulan tampak adanya percobaan-percobaan aktif pada kegiatan bermain anak. Contohnya anak yang bermain dengan kaleng bekas dan sepotong kayu, secara tidak sengaja memukul kaleng dari sisi yang berbeda. Ternyata menimbulkan suara berbeda, sehingga dari pengalaman ini ia mendapat pengetahuan baru. 2) Symbolic atau Make Belive Play (±2-7 tahun), Symbolic atau Make Belive Play merupakan ciri periode pra operasional yang terjadi antara usia 2-7 tahun yang ditandai dengan bermain khayal dan bermain pura-pura. Misalnya menggunakan sapu sebagai kuda-kudaan, menganggap

sobekan kertas sebagai uang. Bermain simbolik juga berfungsi untuk mengasimilasikan dan mengkonsilidasikan (menggabungkan) pengalaman emosional anak. 3) Social Play Games with Rules (±8 tahun-11 tahun). Dalam bermain tahap yang tertinggi, penggunaan simbol lebih banyak diwarnai oleh nalar, logika yang bersifat obyektif, sejak usia 8-11 tahun anak lebih banyak terlibat dalam kegiatan games with rulers. Kegiatan anak lebih banyak dikendalikan oleh aturan permainan. 4) Games With Rules & Sports (11 tahun keatas) Olah raga adalah kegiatan bermain yang menyenangkan dan dinikmati anak-anak, walaupun aturannya jauh lebih ketat dan diberlakukan secara kaku dibandingkan dengan permainan yang tergolong games seperti kartu. Karena bukan hanya rasa senang saja yang menjadi tujuan, tetapi ada suatu hasil akhir tertentu seperti ingin menang, memperoleh hasil kerja yang baik.21

Menurut Elizabeth Hurlock, tahapan perkembangan bermain dibagi menjadi 4, yaitu : 1) Tahap Penjelajahan (Exploartory stage), ciri khasnya adalah berupa kegiatan mengenai obyek atau orang lain, mencoba menjangkau atau meraih benda disekelilingnya lalu mengamatinya. 2) Tahap Mainan (Toy Stage), tahap ini mancapai puncaknya pada usia 5-6 tahun. Antara usia 2-3 tahun anak biasanya hanya mengamati alat permainannya. Mereka pikir benda mainannya dapat makan, berbicara, merasa sakit dan sebagainya. Contohnya yaitu

21 PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat,Tahun 2017, *Cara Belajar Anak Usia Dini*, hal.7-8

bermain dengan boneka dan mengajaknya bercakap atau bermain. 3) Tahap Bermain (Play Stage), biasanya terjadi bersamaan dengan mulai masuknya anak ke sekolah Dasar. Pada masa ini jenis permainan anak semakin bertambah banyak, karena itu tahap ini dinamakan tahap bermain. Anak bermain dengan alat permainan yang lama kelamaan berkembang menjadi games, olah raga, dan bentuk permainan lain yang dilakukan juga oleh orang dewasa. 4) Tahap Melamun (Daydream Stage), tahap ini diawali saat anak mendekati masa puber. Saat ini anak sudah mulai kurang berminat terhadap kegiatan bermain yang tadinya mereka sukai dan mulai banyak menghabiskan waktunya untuk melamun atau berkhayal. Biasanya lamunan atau khayalannya mengenai perlakuan kurang adil dari orang lain. 22

d Macam-macam Permainan

Ada beberapa penggolongan kegiatan bermain sesuai dengan anak usia dini, yaitu :

1) Kegiatan bermain sesuai dengan perkembangan sosial anak.

   Gordon & Browne mengadakan kegiatan bermain sesuai dengan perkembangan sosial anak dalam empat bentuk, yaitu:

   a) Bermain secara *soliter*, yaitu anak bermain sendiri atau dapat juga dibantu oleh guru. Menurut Dworetsky, bermain secara *soliter* mempunyai fungsi yang penting,

22 Elizabeth B.Hurlock, th1993, Edisi 6, *Perkembangan Anak*, Penerbit.Erlangga, Jakarta, hal.324

karena setiap kegiatan bermain jenis ini 50% akan menyangkut kegiatan edukatif dan 25% menyangkut kegiatan otot kasar, contohnya seperti kegiatan menari, meloncat atau berlari.

b) Bermain secara *parallel*, yaitu anak bermain sendiri-sendiri secara berdampingan tetapi belum terjadi interaksi anak satu dengan yang lain. Selama bermain *parallel* anak sering menirukan apa yang dilakukan oleh anak lain yang berdekatan.

c) Bermain *Assosiatif*, yaitu jika anak bermain dengan kelompoknya. Misalnya, menepuk-nepuk air beramai-ramai.

d) Bermain secara *kooperatif*, yaitu adanya interaksi verbal dan koordinasi sosial terhadap anak.

2) Kegiatan bermain berdasarkan pada kegemaran anak.

a) Bermain bebas dan spontan, merupakan kegiatan bermain yang tidak mempunyai aturan main.

b) Bermain pura-pura, adalah bermain yang menggunakan daya khayal yaitu dengan memakai bahasa atau berpura-pura bertingkah laku seperti situasi tertentu atau orang tertentu.

c) Bermain dengan cara membangun dan menyusun

d) Bertanding dan berolahraga.23

3. **Permainan *Puzzle***

a Pengertian *Puzzle*

Puzzle adalah permainan yang dimainkan dengan tujuan menyusun gambar, gambar diacak terlebih dahulu. Sehingga orang yang memainkannya mencoba menyusunnya di dalam bingkai dengan menghubungkan potongan-potongan atau kepingan gambar kecil sehingga menjadi gambar utuh.24

Kepingan gambar puzzle umumnya dibuat tidak simetris sehingga keping gambar itu unik dan membantu pemain dalam memudahkan menyusun. Dari bentuk dan potongan puzzle dapat disesuaikan sesuai dengan keinginan pemain mulai dari kepingan yang berukuran besar dan juga kecil. Pilihan potongan puzzle yang tidak terlalu rumit sangat cocok untuk metode awal mengenalkan permainan puzzle ini terutama pada anak.

Puzzle merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya. Puzzle merupakan kepingan tipis yang terdiri dari 2-3 bahkan 4-6 potong yang terbuat dari kayu atau lempeng karton. Dengan terbiasa bermain puzzle, lambat laun mental anak juga akan terbiasa untuk bersikap tenang, tekun, dan sabar

23 Moeslichatoen R, Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak, (Rineka Cipta:Jakarta, 2004) Cet.II, h.37-46

24 http://www.schoolpouringrights.com/unik/puzzle-permainan-sederhana-namun-memiliki-banyak-manfaat/, diakses tanggal 7 Januari 2019, jam 10.44

dalam menyelesaikan sesuatu. Kepuasan yang didapat saat anak menyelesaikan puzzle pun merupakan salah satu pembangkit motifasi anak untuk menemukan hal-hal yang baru

b Manfaat Bermain Puzzle

Puzzle adalah salah satu permainan yang ramah anak. Bahkan puzzle dipercaya memiliki banyak nilai edukatif. Tingkat kesulitan puzzle juga bisa dimodifikasi, menyesuaikan perkembangan psikologi dan kecerdasan anak (tentu saja juga sesuai dengan perkembangan usia anak). Berikut ini adalah beberapa manfaat puzzle bagi anak-anak.25

1) **Ketrampilan koordinasi mata dan tangan**

Tangan dan mata anak harus mampu berkoordinasi dengan baik. Banyak aktivitas yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari menggunakan mata dan tangan. Maka permainan puzzle adalah permainan yang baik dalam hal ini. Kemampuan anak untuk fokus dalam menyelesaikan tugasnya merangkai kepingan-kepingan puzzle bisa membuat anak memiliki koordinasi mata dan tangan yang baik.

2) **Ketrampilan memecahkan masalah**

Tujuan bermain puzzle adalah merangkai kepingan-kepingan gambar yang berserakan menjadi bentuk yang diinginkan. Puzzle disusun kembali dengan cara atau urutan yang bervariasi. Tantangan inilah yang akan memacu anak, secara psikologi, untuk

25 https://www.duniabelajaranak.id/inilah-sejarah-puzzle-dan-manfaat-edukatif-bermain-puzzle-bagi-anak-usia-paud/, diakses tanggal 7 Januari 2019, jam 10.52

belajar memecahkan masalah dengan cara yang unik dan beraneka cara.

3) **Ketrampilan penggunaan motorik halus anak**

Kepingan-kepingan puzzle yang kecil dan kadang terasa licin menjadi tantangan tersendiri bagi anak. Bukan hal yang sulit bagi anak untuk mengambil sebuah sendok atau pensil. Namun mengambil kepingan puzzle bisa membuat anak terlatih dalam menggunakan motorik halusnya. Hal ini akan membantu anak kelak saat anak mulai belajar menulis. Jemarinya akan semakin lihai dalam memegang dan memainkan pensil atau pulpen.

4) **Ketrampilan dalam mengelola emosi dan konsentrasi**

Permainan puzzle sebenarnya bukanlah permainan kecepatan. Permainan ini membutuhkan kesabaran dan tingkat konsentrasi yang tinggi. Dengan memainkan puzzle, anak akan terlatih untuk menyelesaikan suatu tugas dengan sabar dan pikiran yang fokus. Pengelolaan perasaan dan pikiran anak akan terlatih saat memainkan puzzle.

5) **Ketrampilan dalam memahami ilmu pengetahuan atau kognitif**

Puzzle dibuat dalam banyak tema. Ada tema hewan, tumbuhan, urutan huruf, urutan angka, dan lainnya. Semakin banyak tema yang dimainkan anak, maka anak akan semakin meningkat dalam

hal kognitif. Pengetahuan anak akan semakin luas seiring dengan banyaknya puzzle yang mereka mainkan.

c Jenis-jenis Puzzle

Terdapat lima jenis Puzzle menurut Hadfield dalam Rahmanelli (2008:30) yaitu:26

1) *Spelling Puzzle*

Spelling Puzzle yaitu puzzle yang terdiri dari huruf-huruf acak untuk dijodohkan menjadi kosa kata yang benar sesuai dengan pertanyaan atau pernyataan yang ada.

2) *Jigsaw Puzzle*

Puzzle ini berupa beberapa pertanyaan atau pernyataan untuk dijawab kemudian dari jawaban itu diambil huruf-huruf pertama untuk dirangkai menjadi sebuah kata yang merupakan jawaban pertanyaan yang paling akhir.

3) *The Thing Puzzle*

Puzzle ini berupa deskripsi kalimat-kalimat yang berhubungan dengan gambar-gambar benda untuk dijodohkan. Pada akhirnya setiap deskripsi kalimat akan berjodoh pada gambar yang telah disediakan secara acak.

4) *The letter(s) readiness puzzle*

---

26 http://www.tintapendidikanindonesia.com/2016/12/media-pembelajaran-puzzle_5.html, diakses tanggal 7 Januari 2019, Jam 10.57

The letter(s) readiness puzzle adalah puzzle yang berupa gambar-gambar disertai dengan huruf-huruf nama gambar tersebut, tetapi huruf itu belum lengkap.

5) *Crosswords Puzzle*

Puzzle yang berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab dengan cara memasukan jawaban (huruf atau angka) tersebut ke dalam kotak-kotak yang tersedia baik secara horizontal maupun vertikal Puzzle ini sering disebut dengan permainan permainan teka-teki silang atau TTS.

d **Langkah-langkah Permainan *Puzzle***

Kegiatan puzzle ini dapat dirangkai dengan potongan jumlah yang sesuai dengan usia anak. Misalnya pada usia 2-3 tahun, potongan puzzlenya tidak kurang dari 4 biji; usia 3-4 tahun potongan puzzlenya tidak lebih dari 5 biji, untuk anak TK (4-5) tahun potongan puzzlenya tidak lebih dari enam biji dan untuk SD keatas potongan puzzlenya tidak lebih dari tujuh biji. Seperti kegiatan lainnya kegiatan puzzle pun bisa dikemas sedemikian rupa, oleh karena itu semua kecerdasan anak terealisasikan dengan baik. Misalnya di puzzle tersebut diberi gambar orang yang sedang solat (untuk mencerdaskan daya spiritualisasinya anak), dimainkan oleh dua anak (untuk mengasah daya emosi-sosial dan interpersonal), jika permainan puzzle

ini jika dilakukan oleh anak-anak maka akan mengasah daya kompetitif anak dan lain-lain.

Berikut ini adalah langkah-langkah permainan *puzzle* yang dilakukan oleh guru.

1) Pasangkan semua anak dua-dua.
2) Mintalah masing-masing pasangan anak saling berhadapan dan bekerja sama untuk merangkai puzzle secara bergantian.
3) Sebelum dimainkan puzzle harus dalam keadaan rapi atau utuh.
4) Mintalah semua pasangan anak untuk mencermati garis potong dan sambungan gambar yang menghubungkan antara potongan yang satu dengan yang lain.
5) Mintalah anak-anak melepaskan rangkaian potongan puzzle.
6) Mintalah anak untuk merangkai potongan potongan tersebut seperti semula dengan cara bergantian.
7) Pendidik mengamati jalannya permainan dan menetukan pasangan yang cepat merangkai puzzle dengan kerjasama yang baik.
8) Kemudian guru menginstruksikan jika waktu mendekati menit-menit akhir.
9) Pemenang adalah pasangan anak yang mampu merangkai puzzle dengan cepat kemudian cepat dalam bergantian bermain puzzlenya.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Penelitian Aulia Intan Habibah, judul Meningkatkan Perkembangan Kognitif Melalui Permainan Puzzle Pada Anak Kelompok Usia 5-6 Tahun (Kelas Kreatif) Di Paud Qurrota A'yun Mojolegi, Boyolali Tahun Ajaran 2014/2015. Menggunakan penelitian tindakan kelas bertujuan untuk mendiskripsikan efektivitas permainan puzzle dalam meningkatkan perkembangan kognitif pada anak kelompok usia 5-6 (kelas kreatif). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini anak kelompok usia 5-6 (kelas kreatif). Sedangkan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Berdasarkan perolehan hasil analisis data ini pada efektivitas penerapan permainan puzzle dalam meningkatkan perkembangan kognitif pada anak kelompok usia 5-6 (kelas kreatif), menunjukkan bahwa untuk prasiklus sebesar 49%, siklus I 61% dan siklus II 85%. Artinya dapat disimpulkan bahwa adanya efektivitas penerapan permainan puzzle untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak kelompok usia 5-6 (kelas kreatif) di PAUD Qurrota A'yun Mojolegi, Boyolali Tahun Ajaran 2014/2015.

Penelitian Inggried Claudia Muloke, Amatus Yudi Ismanto, Yolanda Bataha dengan judul Pengaruh Alat Permainan Edukatif (Puzzle) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Linawan Kecamatan Pinolosian Kabupaten Bolaang Mongondow 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% (α=0,05) dan diperoleh p value 0,000 < 0,05. Kesimpulan yaitu ada pengaruh alat permainan edukatif (puzzle) terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di Desa Linawan Kecamatan Pinolosian Kabupaten Bolaang Mongondow Selatan.

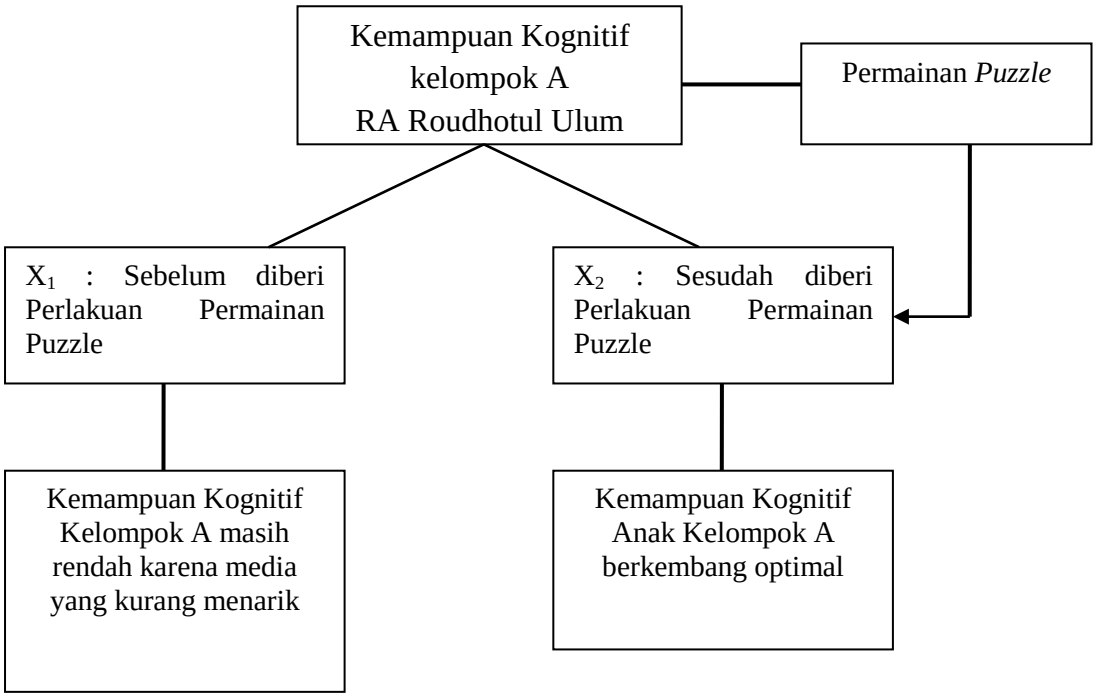
Perbedaan pada penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada jenis penelitian serta sampel yang digunakan. Penelitian Aulia Intan Habibah menggunakan Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian Inggried Claudia Muloke, Amatus Yudi Ismanto, Yolanda Bataha menggunakan penelitian kuantitatif menggunakan metode Pra Eksperimen dengan pendekatan *one group pretest-post test design*. Teknik pengambilan Sampel menggunakan sampling size sebesar minimal 30 orang responden. Sementara penelitian yang akan peneliti lakukan adalah penelitian kuasi eksperimen *Pre-test Post-test One Group Design* dengan sampel jenuh dikarenakan sampling size kurang dari 30 responden.

C. Kerangka Berpikir

Untuk memperjelas alur pikiran tentang kegiatan permainan *puzzle* sebagai usaha untuk meningkatkan kemampuan kognitif kelompok Kelompok A RA Roudhotul Ulum. Kemampuan kognitif ialah kemampuan anak untuk berfikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah, berkembangnya kemampuan kognitif ini akan

mempermudah anak menguasai kemampuan umum yang lebih luas, sehingga dapat berfungsi secara wajar dalam kehidupan masyarakat sehari-hari. Kemampuan kognitif dapat distimulasi dengan kegiatan dalam hal ini rangsangan dilakukan dengan kegiatan bermain *puzzle*, kegiatan ini dapat meningkatkan kreativitas, imajinasi, dan kesabaran. Berdasarkan uraian tersebut dapat diduga apabila guru RA Roudhotul Ulum dapat melakukan pembelajaran dengan kegiatan bermain *puzzle* dengan pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema saat pembelajaran berlangsung, maka diduga kemampuan kognitif anak di Kelompok A RA Roudhotul Ulum akan meningkat. Penelitian ini anak dilibatkan secara langsung dalam kegiatan bermain *puzzle* dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif. Selengkapnya dapat dilihat dalam bagan kerangka berpikir sebagai berikut.

Tabel 2.1
Skema Kerangka Berpikir



D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis menurut Sugiyono merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan . Hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban empirik dalam data.27 Dalam penelitian ini disusun sebagai berikut.

Ho : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan dalam kemampuan kognitif anak kelompok A sebelum dan sesudah menggunakan permainan *puzzle* RA Roudhotul Ulum.

Ha : terdapat perbedaan yang signifikan dalam kemampuan kognitif anak kelompok A sebelum dan sesudah menggunakan permainan *puzzle* RA Roudhotul Ulum.

Hipotesis statistik adalah hipotesis tak langsung atau dua pihak, yaitu :

Ha : $\mu_1 \neq \mu_2$

Ho : $\mu_1 = \mu_2$

27 Sugiyono,Tahun 2013, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Penerbit :Alfabeta, Bandung, Hal: 96

BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode dan Desain Penelitian

1. Metode Penelitian

Penelitian yang hendak dilakukan merupakan penelitian dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivism, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.28 Sedangkan metode yang digunakan dalam penelitian ini digunakan metode penelitian eksperimen. Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.29

2. Desain Penelitian

Desain penelitian eksperimen yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah *One – Group Pretest – Posttest Design. One –*

28 Sugiyono,2014,Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, Penerbit.Alfabet, Bandung, Hal. 14

29Ibid, hal. 107

*Group Pretest – Posttest Design a*dalah penelitian eksperimen dimana pada desain penelitian ini dilakukan pretes sebelum diberi perlakuan sehingga diperoleh data yang lebih akurat karena bisa membandingkan data keadaan sebelum dan sesudah perlakuan.

Desain *One – Group Pretest – Posttest Design* dapat digambarkan sebagai berikut :

$$O_1 \ X \ O_2$$

O_1 = Nilai Sebelum pretest (sebelum diberi perlakuan)

O_2 = Nilai Posttest (setelah diberi perlakuan)

Pengaruh permainan *puzzle* terhadap peningkatan kemampuan kognitif = $O_2 - O_1$

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian dilakukan di RA Roudhotul Ulum yang berlokasi di Desa Setu Kulon Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon Tahun Ajaran 2018/2019. Pada kelompok A dengan jumlah anak didik 20 anak.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan mulai bulan Agustus Tahun 2018 sampai dengan Desember 2018. Adapun rincian kegiatan penyusunan skripsi ini sebagai berikut :

Tabel 3.1
Jadwal penelitian

No	Nama Kegiatan	Agustus				September				Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Observasi	v	v																		
2	Penyusunan Instrumen					v	v														
3	Pengumpulan Data										v	v									
4	Pengolahan Data												v								
5	Penulisan laporan															v	v	v	v		

C. Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.30 Populasi dalam penelitian ini adalah anak RA Roudhotul Ulum Kecamatan Wetu yaitu pada kelompok A terdiri dari 20 anak.

Menurut Sugiyono sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang akan

30 metode penilitian pendidikan, pendekatan kualitatif, kuantitatif dan R&D,Sugiyono, 2013

dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul- betul respresentatif (mewakili).31

Teknik sampling atau pengambilan sampel pada penelitian ini adalah teknik Sampling Jenuh. Menurut Sugiyono sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang. Istilah lain sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel.32

Berdasarkan pengertian diatas maka sampel yang akan dijadikan objek penelitian adalah seluruh populasi dari kelompok A ditempat penelitian.

Tabel 3.2
Responden Penelitian

No	**Nama anak**	**Jenis Kelamin**	
		P	**L**
1	AA		v
2	ADS		v
3	ADI	v	
4	DRA		v
5	EPP	v	
6	FZ	v	
7	GMP		v
8	JCPU	v	
9	MANG		v

31 Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, (*Bandung : Alfabeta, 2013). h. 118
32 Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, (*Bandung : Alfabeta, 2013). h. 118

10	LDA	v	
11	SO	v	
12	MAD		v
13	NAR	v	
14	ASP	v	
15	AHA		v
16	FPH		v
17	RZP		v
18	FB		v
19	PAK	v	
20	KAPI	v	

D. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah pencatatan peristiwa-peristiwa atau hal-hal atau keterangan-keterangan atau karakteristik-karakteristik sebagian atau seluruh elemen populasi yang akan menunjang atau mendukung penelitian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain yaitu:

1. Tes

Pada penelitian ini peneliti menggunakan Tes sebagai tekhnik pengumpulan data. Menurut Casta tes adalah tekhnik pengumpulan data yang menggunakan alat evaluasi untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, bakat, dan lain-lain. Instrumen yang

dikembangkan dapat berupa : Tes Kepribadian, Tes Bakat, Tes Prestasi, dan Tes Intelegensi. 33

Tes yang dilakukan pada penelitian iniadalah tes kemampuan membaca kata dengan jumlah tes sebanyak dua kali yakni :

a. Pretest : adalah tes awal sampel belum diberi perlakuan.
b. Postest : adalah tes akhir sampel telah diberi perlakuan.

Tabel 3.3
Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Kognitif

No	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Aspek Penilaianl
1	Kemampuan Kognitif	a. Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif	a Menyusun Puzzle	Anak mampu menyusun: 1. 4 keping puzzle 2. 6 keping puzzle 3. 8 keping puzzle 4. 10 keping puzzle

33 Casta, *Dasar-dasar Statistika Pendidikan*, (Tsania Press : Cirebon, 2014). h: 13

		b Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif	b. Menyusun kembali kepingan puzel menjadi bentuk utuh	1. Mampu memecahkan sendiri masalah sederhana yang dihadapi 2. Menyelesaikan tugas meskipun menghadapi kesulitan

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang diproses melalui dokumen-dokumen untuk memperkuat data yang diperoleh melalui observasi. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa foto ketika kegiatan berlangsung yang berfungsi sebagai data pelengkap dari data yang diperoleh selama penelitian.

E. Kontrol Terhadap Validasi Internal

Validasi merupakan syarat terpenting dalam suatu alat evaluasi. Suatu intrumen dinyatakan valid apabila tes tersebut dengan tepat dapat mengukur apa yang akan diukur. Dalam penelitian ini yang akan diukur adalah kemampuan kognitif maka intrumen yang digunakan adalah permainan *puzzle* yang merupakan alat untuk mengukur kemampuan kognitif.

Untuk menguji validitas dari instrumen, peneliti menggunakan uji validitas baku yang sudah dikembangkan dari kurikulum 13. Intrumen uji validitas pada penelitian ini diambil dari Permendiknas Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak tentang Indikator Kemampuan Kognitif.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan salah satu langkah yang sangat penting dalam proses penelitian, karena disinilah hasil penelitian akan tampak. Analisis data dalam penelitian ini mencakup seluruh kegiatan menganalisis dan menarik kesimpulan dari semua data yang terkumpul menggunakan lembar observasi diperoleh dari hasil checklist yang dilihat dari rubrik yang telah dibuat peneliti.

Dalam analisis data, peneliti mengambil langkah-langkah sebagai berikut :

1. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif data adalah analisa data secara deskriptif berdasarkan temuan hasil penelitian yang dijabarkan secara terperinci dari data sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Analisa deskriptif data diuraikan dari tabel tabulasi data sebelum (X1) dan sesudah (X2) diberi perlakuan sesuai penelitian. Bentuk tabel tabulasi data tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel 3.4
Data Kemampuan Kognitif Sebelum Diberi Perlakuan
Permainan *Puzzle* (X1/X2)

No	Nama Siswa	Nilai Indikator		Σ Skor	$\bar{x}$	%
		Menyusun Puzzle	Menyusun kembali kepingan puzel menjadi bentuk utuh			
1						
2						
3						
Dst	Dst					
Jumlah						
Rata-rata						
Persentase						

Data yang didapatkan dari hasil peneltian dimasukkan kedalam tabel dan dicari persentase untuk dikonversikan pada tabel konversi data dengan Rumus :

$$P = \frac{f}{N} \; x \; 100\%$$

Tabel 3.5
Tabel Nilai Persentase

%	Interpretasi
0,80%-100%	Sangat Baik
0,60%-0,799%	Baik
0,40%-0,599%	Cukup Baik
0,20%-0,399%	Kurang Baik
0,01%-0,199%	Sangat Kurang Baik

Data sebelum dan sesudah didapatkan melalui kegiatan pretest (nilai sebelum diberi perlakuan) dan postest (nilai sesudah diberi perlakuan) dengan rubrik penilaian sebagai berikut :

Tabel 3.6
Rubrik Penilaian Kemampuan Kognitif
Melalui Permainan *Puzzle*

Nama anak :
Aspek Penilaian :

No	Indikator	No. soal	Skala penilaian				∑ Skor	%
			BB	MB	BSH	BSB		
1	Menyusun Puzzle	1 2 3 dst						
2	Menyusun kembali kepingan puzel menjadi bentuk utuh	1 2 3 Dst						
Jumlah								
Persentase								

Skala penilaian sesuai dengan Kurikulum 2013:

BB : Bernilai 10, Apabila anak tidak mampu menyusun kepingan puzzle dengan bimbingan.

MB : Bernilai 20, Apabila anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan bimbingan.

BSH : Bernilai 30, Apabila anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan mandiri.

BSB : Bernilai 40, Apabila anak mampu menyusun kepingan puzzle dan dapat membantu teman yang kesulitan.

Analisa statistik deskriptif dilakukan untuk mencari nilai Mean ($\bar{X}$), Standar Deviasi (SD), Varian (S^2), dan analisis Persentase. Untuk mendapatkan nilai tersebut dibuat tabel penolong sebagai berikut :

Tabel 3.7
Tabel Penolong Kemampuan Kognitif Sebelum/Sesudah Menggunakan Permainan Puzzle

No	**Xi**	**(Xi – X)**	**$(Xi - X)^2$**
1			
2			
3			
dst			
Jumlah			
Rata-rata			

Analisa statistik deskriptif dilakukan untuk mencari nilai Mean ($\bar{X}$), Standar Deviasi (SD), Varian (S^2), dan analisis Persentase. Dengan menggunakan program Microsoft Excel ⟶ Data ⟶ Data Analysis ⟶ *Descriptive Statistic.*

Berdasarkan analisis diatas diketahui nilai Mean, Standar Deviasi dan varian dari variabel X1/X2 adalah sebagai berikut :

Variabel	Mean	Standar Deviasi	Varian
X1/X2			

Analisis kemudian dilanjutkan dengan Analisa Persentase untuk menjawab pertanyaan penelitian pertama,yaitu : “Seberapa tinggi kemampuan kognitif anak kelompok A RA Roudhotul Ulum sebelum (sesudah) menggunakan permainan *puzzle*?”.

Rumus mencari nilai porsentase adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N}\ x\ 100\%$$

Dengan ketentuan :

f = Jumlah seluruh skor yang dicapai siswa

N = Jumlah skor maksimal dikalikan dengan jumlah siswa

2. Prasyarat Analisis Statistik

a. Uji Normalitas Distribusi Data.

Uji Normalitas dilakukan untuk melihat apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji Normalitas pada penelitian ini menggunakan rumus Uji normalitas Lilliefors dengan rumus :

$$Z = \frac{x_{i-}\bar{x}}{SD}$$

Keterangan : X_i = Data/Nilai

$\bar{x}$ = Rata-rata (Mean)

SD = Standar Deviasi

Persyaratan data Signifikan apabila :

1) Jika nilai $|F(X) - S(X)|$ **terbesar** $\leq$ nilai tabel Lilliefors maka H_0 diterima; Ha ditolak, yang artinya populasi nilai kemampuan kognitif **berdistribusi normal**

2) Jika nilai $|F(X) - S(X)|$ **terbesar** $\geq$ nilai tabel Lilliefors maka H_a diterima; H_0 ditolak, yang artinya populasi nilai kemampuan kognitif **tidak berdistribusi normal**

b. Uji Homogenitas data

Uji Homogenitas data dilakukan untuk melihat homogenitas varian-varian data. Uji Homogenitas data dilakukan dengan Uji F dengan rumus sebagai berikut :

$$F = \frac{S_{besar}}{S_{kecil}}$$

Untuk melihat apakah data homogen atau tidak maka nilai F_{hitung} dibandingkan dengan nilai F_{tabel} dengan prasyarat pengujian :

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel,}$ maka data tidak homogen
Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel,}$ maka data homogen

c. Analisis Statistik Inferensial (Uji Beda rerata)

Untuk menjawab pertanyaan penelitian yang ketiga yakni seberapa besar perbedaan kemampuan kognitif sebelum dan sesudah menggunakan permainan *puzzle* RA Roudhotul Ulum maka dilakukan uji beda rerata untuk mencari nilai t dengan rumus :

$$t = \frac{M_D}{SE_{M_D}}$$

Langkah –langkah mencari nilai t :

1) Membuat Tabulasi Data Hasil Penelitian :

Tabel 3.8
Tabulasi Data Hasil Penelitian

No	Nama Siswa	Nilai Kemampuan Kognitif	
		Sebelum Menggunakan Permainan *Puzzle* (X1)	Sesudah Menggunakan Permainan *Puzzle* (X2)
1			
2			
3			
Dst	Dst		
Jumlah			
Rerata			

2) Mencari Nilai Uji beda rerata (Uji t) Dengan Menggunakan Microsoft Excel

Cara menggunakan Microsoft Excel untuk mencari uji t, yaitu Microsoft Excel ⟶ Data ⟶ Data Analysis ⟶ t-Test : *Paired Two Sample For Means*

3) Melakukan Uji Hipotesis dengan kaidah :

Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka tolak H_0

Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka terima H_0

4) Membuat Kurva Normal dari Hasil Nilai t_{hitung} dan t_{tabel}

5) Uji Gain

Uji Gain dapat dilakukan untuk melihat sejauh mana peningkatan kemampuan kognitif anak, apakah tinggi, sedang, atau rendah

$$g = \frac{skor\ tes\ akhir - skor\ tes\ awal}{skor\ maksimal - skor\ tes\ awal}$$

Tabel 3.9
Tabel Klasifikasi Gain

No	Indeks Gain	Interpretasi
1	$g > 0,70$	Tinggi
2	$0,30 < g \leq 0,70$	Sedang
3	$g \leq 0,30$	Rendah

Tabel 3.10
Tabel Penolong Uji Gain

No	skor			Skor akhir-skor awal	Skor maks – skor awal	g	Ket
	Maks	Awal	akhir				
1							
2							
3							
dst							
Rata-rata Gain							

G. Hipotesis Statistik

Hipotesis statistik mempunyai arti hipotesis yang pengujiannya dilakukan dengan menggunakan teknik-teknik statistik. Pengujian hipotesis statistik selalu dirumuskan dalam bentuk Hipotesis nol (H_0) dan Hipotesis Alternatif (Ha). Ekspresi Ha adalah hipotesis penelitian, sedangkan H_0 adalah negasi atau lingkaran dari Ha yang akan diuji melalui data sampel secara statistik.[34]

Hipotesis penelitian ini adalah :

34 Pedoman Penulisan Skripsi Fakultas Tarbiyah, IAI Bunga Bangsa Cirebon.2018

Ha : Terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan kognitif anak kelompok A RA Roudhotul Ulum sebelum dan sesudah menggunakan Permainan *Puzzle*.

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan membaca permulaan anak kelompok A RA Roudhotul Ulum sebelum dan sesudah menggunakan Permainan *Puzzle*.

Kriteria Pengujian Hasil Hipotesis :

Jika Nilai Sig. > α (0.005) maka Ho Ditolak

Jika Nilai Sig. < α (0.005) maka Ho Diterima

Hipotesis Statistik :

$$\text{Ha} : \mu_1 \neq \mu_2$$
$$\text{H}_0 : \mu_1 = \mu_2$$

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Deskripsi data merupakan paparan tentang hasil yang diperoleh setelah dilakukannnya proses penelitian terhadap responden. Pada bagian hasil penelitian ini merujuk pada rumusan masalah yang telah ditetapkan, yaitu menganalisa tentang kemampuan kognitif dengan menggunakan permainan *puzzle* di kelompok A RA Roudhotul Ulum Desa Setu Kulon Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon. Observasi berbentuk observasi partisipan (langsung) yang telah dikembangkan dalam STPPA Kurikulum 2013 pada aspek perkembangan kognitif. Indikator yang digunakan untuk mengukur kemampuan motorik halus pada anak sebagai berikut.

1. Anak mampu menyusun Puzzle.
2. Anak mampu menyusun kembali kepingan puzel menjadi bentuk utuh.

Setiap indikator dinilai dengan penskoran : 10 (belum berkembang), 20 (mulai berkembang), 30 (berkembang sesuai harapan), 40 (berkembang sangat baik).

Penelitian ini berusaha menjawab apakah ada perbedaan kemampuan kognitif anak sebelum dan sesudah menggunakan permainan *puzzle*. Oleh karena itu penelitian ini dilanjutkan dengan uji t tentang perbedaan kemampuan kognitif anak. Sebelum uji t dilakukan maka terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas data. Uji terakhir yang dilakukan pada penelitian setelah semua pertanyaan penelitian terjawab

adalah uji Gain, dilakukan untuk melihat sejauh mana tingkat perbedaan dari sebelum dan sesudah diberi perlakuan untuk kemampuan kognitif anak kelompok A RA Roudhotul Ulum Desa Setu Kulon Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon.

1. Gambaran Tentang Hasil Kemampuan Kognitif Kelompok A Sebelum Menggunakan Permainan *Puzzle*

   Data tentang kemampuan kognitif anak sebelum menggunakan permainan *puzzle* diperoleh melalui tes kemampuan kognitif anak kelompok A RA Roudhotul Ulum Desa Setu Kulon Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon. Data variabel kemampuan kognitif sebelum menggunakan permainan *puzzle* adalah sebagai berikut.

Tabel 4.1
Data Hasil Tes Kemampuan *Puzzle* Sebelum Menggunakan Permainan *Puzzle* Anak Kelompok A RA Roudhotul Ulum Desa Setu Kulon Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon

No	Nama Anak	Indikator		Σ Skor	$\bar{x}$	%
		Anak mampu menyusun Puzzle	Anak ampu menyusun kembali kepingan puzel menjadi bentuk utuh			
1	AA	40	20	60	30	25
2	ADS	40	40	80	40	33.33
3	ADI	40	20	60	30	25
4	DRA	40	20	60	30	25

5	EPP	40	20	60	30	25
6	FZ	50	40	90	45	37.5
7	GMP	40	20	60	30	25
8	JCPU	40	30	70	35	29.2
9	MANG	40	20	60	30	25
10	LDA	40	20	60	30	25
11	SO	40	20	60	30	25
12	MAD	40	20	60	30	25
13	NAR	50	40	90	45	37.5
14	ASP	40	30	70	35	29.2
15	AHA	40	20	60	30	25
16	FPH	40	20	60	30	25
17	RZP	40	20	60	30	25
18	FB	40	20	60	30	25
19	PAK	50	40	90	45	37.5
20	KAPI	40	40	80	40	33.3
Jumlah		830	520	1350	675	
Rata-rata		41.5	26	66.8	33.75	
%		25.9	32.5	28.1		

Analisa statistik deskriptif dilakukan untuk mencari nilai Mean ($\bar{X}$), Standar Deviasi (SD), Varian (S^2), dan analisis Persentase. Dengan menggunakan program Microsoft Excel Data Data Analysis *Descriptive Statistic.*

Tabel 4.2
Hasil Analisis Statistik Deskriptif
Kemampuan Kognitif Sebelum Perlakuan (X1)

Mean	33.75
Standard Error	1.30156788
Median	30
Mode	30
Standard Deviation	5.820788516
Sample Variance	33.88157895
Kurtosis	-0.161113668
Skewness	1.209257978
Range	15
Minimum	30
Maximum	45
Sum	675
Count	20
Largest(1)	45
Smallest(1)	30
Confidence Level(95.0%)	2.724212876

Berdasarkan analisis diatas diketahui nilai Mean, Standar Deviasi dan varian dari variabel X1 adalah sebagai berikut :

Variabel	Mean	Standar Deviasi	Varian
X1	33.75	5.82	33.88

Analisis kemudian dilanjutkan dengan Analisa Persentase untuk menjawab pertanyaan penelitian pertama,yaitu : “Seberapa tinggi kemampuan kognitif anak kelompok A RA Roudhotul Ulum Desa Setu

Kulon Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon sebelum permainan *puzzle*?".

Berdasarkan data diatas maka diperoleh nilai persentase sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \; x \; 100\%$$

Dengan ketentuan :

f = Jumlah seluruh skor yang dicapai siswa

N = Jumlah skor maksimal dikalikan dengan jumlah siswa

$$P = \frac{1350}{4800} \text{ x } 100\%$$

$$P = 0.2812 \text{ X } 100\%$$

$$P = 28.12\%$$

Guna menjawab pertanyaan penelitian pertama yakni gambaran tentang hasil tes kemampuan kognitif anak sebelum menggunakan permainan *puzzle* maka hasil persentase dibandingkan dengan skala persentase menurut ahli sebagai berikut :

Tabel 4.3
Tabel Skala Persentase

Persentase	**Keterangan**
86% - 100%	Sangat tinggi
76% - 85%	Tinggi
60% - 75%	Cukup tinggi
55%- 59%	Kurang tinggi
< 54%	Kurang sekali

Berdasarkan tabel di atas dan hasil analisa persentase dapat dinyatakan bahwa kemampuan kognitif seluruh anak kelompok A RA Roudhotul Ulum Desa Setu Kulon Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon sebelum menggunakan permainan *puzzle* hanya 28.12 %, ini berarti bila dikonversikan pada tabel persentasi, responden berada pada skala <54%. dengan interprestasi **kurang sekali.**

Pada tabel terlihat kemampuan Anak mampu menyusun Puzzle (1) sebesar 25.9 %, yang dapat diartikan bahwa kemampuan anak menyusun *puzzle* sebelum perlakuan adalah **kurang sekali.** Kemampuan Anak mampu menyusun kembali kepingan puzel menjadi bentuk utuh (2) 32.5 % , yang dapat diartikan bahwa kemampuan anak saat menyusun kembali kepingan puzel menjadi bentuk utuh sebelum perlakuan adalah **kurang sekali.**

Analisa secara rinci berdasarkan masing-masing individu juga dapat dilihat bahwa seluruh kemampuan kognitif sebelum diberi perlakuan permainan *puzzle* rata-rata adalah **kurang sekali**, hal ini bisa kita lihat bahwa seluruh responden memperoleh nilai <54%.

2. Gambaran Tentang Hasil Kemampuan Kognitif Kelompok A Sesudah Menggunakan Permainan *Puzzle*

Data tentang kemampuan kognitif anak sesudah menggunakan permainan *puzzle* diperoleh melalui tes. Data yang dihimpun untuk menyelesaikan masalah tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 4.4
Data Hasil Tes Kemampuan Kognitif Sesudah Menggunakan Permainan *Puzzle* Anak Kelompok A RA Roudhotul Ulum Desa Setu Kulon Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon

No	Nama Anak	Indikator		Σ Skor	$\bar{x}$	%
		Anak mampu menyusun Puzzle	Anak ampu menyusun kembali kepingan puzel menjadi bentuk utuh			
1	AA	120	70	190	95	79.2
2	ADS	130	70	200	100	83.3
3	ADI	110	60	170	85	70.8
4	DRA	130	70	200	100	83.3
5	EPP	110	60	170	85	70.8
6	FZ	150	80	230	115	95.8
7	GMP	110	70	180	90	75
8	JCPU	130	70	200	100	83.3
9	MANG	110	60	170	85	70.8
10	LDA	130	70	200	100	83.3
11	SO	130	60	190	95	79.2
12	MAD	130	80	210	105	87.5
13	NAR	130	70	200	100	83.3
14	ASP	130	70	200	100	83.3
15	AHA	110	70	180	90	75
16	FPH	130	70	200	100	83.3

17	RZP	130	60	190	95	79.2
18	FB	130	70	200	100	83.3
19	PAK	130	60	190	95	79.2
20	KAPI	130	80	210	105	87.5
	Jumlah	2510	1370	3880	1940	
	Rata-rata	125.5	68.5	194	97	
	%	78.4	85.6	80.8		

Analisa statistik deskriptif dilakukan untuk mencari nilai Mean ($\bar{X}$), Standar Deviasi (SD), Varian (S^2), dan analisis Persentase. Dengan menggunakan program Microsoft Excel ⟶ Data ⟶ Data Analysis ⟶ *Descriptive Statistic.*

Tabel 4.5
Hasil Analisis Statistik Deskriptif
Kemampuan Kognitif Sesudah Perlakuan (X2)

Mean	97
Standard Error	1.678031428
Median	100
Mode	100
Standard Deviation	7.504384683
Sample Variance	56.31578947
Kurtosis	0.581080803
Skewness	0.161899119
Range	30
Minimum	85
Maximum	115
Sum	1940
Count	20
Largest(1)	115
Smallest(1)	85
Confidence Level(95.0%)	3.512160135

Berdasarkan analisis diatas diketahui nilai Mean, Standar Deviasi dan varian dari variabel X2 adalah sebagai berikut :

Variabel	Mean	Standar Deviasi	Varian
X2	97	7.50	56.31

Analisis kemudian dilanjutkan dengan Analisa Persentase untuk menjawab pertanyaan penelitian kedua,yaitu : “Seberapa tinggi kemampuan kognitif anak kelompok A RA Roudhotul Ulum Desa Setu Kulon Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon sesudah menggunakan permainan *puzzle* ?”.

Berdasarkan data diatas maka diperoleh nilai persentase sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N}\ x\ 100\%$$

Dengan ketentuan :

f = Jumlah seluruh skor yang dicapai siswa

N = Jumlah skor maksimal dikalikan dengan jumlah siswa

Persentase didapatkan dari rumus :

$$P = \frac{f}{N}\ x\ 100\%$$

$$P = \frac{3880}{4800} \text{ x } 100\%$$

$$P = 0{,}808 \text{ X } 100\ \%$$

$$P = 80.3\%$$

Berdasarkan data yang ditampikan pada tabel di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan kognitif seluruh anak kelompok A RA Roudhotul Ulum Desa Setu Kulon Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon meningkat setelah menggunakan permainan *puzzle*. Persentase kemampuan kognitif total seluruh anak kelompok A RA Roudhotul Ulum Desa Setu Kulon Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon setelah menggunakan permainan puzzle adalah sebesar 80.83 %. Jika kita konversikan pada tabel persentase maka interpretasi kemampuan kognitif responden setelah menggunakan permainan *puzzle* terletak pada kolom **Tinggi.** Uraian dari keseluruhan kemampuan kognitif anak kelompok A RA Roudhotul Ulum Desa Setu Kulon Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon setelah menggunakan permainan *puzzle* adalah sebanyak Tiga anak berada pada skala persentase 86% - 100%, dengan keterangan **Sangat Tinggi**. Ada empat belas anak meraih nilai persentase pada skala 76%-85% dengan keterangan **Tingg**i. Dan tiga anak meraih nilai persentase pada skala 60%-75% dengan keterangan **Cukup Tinggi.**

B. Pengujian Hipotesis

1. Prasyarat Analisis Statistik

a Uji Normalitas Distribusi Data

Uji Normalitas Data dilakukan untuk melihat apakah data tersebar merata atau tidak. Uji Normalitas data dilakukan dengan menggunakan rumus Lilliefors yaitu :

$$Z = \frac{x_{i-}\bar{x}}{SD}$$

Keterangan : X_i = Data/Nilai

$\bar{x}$ = Rata-rata (Mean)

SD = Standar Deviasi

1) Uji Normalitas Data Kemampuan Kognitif Sebelum Menggunakan Permainan *Puzzle*

Uji normalitas data sebelum dan sesudah perlakuan dilakukan dengan menggunakan uji Lilliefors, karena data yang ada < 30 responden. Langkah-langkah pengolahan data test sebelum menggunakan permainan *puzzle (Pretest*) adalah dengan menggunakan tabel berikut :

Tabel 4.6
Tabel Lilliefors untuk uji normalitas data pretest

No	**X_i**	**$Z = \frac{x_{i-\bar{x}}}{SD}$**	**F(X)**	**S(X)**	**$\lvert F(X) - S(X) \rvert$**
1	30	-0.65	0.2578	0.05	**0.2078**
2	30	-0.65	0.2578	0.1	0.1578
3	30	-0.65	0.2578	0.15	0.1078
4	30	-0.65	0.2578	0.2	0.0578
5	30	-0.65	0.2578	0.25	0.0078
6	30	-0.65	0.2578	0.3	0.0422
7	30	-0.65	0.2578	0.35	0.0922
8	30	-0.65	0.2578	0.4	0.1422
9	30	-0.65	0.2578	0.45	0.1922
10	30	-0.65	0.2578	0.5	0.2422
11	30	-0.65	0.2578	0.55	0.2922
12	30	-0.65	0.2578	0.6	0.3422
13	30	-0.65	0.2578	0.65	0.3922
14	35	0.25	0.5987	0.7	0.1013

15	35	0.25	0.5987	0.75	0.1513
16	40	1.07	0.8577	0.8	0.0577
17	40	1.07	0.8577	0.85	0.0077
18	45	2.21	0.9864	0.9	0.0864
19	45	2.21	0.9864	0.95	0.0364
20	45	2.21	0.9864	1	0.0136

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai terbesar terdapat pada kolom ke-1 dengan nilai 0,2078. Nilai terbesar ini adalah nilai $L_{0.}$ Selanjutnya ditentukan nilai L_{tabel} dari tabel daftar nilai kritis uji Lillifors, dari tabel didapatkan nilai 0,213.

Persyaratan data Signifikan apabila :

a) Jika nilai $|F(X) - S(X)|$ **terbesar** $\leq$ nilai tabel Lilliefors maka H_0 diterima; Ha ditolak, yang artinya populasi nilai kemampuan kognitif **berdistribusi normal**

b) Jika nilai $|F(X) - S(X)|$ **terbesar** $\geq$ nilai tabel Lilliefors maka H_a diterima; H_0 ditolak, yang artinya populasi nilai kemampuan kognitif **tidak berdistribusi normal**

Dengan taraf nyata atau level signifikansi α = 0,05 (5%), maka berdasarkan nilai L_0 dan nilai L_{tabel} yang telah didapatkan diambil kesimpulan :

L_0 (0,2078) $\leq$ L_{tabel} (0,213), maka **H_0 Diterima**

2) Uji Normalitas Data Kemampuan Kognitif Sesudah Menggunakan Permainan *Puzzle*

Untuk melakukan uji normalitas data setelah mengunakan permainan *puzzle* (data *Posttest)* langkah yang dilakukan sama dengan pengolahan data pretest yaitu sebagai berikut :

Tabel 4.7
Tabel Lilliefors untuk uji normalitas data posttest

No	$\mathbf{X_i}$	$\mathbf{Z = \frac{x_{i-\bar{x}}}{SD}}$	**F(X)**	**S(X)**	$\|\boldsymbol{F(X) - S(X)}\|$
1	85	-1.6	0.0548	0.05	0.0048
2	85	-1.6	0.0548	0.1	-0.0452
3	85	-1.6	0.0548	0.15	-0.0952
4	90	-0.93	0.1762	0.2	-0.0238
5	90	-0.93	0.1762	0.25	-0.0738
6	95	-0.27	0.3936	0.3	0.0936
7	95	-0.27	0.3936	0.35	0.0436
8	95	-0.27	0.3936	0.4	-0.0064
9	95	-0.27	0.3936	0.45	-0.0564
10	100	0.4	0.6554	0.5	**0.1554**
11	100	0.4	0.6554	0.55	0.1054
12	100	0.4	0.6554	0.6	0.0554

13	100	0.4	0.6554	0.65	0.0054
14	100	0.4	0.6554	0.7	-0.0446
15	100	0.4	0.6554	0.75	-0.0946
16	100	0.4	0.6554	0.8	-0.1446
17	100	0.4	0.6554	0.85	-0.1946
18	105	1.07	0.8577	0.9	-0.0423
19	105	1.07	0.8577	0.95	-0.0923
20	115	2.4	0.9793	1	-0.0217

Berdasarkan tabel diatas dapat kita lihat bahwa nilai tertinggi adalah nilai yang terdapat pada kolom ke-10 dengan nilai sebesar 0,1554. Nilai tertinggi ini adalah nilai L_0. Nilai L_{tabel} untuk sampel 20 dengan taraf nyata 0,05 adalah sebesar 0,213. Untuk mengetahui apakah H_0 Diterima atau ditolak maka nilai L_0 dibandingkan dengan L_{tabel} dan diperoleh hasil sebagai berikut :

L_0 (0,1554) ≤ L_{tabel} (0,213, maka **H_0 Diterima**

Berdasarkan hasil uji Lilliefors diatas, baik data sebelum dan data sesudah perlakuan didapatkan hasil uji normalitas pembuktian bahwa **H_0 Diterima** yang artinya populasi nilai kemampuan kognitif **berdistribusi normal.**

b Uji Homogenitas Data

Uji Homogenitas data dilakukan untuk melihat homogenitas varian-varian data. Uji Homogenitas data dilakukan dengan Uji F dengan rumus sebagai berikut :

$$F = \frac{S_{besar}}{S_{kecil}}$$

Nilai S^2 telah kita dapatkan pada analisis deskriptif data maka S^2 kecil adalah data sebelum perlakuan dan S^2 besar adalah data setelah perlakuan dengan hasil sebesar 14.82 (S_{kecil}) dan 10.49 (S_{besar}) kita bisa langsung mencari nilai F sebagai berikut :

$$F = \frac{S_{besar}}{S_{kecil}}$$

$$F = \frac{56.3}{33.7}$$

$$F = 1.67$$

Berdasarkan hasil pencarian diatas didapatkan nilai F_{hitung} sebesar 1.67. Untuk melihat apakah data homogen atau tidak maka nilai F_{hitung} dibandingkan dengan nilai F_{tabel} dengan prasyarat pengujian

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel,}$ maka data tidak homogen

Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel,}$ maka data homogen

Dengan taraf Signifikansi α = 0,05

N1 (df1) = k - 1 = 2-1=1

N2 (df2) = N – k = 20 - 2 = 18

Didapatkan nilai $\leq F_{tabel}$ sebesar 4.41 maka :

F_{hitung} 1.67 $\leq$ 4.41 $F_{tabel,}$ maka data homogen

2. Analisis Statistik Inferensial

Untuk menjawab pertanyaan penelitian yang ketiga yakni seberapa besar perbedaan kemampuan kognitif sebelum dan sesudah menggunakan permainan *puzzle* maka dilakukan uji beda rerata untuk mencari nilai t dengan rumus :

$$t = \frac{M_D}{SE_{M_D}}$$

Langkah – langkah untuk mencari nilai t adalah sebagai berikut :

1) Membuat Tabulasi Data hasil Penelitian

Tabulasi data hasil penelitian dilakukan dengan bantuan tabel sebagai berikut :

Tabel 4.8
Tabulasi Data Hasil Penelitian

No	Nama Siswa	Nilai Kemampuan Kognitif	
		Sebelum Menggunakan Permainan *Puzzle* (X_1)	Sesudah Menggunakan Permainan *Puzzle* (X_2)
1	AA	30	95
2	ADS	40	100
3	ADI	30	85
4	DRA	30	100
5	EPP	30	85
6	FZ	45	115
7	GMP	30	90

8	JCPU	35	100
9	MANG	30	85
10	LDA	30	100
11	SO	30	95
12	MAD	30	105
13	NAR	45	100
14	ASP	35	100
15	AHA	30	90
16	FPH	30	100
17	RZP	30	95
18	FB	30	100
19	PAK	45	95
20	KAPI	40	105
	Jumlah	675	1940
	Rerata	33.75	97

2) Mencari Nilai Uji beda rerata (Uji t) Dengan Menggunakan Microsoft Excel

Cara menggunakan Microsoft Excel untuk mencari uji t, yaitu Microsoft Excel ⟶ Data ⟶ Data Analysis ⟶ t-Test : *Paired Two Sample For Means*

Tabel 4.9
Tabel Hasil Uji t

t-Test: Paired Two Sample for Means		

	30	*95*
Mean	33.94736842	97.10526316
Variance	34.94152047	59.21052632
Observations	19	19
Pearson Correlation	0.509451452	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	18	
t Stat	-39.81609098	
P(T<=t) one-tail	2.6407E-19	
t Critical one-tail	1.734063592	
P(T<=t) two-tail	5.28139E-19	
t Critical two-tail	2.100922037	

Interpretasi Hasil Analisis Statistik Uji Hipotesis t-test

1) Mean adalah nilai rata-rata X1 (sebelum perlakuan) = 33.94 dan nilai rata-rata X2 (sesudah perlakuan) = 97.10
2) Variance adalah nilai variasi X1 = 34.9 dan nilai variasi X2 = 59.2
3) Observations adalah jumlah pengamatan X1 dan X2 yang masing-masing berjumlah 19 pengamatan.
4) Hypothesized Mean Difference adalah perbedaan rata-rata antara X1 dengan X2, tetapi untuk contoh kasus ini, kita asumsikan tidak ada perbedaan sehingga nilainya adalah “0”
5) df adalah Degree of Freedom atau derajat kebebasan yang diperoleh melalui perhitungan n1 + n2 – 2 sehingga 10+ 10 – 2 = 18.
6) t-stat adalah nilai t hitung yaitu sebesar 39.81
7) P(T<=t) one tail adalah p-value yaitu sebesar 2.64
8) t critical one tail adalah nilai t tabel yaitu 2.100

3) Melakukan Pengujian Hipotesis

Untuk melakukan pengujian Hipotesis penelitian ini,maka kaidah yang harus diikuti adalah :

Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel,}$ maka tolak H_0

Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel,}$ maka terima H_0

Berdasarkan nilai t_{hitung} dan $t_{tabel,}$ yang sudah didapatkan diatas maka kita bisa menguji hipotesis yakni :

$t_{hitung}\,(39.81) \geq (2{,}100)\ t_{tabel,}$ maka tolak H_0

Pertanyaan penelitian yang akan dibuktikan adalah :

Ha : Terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan kognitif anak kelompok A RA Roudhotul Ulum Desa Setu Kulon Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon sebelum dan sesudah menggunakan permainan *puzzle*.

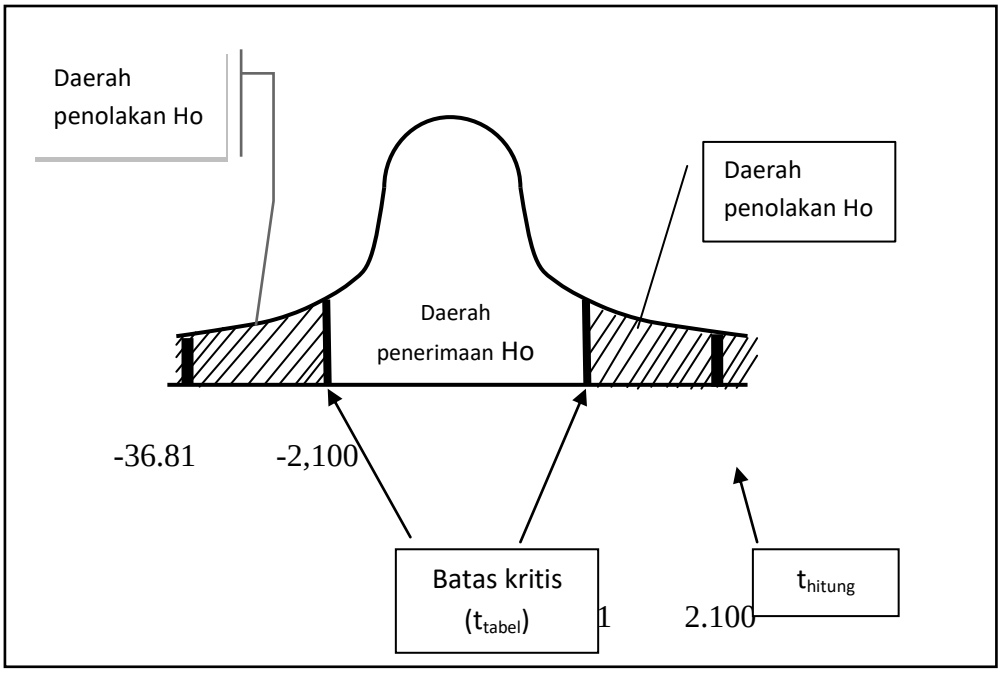
H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan kognitif anak kelompok A RA Roudhotul Ulum Desa Setu Kulon Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon sebelum dan sesudah menggunakan Permainan *Puzzle*.

Hasil diatas menjawab pertanyaan hipotesis yang ketiga bahwa terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan kognitif anak kelompok A RA Roudhotul Ulum Desa Setu Kulon Kecamatan Weru

Kabupaten Cirebon sebelum dan sesudah menggunakan permainan *puzzle*.

4) Membuat Kurva Normal

Berdasarkan nilai t_{hitung} dan t_{tabel} yang telah didapatkan dapat dibuat kurva normal untuk melihat gambaran posisi dari masing-masing data berada didaerah penolakan atau didaerah penerimaan dari $H_{0,}$ gambaran Kurva Normal sesuai data yang telah diperoleh adalah sebagai berikut :



Gambar 4.1
Kurva normal

Pada Kurva diatas sangat jelas bahwa nilai $\mathbf{t_{hitung}}$ berada didaerah penolakan Ho, artinya pernyataan dalam Ha yang diterima.

5) Uji Gain (Peningkatan) Ternormalisasi

Analisis kemudian dilanjutkan dengan melakukan Uji Gain untuk mengetahui apakah perbedaan kemampuan kognitif anak RA Roudhotul Ulum Desa Setu Kulon Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon sebelum dan sesudah menggunakan permainan *puzzle* peningkatannya tinggi, sedang, atau rendah. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$g = \frac{skor\ tes\ akhir - skor\ tes\ awal}{skor\ maksimal - skor\ tes\ awal}$$

Dari hasil yang telah dicari diatas diperoleh nilai :

a. Skor tes akhir = 97
b. Skor tes awal = 33.75
c. Skor maksimal = 120

Maka didapatkan hasil untuk uji Gain sebagai berikut :

$$g = \frac{97-33.75}{120-33.75}$$

$$g = \frac{63.25}{86.25}$$

$$g = 0{,}73$$

Dari hasil nilai uji Gain diatas dikonversikan pada tabel persentase nilai Gain sebagai berikut :

Tabel 4.10
Tabel Klasifikasi Gain

No	Indeks Gain	Interpretasi
1	$g > 0{,}70$	Tinggi
2	$0{,}30 < g \leq 0{,}70$	Sedang
3	$g \leq 0{,}30$	rendah

Dari tabel klasifikasi Uji Gain dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak kelompok A RA Roudhotul Ulum Desa Setu Kulon Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon setelah diberikan permainan *puzzle* meningkat **tinggi** dengan nilai Uji gain sebesar 0,73. Selanjutnya dibuat tabel penolong uji Gain untuk melihat peningkatan kemampuan kognitif setelah dilakukan permainan *puzzle* sebagai berikut:

Tabel 4.11
Tabel Penolong Uji Gain

No	Maks	Skor		Sk_2-Sk_1	SkMax-Sk_1	g	Ket
		Awal (Sk_1)	Akhir (Sk_2)				
1	120	30	95	65	90	0.72	**Tinggi**
2	120	40	100	60	80	0.75	**Tinggi**
3	120	30	85	55	90	0.61	**Sedang**
4	120	30	100	70	90	0.78	**Tinggi**
5	120	30	85	55	90	0.61	**Sedang**

6	120	45	115	70	75	0.93	**Tinggi**
7	120	30	90	60	90	0.67	**Sedang**
8	120	35	100	65	85	0.76	**Tinggi**
9	120	30	85	55	90	0.61	**Sedang**
10	120	30	100	70	90	0.78	**Tinggi**
11	120	30	95	65	90	0.72	**Tinggi**
12	120	30	105	75	90	0.83	**Tinggi**
13	120	45	100	55	75	0.73	**Tinggi**
14	120	35	100	65	85	0.76	**Tinggi**
15	120	30	90	60	90	0.67	**Sedang**
16	120	30	100	70	90	0.78	**Tinggi**
17	120	30	95	65	90	0.72	**Tinggi**
18	120	30	100	70	90	0.78	**Tinggi**
19	120	45	95	50	75	0.67	**Sedang**
20	120	40	105	65	80	0.81	**Tinggi**
			Rata-rata Gain			**0.73**	**Tinggi**

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa peningkatan kemampuan kognitif setelaah menggunakan permainan *puzzle* pada anak kelompok A RA Roudhotul Ulum Desa Setu Kulon Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon mengalami peningkatan yang **tinggi** dengan rata-rata nilai Gain adalah **0.73.**

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Dari hasil data penelitian “Efektifitas Permainan *Puzzle* Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A RA Roudhotul Ulum Desa Setu Kulon Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon” dapat dilihat bahwa adanya perubahan kemampuan kognitif anak kelompok A RA Roudhotul Ulum Desa Setu Kulon Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon sebelum dan sesudah perlakuan. Pada hasil pretest atau data sebelum anak diberi perlakuan permainan *puzzle*, kemampuan kognitif anak hanya 28.1 % atau berada pada tabel klasifikasi persentase **Kurang Sekali.**

Pada nilai rata-rata masing-masing indikator kemampuan kognitif untuk data sebelum perlakuan juga terlihat bahwa kemampuan anak menyusun kepingan puzzle (1) dengan nilai rata-rata 41.5, dan kemampuan anak mampu menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh (2) dengan nilai rata-rata 26. Untuk nilai maksimal 120 maka kemampuan kognitif anak jauh dari kemampuan yang diharapkan.

Pada data hasil penilaian kemampuan kognitif sesudah menggunakan permainan *puzzle* dapat kita lihat adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan data sebelum menggunakan permainan puzzle. Pada data sesudah diberi perlakuan permainan *puzzle* terlihat adanya peningkatan kemampuan anak menyusun kepingan puzzle (1) dari nilai rata-rata 41.5 menjadi 125.5 jadi ada peningkatan sebesar 84 poin dan kemampuan anak mampu menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh (2) dari nilai rata-rata 26 menjadi 68.5, jadi ada peningkatan sebesar 42,5 poin.

Secara keseluruhan dapat terlihat adanya peningkatan kemampuan kognitif dari nilai rata-rata 28.1% menjadi 80.8% atau meningkat sebesar 52.7 %. Persentase kemampuan kognitif sesudah menggunakan permainan *puzzle* adalah sebesar 80.8%, bila dikonversikan pada tabel klasifikasi persentase maka interpretasi kemampuan motorik halus anak kelompok RA Roudhotul Ulum Desa Setu Kulon Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon berada pada tingkat **Tinggi.**

Untuk Uji Normalitas Data dari hasil penghitungan L_o (0.1554) dan L_{tabel} (0.213) dengan taraf Signifikansi 0,05 diperoleh hasil L_o (0.1554) $\leq$ L_{tabel} (0.213) sehingga H_o diterima yang artinya populasi data berdistribusi normal. Untuk Uji Homogenitas data didapatkan data bahwa F_{hitung} (1.67) $\leq$ F_{tabel} (4.41) maka data yang didapatkan adalah homogen. Pada pengujian Hipotesis untuk menjawab pertanyaan penelitian didapatkan hasil bahwa t_{hitung} (39.81) $\geq$ t_{tabel} (2.100), maka H_o ditolak dan H_a diterima yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan kognitif anak kelompok A RA Roudhotul Ulum Desa Setu Kulon Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon sebelum dan sesudah menggunakan permainan *Puzzle*.

Dari tabel klasifikasi Uji Gain dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak kelompok A RA Roudhotul Ulum Desa Setu Kulon Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon setelah diberikan permainan *puzzle* meningkat **tinggi** dengan nilai Uji gain sebesar 0,73. Untuk nilai masing-masing responden nilai Uji Gain 14 orang pada klasifikasi tinggi dan 6 orang pada klasifikasi sedang.

D. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini sesuai dengan judul yang diteliti fokus pada kemampuan kognitif pada indikator kemampuan menyusun *puzzle*, kemampuan anak untuk menyusun kepingan *puzzle* menjadi utuh kembali tanpa bantuan orang lain.

Penelitian yang dilakukan ini mengalami keterbatasan pada jumlah responden yang sedikit yakni kurang dari 30 orang sampel dan keterbatasan media *puzzle* yang disediakan disekolah. Pada media yang digunakan untuk permainan mengembangkan kognitif telah dipilih yakni *puzzle* yang dibentuk sesuai tema yang berlangsung saat pembelajaran. Pemilihan bahasa yang mudah dipahami anak saat menjelaskan permainan serta lebih senang bermain tanpa diatur yang juga menjadi kendala dan menjadi salah satu keterbatasan dalam penelitian.

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari penelitian tentang "Efektifitas Permainan *Puzzle* Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A RA Roudhotul Ulum Desa Setu Kulon Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon" dapat disimpulkan bahwa :

1. Kemampuan kognitif anak sebelum diberikan permainan *puzzle* masuk pada penilaian Belum Berkembang dan berdasarkan nilai persentase nilai yang didapat yakni sebesar 28.12 % apabila dikonversikan pada tabel klasifikasi persentase berada pada level **kurang sekali.**
2. Kemampuan kognitif anak sesudah diberikan permainan *puzzle* masuk pada penilaian Berkembang Sesuai Harapan dan berdasarkan nilai persentase nilai yang didapat yakni sebesar 80.8% apabila dikonversikan pada tabel klasifikasi persentase berada pada level **tinggi.**
3. Adannya perbedaan yang signifikan kemampuan kognitif anak sebelum dan sesudah menggunakan permainan *puzzle* yakni dari nilai t yang didapatkan bahwa Jika t_{hitung} (39.81) $\geq$ t_{tabel} (2.100), maka H_0 ditolak, yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan dari kemampuan kognitif kelompok RA Roudhotul Ulum Desa Setu Kulon

Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan permaianan *puzzle*.

B. Saran

Dari penelitian tentang "Efektifitas Permainan *Puzzle* Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A RA Roudhotul Ulum Desa Setu Kulon Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon" , ada beberapa saran yaitu sebagai berikut :

1. Bagi peneliti : Diharapkan peneliti bisa melanjutkan penelitian yang sama namun dengan penambahan responden baik dari segi jumlah responden ataupun cakupan wilayah/lembaga tempat penelitian, dan juga menggunakan variabel indikator yang lebih banyak dengan tema yang lebih beragam sehingga benar-benar didapatkan data tentang keefektifan permainan *puzzle* dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini.
2. Bagi sekolah : diharapkan sekolah bisa menerapkan metode atau teknik yang sama untuk meningkatkan hasil dari kegiatan stimulasi aspek perkembangan kognitif anak dengan diperolehnya hasil keterkaitan antara permainan *puzzle* dengan kemampuan kognitif anak, sehingga perkembangan kognitif menjadi lebih baik, dan output atau lulusan dari lembagapun bisa lebih siap mengikuti pendidikan selanjutnya.

3. Bagi Guru : diharapkan penelitian ini bisa menjadi panduan dan pedoman bagi guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran untuk merangsang aspek perkembanngan anak disekolah, menerapkan metode dan teknik yang sama namun dengan variasi kegiatan permainan lebih banyak dan lebih menarik untuk anak.
4. Bagi Orangtua : diharapkan penelitian ini bisa menjadi pedoman bagi orangtua dalam kegiatan stimulasi anak dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam hal ini kemampuan berfikir secara logis.
5. Bagi Institut Bunga Bangsa Cirebon : diharapkan penelitian ini bisa menjadi referensi tentang pengembangan kemampuan kognitif dengan permaianan *puzzle*.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'an dan Terjemahan, Sabiq : Bogor, 2009

Budiningsih, Asri, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta : PT. Rineka Cipta, Cetakan I, 2005

Baharuddin, H , dan Nur, Esa Wahyuni, *Teori Belajar & Pembelajaran*, Jogjakarta : Ar-Ruzz media, Cet.I, 2007

Casta, Dasar-dasar Statistika Pendidikan, Tsania Press : Cirebon, 2014

Departemen Pendidikan Nasional, *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif Taman Kanak-Kanak*, Jakarta 2007

Zoleha Fitri, "*Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Metode Eksperimen Pada Anak Usia Dini di PAUD Bunga Jempa UPTD SKB Kabupaten Lebong*", Skripsi pada Program Sarjana FKIP Universitas Bengkulu, Bengkulu ,2013, hal.15, dipublikasikan

Hurlock, Elizabeth B., Edisi 6, *Perkembangan Anak*, Penerbit.Erlangga, Jakarta, 1993

http://www.schoolpouringrights.com/unik/puzzle-permainan-sederhana-namun-memiliki-banyak-manfaat/, diakses tanggal 7 Januari 2019, jam 10.44

https://www.duniabelajaranak.id/inilah-sejarah-puzzle-dan-manfaat-edukatif-bermain-puzzle-bagi-anak-usia-paud/, diakses tanggal 7 Januari 2019, jam 10.52

http://www.tintapendidikanindonesia.com/2016/12/media-pembelajaran-puzzle_5.html, diakses tanggal 7 Januari 2019, Jam 10.57

Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon, (2018), *Pedoman Penulisan Skripsi Fakultas Tarbiyah*, Cirebon

Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Jakarta : Asosiasi Pendidik Guru PAUD dengan Prodi PAUD Pps UNJ, Percetakan : UNJ Press, 2015

Huda, Khairul, Jurnal PAUD "*Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui bermain Angin Puyuh*", Penerbit.Asosiasi Pendidik Guru PAUD Indonesia dg Prodi PAUD PPs UNJ, Jakarta,2015

Kurniati, Euis, *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group,2016

Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Perdana Publishing : Medan, 2016, Cet.I

Moeslichatoen R, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta : Rineka Cipta, Cet.II, 2004

Musbikin, Imam, *Buku Pintar PAUD dalam Perspektif Islam,* Yogyakarta : Laksana, 2010

Hasanah, Nor Izatil & Pratiwi, Hardiyanti, *Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional*, CV.Aswaja Pressindo:Yogyakarta, 2016

PP-PAUD dan DIKMAS JAWABARAT, *Modul Diklat Dasar PAUD Melalui Daring Cara Belajar Anak Usia Dini,* Kemendikbud, Dirjen PAUD dan Pendidikan Masyarakat : Jawa Barat, 2017

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif , dan R&D,* Bandung: Alfabeta,cv, Cet.16,2013.

Sujiono, Yuliani Nurani, Dkk, *Metode Pengembangan Kognitif* , Tanggerang Selatan: Universitas Terbuka,2014, Modul 1:1.16