

**PENGARUH TERAPI BERMAIN PUZZLE JIGSAW TERHADAP
PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK PRASEKOLAH DI TK ISLAM
TERPADU INSAN CITA MADANI**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN WIYATA HUSADA
SAMARINDA**

2019

**PENGARUH TERAPI BERMAIN PUZZLE JIGSAW TERHADAP
PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK PRASEKOLAH DI TK ISLAM
TERPADU INSAN CITA MADANI**

SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh Gelar Sarjana
(S.Kep) pada Program Studi Ilmu Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu
Kesehatan Wiyata Husada Samarinda**



**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN WIYATA HUSADA
SAMARINDA**

2019

HALAMAN PENGESAHAN

PENGARUH TERAPI BERMAIN PUZZEL JIGSAW TERHADAP
PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK PRASEKOLAH
DI TK ISLAM TERPADU INSAN CITA MADANI

SKRIPSI

Disusun Oleh:

SETIANA IKIN

B1738716901

Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 31 Januari 2019

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

1. **Ns. Desi A.W, S.Kep., M.Kep. Sp.Kep. Mat**
NIK. 113072.90.15.079

(.....)

2. **Ns. Wahyu Dewi Sulistyorini, S.Kep., MS**
NIK. 1130.72.88.17.096

(.....)

3. **Ns. Siti Mukaromah, S.Kep., M.Kep., Sp.Kep.Kom**
NIK. 113072.82.09.024

(.....)

Mengetahui,

Ketua
STIKES Wiyata Husada Samarinda



Ns. Edy Mahono, S.Pd., S.Kep., M.Kep
NIK. 113072.84.13.045

Ketua Program Studi
Ilmu Keperawatan
STIKES Wiyata Husada Samarinda

Ns. Rusdi, S.Kep., M.Kep
NIK : 113072.86.14.071

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

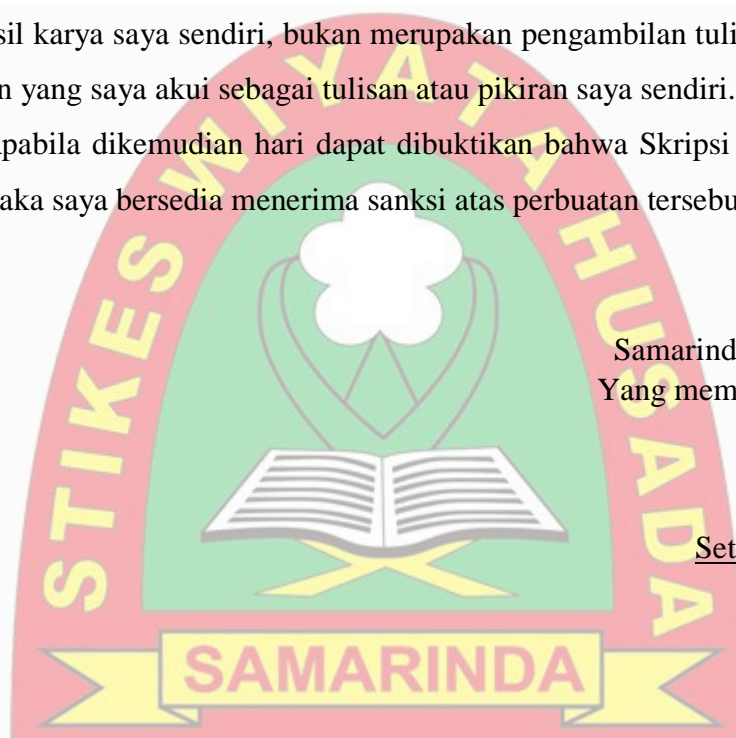
Nama : Setiana Ikin
Nim : B1738716901
Program Studi : S1 Ilmu Keperawatan STIKES Wiyata Husada
Samarinda
Judul Skripsi : Pengaruh terapi bermain puzzle jigsaw terhadap perkembangan kognitif anak prasekolah di TK islam terpadu insan cita madani

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Skripsi yang saya tulis ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari dapat dibuktikan bahwa Skripsi ini adalah hasil tiruan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Samarinda, Januari 2019
Yang membuat pernyataan

Setiana Ikin



KATA PENGANTAR

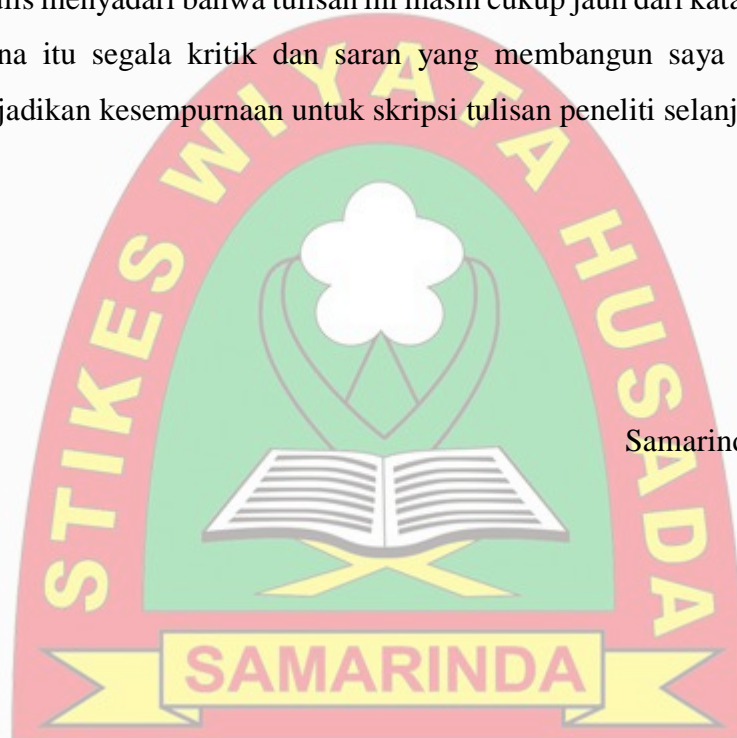
Puji dan syukur saya panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan petunjuk-Nya saya dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul **“Pengaruh Terapi Bermain Puzzle jigsaw terhadap Perkembangan Kognitif anak Prasekolah di TK Islam Terpadu Insan Cita Madani.** Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana (S.Kep) pada program studi ilmu keperawatan STIKES Wiyata Husada Samarinda.

Saya menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tepat waktunya. Oleh karena itu perkenankanlah saya mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya dengan hati yang tulus kepada :

1. Bapak Mujito Hadi, MM selaku ketua yayasan STIKES Wiyata Husada Samarinda.
2. Ns. Edy Mulyono, S.Pd., S.Kep., M.Kep. Selaku ketua STIKES Wiyata Husada Samarinda.
3. Ns. Rusdi, S. Kep., M. Kep selaku ketua program studi Ilmu Keperawatan STIKES Wiyata Husada Samarinda
4. Dian Anggraini, S.Pd selaku kepala sekolah TK Islam Terpadu Insan Cita Madani yang telah memberi ijin kepada peneliti untuk melakukan kegiatan penelitian di TK Islam Terpadu Insan Cita Madani
5. Ns. Desy Ayu Wardani, M.Kep Sp.Kep. Mat selaku penguji utama yang selalu memberikan masukan demi perbaikan terhadap penulisan skripsi saya.
6. Ns. Wahyu Dewi, MSN selaku pembimbing I yang sudah meluangkan banyak waktu di sela-sela kesibukannya untuk mengarahkan dan memberikan masukan kepada saya selama proses penyusunan skripsi.
7. Ns. Siti Mukaromah, M.Kep selaku pembimbing II yang juga sudah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing dan memotivasi saya selama penyusunan skripsi.
8. Seluruh staff pengajar dan karyawan Program Studi Ilmu Keperawatan STIKES Wiyata Husada Samarinda.

9. Kedua orang tua saya yang sudah banyak mendidik saya, memberikan dukungan, lantunan doa-doa yang tak pernah terhitung untuk kesuksesan dan keberhasilan saya selama ini. Untuk keluarga dan saudara saya yang turut ambil andil dalam memberikan dukungan serta doa dalam kehidupan saya.
10. Teman-teman saya yang rasanya tak cukup adil untuk saya sebutkan namanya satu-satu dalam tulisan ini. Kalian semua sudah memberikan banyak energy positif kepada saya.

Dan semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini, semoga Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas semua kebaikan kita dan penulis menyadari bahwa tulisan ini masih cukup jauh dari kata sempurna, oleh karena itu segala kritik dan saran yang membangun saya harapkan dapat menjadikan kesempurnaan untuk skripsi tulisan peneliti selanjutnya.



Samarinda, Januari 2019

Setiana Ikin

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Setiana Ikin

NIM : B1738716901

Program Studi : S1 Keperawatan

Dengan ini menyetujui dan memberikan hak kepada STIKES Wiyata Husada Samarinda atas karya ilmiah saya yang berjudul :

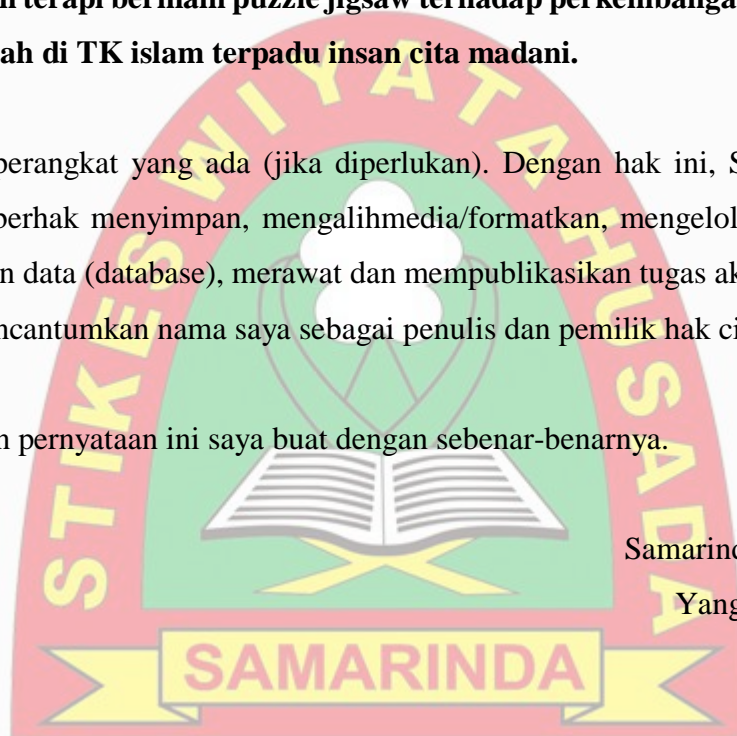
Pengaruh terapi bermain puzzle jigsaw terhadap perkembangan kognitif anak prasekolah di TK islam terpadu insan cita madani.

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak ini, STIKES Wiyata Husada berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Samarinda, Januari 2019

Yang menyatakan



Setiana Ikin

ABSTRAK

Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Jigsaw Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Prasekolah di TK Islam Terpadu Insan Cita Madani

Setiana Ikin¹, Wahyu Dewi Sulistyarini², Siti Mukaromah³

Latar Belakang : perkembangan kognitif merupakan perubahan kognitif yang terjadi pada aspek kognitif anak, dimana perubahan ini merupakan suatu proses yang berkesinambungan, mulai dari proses-proses berfikir kongkrit sampai pada konsep yang lebih tinggi yaitu konsep abstrak dan logis. Kemampuan kognitif sangat penting dikembangkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya.

Tujuan : untuk mengetahui pengaruh terapi bermain *Puzzle* jigsaw terhadap perkembangan kognitif anak usia prasekolah

Metode : penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan *One-Group Pratest-Postest Design*. Jumlah responden 30 orang anak prasekolah pengambilan sampling dengan *total sampling*, pengumpulan data menggunakan lembar observasi. **Hasil :** ada pengaruh terapi bermain *puzzle jigsaw* terhadap perkembangan kognitif anak usia prasekolah dengan p value = 0,000.

Kesimpulan : pengaruh terapi bermain sangat dibutuhkan dalam perkembangan kognitif anak prasekolah. Karena dengan bermain puzzle dapat merangsang dan menstimulus perkembangan kognitif anak.

Kata Kunci : Terapi bermain, perkembangan kognitif, anak prasekolah

¹Mahasiswa Program studi Keperawatan STIKES Wiyata Husada Samarinda

²Dosen Program Studi Keperawatan STIKES Wiyata Husada Samarinda

³Dosen Program Studi Keperawatan STIKES Wiyata Husada Samarinda

ABSTRACT**The Effect of Jigsaw Puzzle on the Pre-School Children's Cognitive Development at TK Islam Terpadu Insan Cita Madani**

Setiana Ikin¹, Wahyu Dewi Sulistyarini², Siti Mukaromah³

Background: Cognitive development is defined as a change which occurs in a child's cognitive aspect, in which this change is a continuous process starting from the concrete thinking process to the higher ones, namely abstract and logic. Furthermore, cognitive ability is very important to be developed to enable children to explore the world around them through their senses.

Purpose: To find out the effect of jigsaw puzzle treatment on the preschool children's cognitive development.

Method: This research employed a quantitative One Group Pre-test and Post-test design. The respondents included 30 preschool children selected by using total sampling technique. The data collection technique used was by using observation sheets.

Findings: There was an effect of jigsaw puzzle on the preschool children's cognitive development with the p value of 0.000.

Conclusion: Playing as a therapy is very crucial for the cognitive development of preschool children. Furthermore, playing puzzle game could stimulate children's cognitive development.

Keywords: Playing therapy, cognitive development, preschool children

¹ Student of Nursing Study Program, STIKES Wiyata Husada Samarinda

² Lecturer of Nursing Study Program, STIKES Wiyata Husada Samarinda

³ Lecturer of Nursing Study Program, STIKES Wiyata Husada Samarinda



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vi
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR SKEMA.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Penelitian Terkait.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Telaah Pustaka.....	8
B. Kerangka Teori.....	39
BAB III METODE PENELITIAN.....	41
A. Jenis dan Rancangan Penelitian.....	41
B. Populasi dan Sampel.....	42
C. Variabel Penelitian.....	43
D. Definisi Operasional.....	43
E. Tempat dan Waktu Penelitian.....	44
F. Instrumen Penelitian.....	44
G. Prosedur Pengumpulan Data.....	45
H. Analisa Data.....	46
I. Etika penelitian.....	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	51
A. Hasil Penelitian.....	51
B. Pembahasan.....	54
BAB V PENUTUP.....	62
A. Kesimpulan.....	62
B. Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA.....	64
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian.....	41
Tabel 3.2 Definisi Operasional.....	43
Tabel 3.3 Contoh Lembar Observasi.....	44
Tabel 3.4 Uji Statistika.....	47
Tabel 3.5 Hasil Uji Normalitas data menggunakan <i>Uji Shapiro-wilk</i>	48
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden.....	51
Tabel 4.2 Perkembangan Kognitif Anak Sebelum dan Sesudah.....	52
Tabel 4.3 Hasil Analisa <i>uji Wilcoxon</i>	53
Tabel 4.4 Selisih perkembangan kognitif anak sebelum dan sesudah.....	53



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Jigsaw Puzzle.....	32
Gambar 2.2 Manusia Sebagai Sistem Adaptive.....	38



DAFTAR SKEMA

Skema 2.1 Kerangka Teori.....	39
Skema 2.2 Kerangka Konsep.....	40
Skema 3.1 Kerangka Kerja.....	50



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Form Daftar Riwayat Hidup

Lampiran 2 Form Jadwal Kegiatan Penelitian

Lampiran 3 Form Penjelasan Penelitian

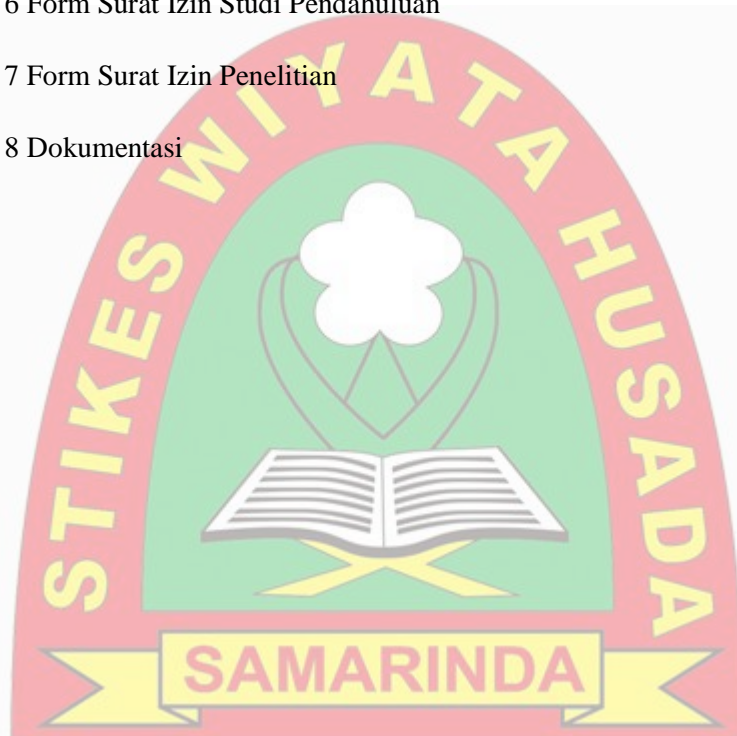
Lampiran 4 Form Persetujuan Responden

Lampiran 5 Form Lembar Observasi Perkembangan Kognitif

Lampiran 6 Form Surat Izin Studi Pendahuluan

Lampiran 7 Form Surat Izin Penelitian

Lampiran 8 Dokumentasi



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pertumbuhan anak sekarang akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan anak selanjutnya, sehingga perkembangan yang dialami bersifat kumulatif artinya perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Menurut (Darsinah, 2011) perkembangan kognitif merupakan perubahan kognitif yang terjadi pada aspek kognitif anak, dimana perubahan ini merupakan suatu proses yang berkesinambungan, mulai dari proses-proses berfikir kongkrit sampai pada konsep yang lebih tinggi yaitu konsep abstrak dan logis. Anak yang berada pada usia 4-8 tahun mengalami perkembangan kecerdasan sampai sekitar 80% (Bloom dalam Musarafah, 2011). Hal ini menunjukkan bahwa masa pra sekolah merupakan masa keemasan, kendala kesempatan, dan masa krisis terutama dalam perkembangan kognitif (Depkes RI dalam Setiadi, 2012).

Perkembangan kognitif anak untuk mengeksplorasi lingkungan karena bertambah besarnya koordinasi dan pengendalian motorik, maka dunia kognitif anak bertambah berkembang pesat, makin kreatif, bebas dan imajinatif. Proses kognitif melibatkan perubahan-perubahan dalam kemampuan dan pola berfikir. Kemahiran berbahasa, dan cara individu memperoleh pengetahuan dari lingkungannya. Kemampuan kognitif merupakan salah satu aspek anak yang berkaitan dengan pengetahuan. Semua proses psikologi yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya. Pada dasarnya kemampuan kognitif sangat penting dikembangkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya. Kognitif manusia mencakup sejumlah ciri seperti perhatian, persepsi, penalaran, ingatan, pembentukan dan pengembangan bahasa, pemecah masalah, analisis dan kapasitas sintesis, imajinasi kreatif, dan niat (Ahmad Susanto 2011). Cara berfikir anak kurang matang dibandingkan dengan orang

dewasa karena kalah pengetahuan dan pengalaman. Tahap-tahap perkembangan intelektual individu serta perubahan umur sangat mempengaruhi kemampuan individu mengamati ilmu pengetahuan. Sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif yang dikemukakan Jean Piaget (Santrock, 2007 : Slamet Suyanto, 2005) anak usia pra sekolah berada pada tahapan praoperasional (2-7 tahun). Pemikiran anak masih intuitif, irreversible (satu arah), dan belum logis. Egosentris anak masih sangat tinggi, sehingga belum mampu melihat perspektif orang lain. Perkembangan kognitif meliputi kemampuan berpikir anak dalam mengolah perolehan belajar, menemukan berbagai alternatif pemecahan masalah, mengembangkan kemampuan logika dan pengetahuan tentang ruang waktu, serta mempunyai kemampuan mengelompokan dan mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti. Kemampuan mengenal macam-macam warna dan perubahan warna primer menjadi sekunder dan tersier.

Data dari WHO (*World Health Organization*) pada tahun 2014, terdapat lebih dari 200 juta anak usia prasekolah yang tidak berkembang untuk potensi penuh mereka, karena mereka tidak mendapatkan intervensi sederhana yang penting untuk mendukung perkembangan mereka. Selain itu kepedulian terhadap anak memiliki efek yang sangat kuat terhadap kelangsungan hidup, pertumbuhan dan perkembangan mereka. Departemen kesehatan RI Dalam (Widati, 2012) melaporkan bahwa 0,4 juta (16%) balita Indonesia mengalami gangguan perkembangan, baik perkembangan motorik halus dan kasar, gangguan pendengaran, kecerdasan kurang dan keterlambatan bicara. Sedangkan menurut Dinas Kesehatan dalam (Widati, 2012) sebesar 85.779 (62,02%) anak usia prasekolah mengalami gangguan perkembangan.

Berdasarkan model konsep dan teori keperawatan *Sister Calista Roy* merupakan model teori yang menguraikan bagaimana individu mampu meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan dengan cara mempertahankan perilaku secara adaptif serta mampu merubah perilaku yang maladaptif. Pandangan Roy mengemukakan bahwa individu sebagai

mahluk biopsikososial dan spiritual sebagai satu kesatuan yang utuh memiliki mekanisme coping untuk beradaptasi terhadap perubahan lingkungan sehingga individu selalu berinteraksi terhadap perubahan lingkungan. Pola pembelajaran pada anak pra sekolah harus menyangkut tema yang sederhana, intuitif/merangsang imajinasi, menarik, dan belajar melalui aktivitas bermain (metode bermain). Hal ini sesuai dengan naluri anak-anak yang senang jika diberikan permainan ketika proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, sering ada ungkapan belajar melalui bermain atau bermain seraya belajar, karena biasanya anak lebih cepat memahami pelajaran dengan cara diberikan permainan dari pada harus membaca dan mendengarkan penjelasan guru (Sujiono, 2010).

Permainan merupakan salah satu media pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Permainan dapat menstimulasi perkembangan kognitif pada anak. Belajar bagi anak menjadi menyenangkan. Pemberian permainan pada anak sangat penting karena dapat bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain dengan menggunakan media yang kongkrit atau nyata, serta dapat mengembangkan kemampuan berfikir anak secara kritis dan positif dan dapat memecahkan masalah, melatih konsentrasi, ketelitian, kesabaran, memperkuat daya ingat dan dapat melatih anak untuk berfikir matematis. Salah satu jenis permainan tersebut adalah *puzzle* jigsaw yang merupakan permainan dengan cara menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian (Ismail, 2011). Permainan ini membuat anak lebih menarik untuk belajar dan tidak membosankan. Permainan *puzzle* jigsaw dapat mengembangkan aspek kognitif pada anak pra sekolah, sehingga diharapkan kemampuan kognitif dapat berkembang maksimal sesuai dengan potensi yang dimiliki anak (Montalalu, 2008; Wahyuni, 2010).

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan hari selasa 23 oktober 2018 di TK Islam Terpadu Insan Cita Madani didapatkan data jumlah peserta didik sebanyak 30 anak dengan usia antara 4-5 tahun. Kepala sekolah tersebut mengatakan belum pernah ada studi atau penelitian tentang pengaruh terapi bermain *puzzle* jigsaw terhadap perkembangan kognitif

anak pra sekolah di TK tersebut. Hasil observasi dan wawancara awal peneliti terhadap 15 anak, terdapat 5 anak belum bisa menghitung 1 sampai 20, terdapat 3 anak belum bisa menyebutkan warna dengan contoh 3 macam warna yaitu (merah, kuning, hijau), 2 anak belum bisa mengenal benda berdasarkan fungsi, 2 anak belum bisa mengklasifikasi benda berdasarkan bentuk dengan contoh 3 macam bentuk yaitu (lingkaran, segitiga, kotak), dan 3 anak belum bisa mengenal gejala sebab akibat dengan contoh jika jatuh akan terasa sakit. Berdasarkan uraian di atas, masih belum maksimalnya perkembangan kognitif anak. sehingga perlu dilakukan kajian lebih lanjut dengan judul “pengaruh terapi bermain puzzle jigsaw terhadap perkembangan kognitif anak pra sekolah di TK Islam Terpadu Insan Cita Madani”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dirumuskan masalah penelitian adalah

“Apakah ada Pengaruh Terapi Bermain *Puzzle* Jigsaw terhadap perkembangan kognitif Anak Usia Prasekolah di TK Islam Terpadu Insan Cita Madani?”.

C. Tujuan

1. Tujuan Umum

Diketuinya pengaruh terapi bermain *Puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak usia prasekolah di TK Islam Terpadu Insan Cita Madani

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui perkembangan kognitif anak sebelum diberi perlakuan terapi bermain *Puzzle*
- b. Untuk mengetahui perkembangan kognitif anak setelah diberi perlakuan terapi bermain *Puzzle*
- c. Untuk mengetahui pengaruh terapi bermain *Puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak usia pra sekolah.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Institusi Kesehatan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai tambahan teori dalam mengembangkan ilmu keperawatan anak terutama terapi bermain puzzle yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak prasekolah.

2. Bagi Institusi Pendidikan

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu literatur keperawatan anak dan menjadi tambahan informasi yang berguna bagi para pembaca untuk meningkatkan mutu pendidikan keperawatan anak.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi bagi penelitian selanjutnya terutama dalam mengembangkan ilmu keperawatan anak khususnya asuhan keperawatan perkembangan kognitif anak usia pra sekolah.

4. Bagi Responden

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak dengan terapi bermain puzzle jigsaw.

E. Penelitian Terkait

1. Alfizar (2011) tentang pengaruh terapi bermain peran terhadap tingkat sosialisasi pada anak usia 4-6 tahun di TK Aisyiyah Wafa Sewon Bantul Yogyakarta. Jenis penelitian *quasi eksperimen* dengan desain pendekatan *pra-eksperimen* dengan menggunakan desain *one group pre test-post test*. Pengambilan sampel secara *non probability sampling* dengan metode *purposive sampling*. Responden penelitian yaitu 120 anak teknik pengumpulan data kuesioner. Hasil penelitian tingkat sosialisasi anak sebelum dan sesudah dilakukan terapi bermain peran terjadi peningkatan pada kategori baik, sebelum dilakukan terapi bermain peran anak yang memiliki kategori baik sebanyak 23 orang (76,6) meningkat setelah dilakukan terapi bermain peran menjadi 30 orang (100%). Dari hasil uji *paired t-test* menghasilkan nilai signifikansi $p = 0,000$ dibandingkan dengan taraf kesalahan 5% (0.05). Kesamaan penelitian yang dilakukan diatas dengan yang akan saya lakukan

terdapat pada desain penelitian *pra-eksperimen*. Perbedaan penelitian yang dilakukan diatas dengan yang akan saya lakukan penelitian terdapat pada instrumen penelitian, judul penelitian, variabel penelitian, pengambilan sampel dan lokasi penelitian.

2. Atik Pramesti W (2017) tentang terapi bermain ular tangga untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun. Jenis penelitian *pre experimental One Group pra-post test design*, pengambilan sampel *total sampling*, responden penelitian yaitu 27 anak, teknik pengumpulan data kuesioner. Hasil penelitian Setelah dianalisis dengan uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* menggunakan SPSS didapatkan hasil nilai *sig (2-tailed)* $0,000 < 0.05$. Maka H_0 ditolak H_a diterima berarti ada pengaruh terapi bermain ular tangga terhadap perkembangan bahasa pada anak prasekolah usia 5-6, Kesamaan penelitian yang dilakukan diatas dengan yang akan saya lakukan penelitian terdapat pada desain penelitian *pra-eksperimen*, pengambilan sampel. Perbedaan penelitian yang dilakukan diatas dengan yang akan saya lakukan penelitian terdapat pada instrument penelitian, judul penelitian, variabel penelitian dan lokasi penelitian.
3. Dinda Yuswara Gita (2017), tentang Pengaruh permainan puzzel terhadap perkembangan kognitif anak kelompok B di TK Negeri Pembina Manyaran. Penelitian ini menggunakan *Pre-Eksperimental Design* yaitu dengan *One-Group Pretest-Posttest Design* sebagai desain penelitian. Responden penelitian yaitu sebanyak 22 anak. teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah observasi nonpartisipan, wawancara dan dokumentasi. setelah dilakukan perlakuan terdapat perbedaan yang signifikan diperoleh nilai thitung - $25,572 \leq t_{tabel} 1,721$, t_{tabel} dapat dilihat pada table statistik pada signifikasi 0,05 dengan derajat keabsahan (df) $n-1$ atau $22-1=21$. Karena nilai thitung $-25,572 \leq t_{tabel} 1,721$ dan signifikasi 0,05 ($0,00 < 0,05$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesamaan penelitian yang dilakukan diatas dengan yang akan saya lakukan penelitian terdapat pada desain penelitian *pra-eksperimen*, dan variabel penelitian. Perbedaan penelitian

yang dilakukan diatas dengan yang akan saya lakukan penelitian terdapat pada teknik sampling, cara mengumpulkan data, dan lokasi penelitian



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kognitif

a. Pengertian perkembangan Kognitif anak pra sekolah usia 4-5 tahun

Istilah *cognitive* berasal dari kata *cognition* yang padanya *knowing*, berarti mengetahui. Dalam arti yang luas, *cognition* ialah perolehan, penataan dan penggunaan pengetahuan (Neiser dalam Jahja, 2013). Selanjutnya kognitif juga dapat diartikan dengan kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana (Pudjiati & Masykouri, 2011). Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Istilah (Maslihah, 2005) bahwa kognitif sendiri dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengerti sesuatu. Artinya mengerti menunjukkan kemampuan untuk menangkap sifat, arti, atau keterangan mengenai sesuatu serta mempunyai gambaran yang jelas terhadap hal tersebut. Perkembangan kognitif sendiri mengacu kepada kemampuan yang dimiliki seorang anak untuk memahami sesuatu (Maslihah, 2005). Gunarsa mengemukakan bahwa kognitif adalah fungsi mental yang meliputi persepsi, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah (Rosmala Dewi, 2005).

b. Aspek perkembangan kognitif anak pra sekolah umur 4-5 tahun

Perkembangan kognitif anak usia pra sekolah berada dalam fase praoperasional yang mencakup tiga aspek yaitu :

1. Berpikir simbolis

Aspek berpikir simbolis yaitu kemampuan untuk berpikir tentang objek dan peristiwa walaupun objek dan peristiwa tersebut tidak hadir secara fisik (nyata) dihadapan anak.

2. Berpikir egosentris

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

3. Berpikir intuitif

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

c. Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak pra sekolah usia 4-5 tahun

Perkembangan kognitif anak menunjukkan perkembangan dari cara berpikir anak. Ada faktor yang mempengaruhi perkembangan tersebut. Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif menurut Piaget dalam (Partini, 2003) bahwa “pengalaman yang berasal dari lingkungan dan kematangan, keduanya mempengaruhi perkembangan kognitif anak”. Sedangkan menurut Soemiarti dan (Patmonodewo, 2003) perkembangan kognitif dipengaruhi oleh pertumbuhan sel otak dan perkembangan hubungan antar sel otak. Kondisi kesehatan dan gizi anak walaupun masih dalam kandungan ibu akan mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak. Menurut Piaget dalam (Budiningsih, 2005) makin bertambahnya umur seseorang maka makin komplekslah susunan sel sarafnya dan makin meningkat pada kemampuannya. Ketika individu berkembang menuju kedewasaan akan mengalami adaptasi biologis dengan lingkungannya yang akan menyebabkan adanya perubahan-perubahan kualitatif di dalam struktur kognitifnya.

Ada pendapat lain yang menyatakan bahwa banyak faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif. Menurut (Susanto, 2011) faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif antara lain :

1. Faktor Hereditas/Keturunan

Teori hereditas atau nativisme yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer, mengemukakan bahwa manusia yang lahir sudah membawa potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Taraf intelegensi sudah ditentukan sejak lahir.

2. Faktor Lingkungan

John Locke berpendapat bahwa, manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang belum ternoda, dikenal dengan teori tabula rasa. Taraf intelegensi ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya.

3. Faktor Kematangan

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

4. Faktor Pembentukan

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

5. Faktor Minat dan Bakat

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

6. Faktor Kebebasan

Keleluasaan manusia untuk berpikir divergen (menyebar) yang berarti manusia dapat memilih metode tertentu dalam memecahkan masalah dan bebas memilih masalah sesuai kebutuhan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor utama yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak adalah faktor kematangan dan pengalaman yang berasal dari

interaksi anak dengan lingkungan. Dari interaksi dengan lingkungan, anak akan memperoleh pengalaman dengan menggunakan asimilasi, akomodasi, dan dikendalikan oleh prinsip keseimbangan. Pada anak TK, pengetahuan itu bersifat subyektif dan akan berkembang menjadi obyektif apabila sudah mencapai perkembangan remaja atau dewasa.

d. Bidang pengembangan kognitif anak pra sekolah usia 4-5 tahun

Pengembangan Kognitif anak pra sekolah diarahkan pada pengembangan Auditory, Visual, Taktil, Kinestik, Aritmatika, Geometri, dan Sains. Bidang-bidang pengembangan tersebut sebagai berikut :

1. Pengembangan Auditory

Pengembangan auditory merupakan pengembangan kemampuan anak dalam mendengar yang melalui proses menerima kumpulan bunyi benda, kosa kata atau kalimat yang memiliki makna dalam topik tertentu. Kemampuan mendengar anak usia dini memiliki beberapa tingkatan, di antaranya sebagai berikut : 1) Mendengar bunyi-bunyi kata tanpa membekas dalam pikiran, 2) Mendengar setengah-setengah, 3) Mendengar dengan mulai merangkai idea atau pengetahuan (Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, 2012). Kemampuan mendengar anak pra sekolah merupakan kemahiran pokok dalam proses mempelajari suatu pengetahuan. Anak yang mempunyai kemampuan mendengar dengan baik, maka anak akan memahami maksud dan membuat penafsiran tentang sesuatu hal (Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, 2012). Kemampuan ini berhubungan dengan bunyi atau indera pendengaran anak. Kemampuan yang dikembangkan, antara lain, mendengarkan atau menirukan bunyi yang didengar sehari-hari, mendengarkan nyanyian atau syair dengan baik, mengikuti perintah lisan sederhana, mendengarkan cerita dengan baik, mengungkapkan kembali cerita sederhana, menebak lagu atau apresiasi musik, mengikuti ritmik dengan bertepuk, mengetahui asal suara dan mengetahui nama benda

yang dibunyikan. Tujuan pengembangan auditory anak pra sekolah adalah memperoleh informasi dan dapat berinteraksi dengan lingkungan. Contoh permainan pengembangan auditory anak pra sekolah adalah menebak bunyi.

2. Pengembangan Visual

Pengembangan visual adalah kemampuan yang berhubungan dengan penglihatan, pengamatan, perhatian, tanggapan dan persepsi anak terhadap lingkungan sekitarnya. Kemampuan yang dikembangkan, antara lain, mengenali benda-benda sehari-hari, membandingkan benda-benda dari yang sederhana menuju ke yang lebih kompleks, mengetahui benda dari ukuran, bentuk, atau dari warnanya, mengetahui adanya benda yang hilang apabila ditunjukkan sebuah gambar yang belum sempurna atau janggal, menjawab pertanyaan tentang sebuah gambar seri dan atau lainnya, menyusun potongan teka-teki mulai dari yang sederhana sampai ke yang lebih rumit, mengenali namanya sendiri bila tertulis dan mengenali huruf dan angka.

3. Pengembangan Taktil

Pengembangan taktil adalah kemampuan yang berhubungan dengan indera peraba (*Tekstur*) anak pra sekolah. Kemampuan yang dikembangkan, antara lain: mengembangkan kesadaran akan indera sentuhan, mengembangkan kesadaran akan berbagai *tekstur*, mengembangkan kosa kata untuk menggambarkan berbagai tekstur seperti tebal-tipis, halus-kasar, panas-dingin, dan tekstur kontras lainnya, bermain di bak pasir, bermain air, bermain dengan plastisin, menebak dengan meraba tubuh teman, meraba dengan kertas amplas, meremas kertas koran dan meraup biji-bijian.

4. Pengembangan Kinestetik

Pengembangan kinestetik adalah kemampuan yang berhubungan dengan kelancaran gerak tangan atau keterampilan atau motorik halus anak pra sekolah yang mempengaruhi perkembangan kognitif. Tujuan dari pengembangan ini adalah mengkoordinasikan

keseimbangan, kekuatan dan kelenturan otot-otot tubuh. Cara lain yang dikembangkan untuk anak pra sekolah adalah menjiplak huruf-huruf geometri, melukis dengan cat air, menjahit dengan sederhana, merobek kertas koran, menciptakan bentuk-bentuk dengan balok, membuat gambar sendiri dengan berbagai media, menjiplak bentuk lingkaran, bujur sangkar, segitiga atau empat persegi panjang, memegang dan menguasai sebatang pensil, menyusun atau menggabungkan potongan gambar atau teka-teki dalam bentuk sederhana, mampu menggunakan gunting dengan baik, dan mampu menulis, melukis dengan jari (*Finger Painting*), melukis dengan cat air, mewarnai dengan sederhana, menggunting, menjiplak, berlari, melompat dan lain-lain.

5. Pengembangan Aritmatika

Pengembangan aritmatika diarahkan untuk kemampuan matematika. Beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh orang tua sebelum mengajarkan matematika pada anak-anak, terutama pada anak pra sekolah adalah : 1) Matematika itu bukanlah hanya sekedar berhitung angka-angka, 2) Matematika adalah bagian dari kehidupan sehari-hari dan bukanlah sesuatu yang abstrak, 3) Untuk membuat anak usia dini cinta matematika, orangtua tidak boleh takut pada matematika, 4) Belajar tidak harus dipisahkan dari bermain (Adityasari, 2013).

6. Pengembangan Geometri

Geometri berasal dari bahasa Yunani yaitu “*ge*” yang berarti bumi dan “*metrein*” yang berarti mengukur (J. Tombokan dan Selpius, 2014). Pengembangan geometri anak usia dini adalah kemampuan yang berhubungan dengan konsep bentuk dan ukuran. Adapun kegiatan yang dilakukan antara lain: 1) Mengukur benda dengan sederhana, 2) Menggunakan bahasa ukuran seperti besar, kecil, panjang pendek, tinggi, rendah, 3) Mencipta bentuk geometri dan lain-lain, 4) Memilih benda menurut warna, bentuk dan ukurannya, 5) Mencocokkan benda menurut warna, bentuk dan ukurannya, 6) Membandingkan benda menurut ukurannya besar-kecil, panjang-

lebar, tinggi-rendah, 7) Mengukur benda secara sederhana, 8) Mengerti dan menggunakan bahasa ukuran, seperti besar-kecil, tinggi-rendah, panjang-pendek, dan sebagainya, 9) Menyebut benda-benda yang ada di kelas sesuai dengan bentuk geometri, 10) Mencontoh bentuk-bentuk geometri, 11) Menyebut, menunjukkan, dan mengelompokkan lingkaran, segitiga, dan segiempat, 12) Menyusun menara dari delapan kubus, 13) Mengenal ukuran panjang, berat, dan isi, dan 14) Meniru pola dengan empat kubus.

7. Pengembangan Sains Permulaan

Pengembangan sains permulaan adalah kemampuan yang berhubungan dengan berbagai percobaan atau demonstrasi sebagai suatu pendekatan secara Sainstific atau Logis. Hakikat pengembangan sains di TK adalah kegiatan belajar sambil bermain yang menyenangkan dan menarik melalui pengamatan, penyelidikan dan percobaan untuk mencari tahu atau menemukan jawaban tentang segala sesuatu yang ada di dunia sekitar. Pengembangan sains di TK secara umum bertujuan agar anak mampu secara aktif mencari informasi mengenai apa yang ada di sekelilingnya; Sedangkan secara khusus permainan sains di TK bertujuan agar anak memiliki kemampuan mengamati berbagai perubahan yang terjadi, melakukan percobaan sederhana, melakukan kegiatan mengklasifikasi, membandingkan, memperkirakan dan mengkomunikasikannya serta membangun kreatifitas dan inovasi pada diri anak. Proses penemuan ilmiah dapat terjadi dimana saja dan kapan saja. Kegiatan sains dapat dilakukan oleh anak dan guru di Laboratorium atau Pusat Sains, tetapi juga dapat dilakukan di luar kelas dengan memanfaatkan lingkungan sekitar. Cara mengajarkan sains permulaan dengan mengajak anak ke kebun atau ke taman. Banyak hal yang dapat diamati anak di alam sekitarnya. Adapun kemampuan yang akan dikembangkan, antara lain: 1) Mengeksplorasi berbagai benda yang ada di sekitar, 2) Mengadakan

berbagai percobaan sederhana, dan 3) Mengkomunikasikan apa yang telah diamati dan diteliti.

e. **Macam-macam metode perkembangan kognitif**

Berkaitan dengan penerapan pengembangan kognitif pada anak pra sekolah, maka pendidik dapat menerapkan program kegiatan bermain sambil belajar bagi anak pra sekolah dengan menggunakan metode yang tepat. Metode itu sendiri mempunyai arti bagian dari strategi kegiatan. Setiap guru TK menggunakan metode sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Sebagai alat untuk mencapai tujuan tidak selamanya metode berfungsi secara optimal. Oleh karena itu, dalam memilih metode, guru TK perlu memiliki alasan yang kuat dan perlu memperhatikan karakteristik tujuan dan karakteristik anak yang dibinanya. Sesuai dengan karakteristik, tidak semua metode mengajar cocok digunakan pada program kegiatan anak TK. Berikut ini macam-macam metode bermain sambil belajar dalam mengembangkan kognitif anak pra sekolah :

1. Metode Bermain

Piaget mengemukakan bahwa kegiatan bermain merupakan latihan untuk mengkonsolidasikan berbagai pengetahuan dan keterampilan kognitif yang baru dikuasai sehingga dapat berfungsi secara efektif. Melalui kegiatan bermain, semua proses mental yang baru dikuasai dapat diinternalisasi oleh anak. Lebih lanjut ia mengemukakan bahwa kegiatan bermain ini dimulai pada periode sensorimotor, khususnya pada usia 4 bulan dimana gerakan anak sudah terkoordinir menuju aktivitas bertujuan yang diulang-ulang oleh anak dan disebut sebagai *functional pleasure (parctce play)*, mendekati akhir periode ini kegiatan eksplorasi muncul dan pada akhir periode ini simbolisme sederhana sudah mulai dikuasai anak sehingga memungkinkan mereka melakukan permainan pura-pura. Selanjutnya pada periode praoperasional aktivitas bermain anak masih banyak bersifat *symbolic play*, di asimilasinya banyak berhubungan dengan konsolidasi pengalaman emosional, hal yang penting dialami oleh

anak akan diulangi dalam bermain, namun dalam bentuk terdistorsi karena tidak ada usaha melakukan adaptasi realitas yang di hadapai/dimainkan. Selanjutnya (Vygotsky dalam Jamaris, 2006) mengemukakan bahwa kegiatan bermain secara langsung berperan dalam berbagai usaha pengembangan kognitif anak. Semua pendapat para ahli tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Lieberman dalam Jamaris, 2006) bermain aktif yang terjadi di taman kanak-kanak secara signifikan berhubungan dengan tingginya skor dalam *divergent thinking* (kemampuan untuk berfikir berbeda) anak tersebut. (Bruner dalam Jamaris, 2006) mengemukakan bahwa, bermain mendorong anak melakukan berbagai kegiatan dalam memecahkan berbagai masalah melalui penemuan. Dengan demikian bermain memperkuat kemampuan dan keterampilan anak dalam memecahkan masalah (Sylvia, Bruner dan Genova, dalam Jamaris, 2006).

2. Metode Bercerita

Metode bercerita merupakan salah satu pemberian pengalaman belajar bagi anak TK dengan membawakan cerita kepada anak secara lisan. Cerita yang dibawakan guru harus menarik dan mengundang perhatian anak dan tidak lepas dari tujuan pendidikan bagi anak TK. Bila isi cerita dikaitkan dengan dunia kehidupan anak TK, maka mereka dapat memahami isi cerita itu, mereka akan mendengarkan dengan penuh perhatian dan dengan mudah dapat menangkap isi cerita, adapun teknik-teknik dalam bercerita kepada anak yaitu: 1) membacakannya langsung dari buku cerita, 2) bercerita dengan menggunakan ilustrasi gambar dari buku, 3) menceritakan dongeng, 4) bercerita dengan menggunakan papan flanel, 5) bercerita dengan menggunakan media boneka, 6) dramatisasi suatu cerita, 7) bercerita sambil memainkan jari-jari tangan. (Moeslichatoen, 2004).

3. Metode Karya Wisata

Karyawisata merupakan salah satu metode melaksanakan kegiatan pengajaran di Taman Kanak-kanak dengan cara mengamati dunia

sesuai dengan kenyataan yang ada secara langsung yang meliputi manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, dan benda-benda lainnya. Pengamatan secara langsung bagi anak memperoleh kesan yang sesuai dengan pengamatannya. Pengamatan ini juga diperoleh melalui panca indera yakni mata, telinga, lidah, hidung, dan tangan. (Gunarti, 2008) Metode karyawisata sering diidentikkan dengan kegiatan darma wisata atau rekreasi yang hanya dilaksanakan di akhir tahun kegiatan pengembangan. Padahal, metode karyawisata merupakan suatu metode yang memungkinkan pendidik untuk mengajak anak berkunjung ke suatu tempat (objek) tertentu untuk mempelajari sesuatu hal secara lebih mendalam dan kongkret. Metode karyawisata akan membantu anak memahami kehidupan nyata dalam lingkungan sekitar mereka. (Moeslichatoen, 2004)

4. Metode Eksperimen

Sudirman mengemukakan metode eksperimen adalah cara penyajian pelajaran, dimana siswa melakukan percobaan dengan mengalami dan membuktikan sendiri sesuatu yang dipelajari. Lebih lanjut (Ali, 2000) mengemukakan bahwa metode eksperimen adalah percobaan tentang sesuatu. Dalam hal ini setiap anak bekerja sendiri-sendiri. Pelaksanaan lebih memperjelas hasil belajar, karena setiap anak mengalami dan melakukan kegiatan percobaan. Dengan demikian, disimpulkan bahwa metode eksperimen ialah metode yang ditandai dengan kegiatan melakukan percobaan dengan mengerjakan sesuatu dan mengamatinya serta kemudian melaporkan hasilnya.

5. Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab adalah suatu cara penyampaian pembelajaran oleh guru dengan jalan mengajukan pertanyaan dan siswa menjawab. Metode dimaksudkan untuk meninjau pelajaran yang lalu agar para murid memusatkan lagi perhatiannya tentang sejumlah kemajuan yang telah dicapai sehingga dapat melanjutkan pada pelajaran berikutnya dan untuk merangsang perhatian murid". Metode ini dapat digunakan sebagai persepsi, selingan, dan evaluasi.. Menurut

(Soetomo dalam Dhieni dkk, 2007) menyatakan bahwa “metode tanya jawab adalah suatu metode dimana guru memberikan pertanyaan kepada anak atau sebaliknya anak bertanya kepada guru dan guru yang menjawab”. Metode tanya jawab merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar bagi anak. Dengan metode tanya jawab guru dapat memberikan pertanyaan-pertanyaan untuk mendapatkan respon lisan dari anak. Penggunaan metode tanya jawab dapat dinilai sebagai metode yang cukup wajar dan tepat, apabila penggunaannya dipergunakan untuk :

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

6. Metode Pemberian Tugas

Metode pemberian tugas ialah metode yang memberikan kesempatan kepada anak melaksanakan tugas berdasarkan petunjuk langsung dari guru, apa yang harus dikerjakan, sehingga anak dapat memahami tugasnya secara nyata agar dapat dilaksanakan secara tuntas (Sujoyono, 2005) merupakan salah satu tanggungjawab yang harus diselesaikan oleh anak.

7. Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi menurut Halimah ialah suatu cara penyajian pelajaran dengan memperagakan dan mempertunjukkan kepada peserta didik suatu proses, prosedur dan atau pembuktian suatu materi pelajaran yang sedang dipelajari dengan cara menunjukkan benda sebenarnya ataupun benda tiruan sebagai sumber belajar (Moeslichatoen, 2004)

8. Metode Mengucap Syair

Metode mengucapkan syair yaitu suatu cara menyampaikan sesuatu melalui syair yang menarik yang dibuat guru untuk sesuatu, agar dapat dipahami anak. Dengan demikian, syair merupakan alat yang

digunakan untuk menyampaikan suatu isi materi mengenai tema yang sedang dibahas.

9. Metode Sosiodrama

Sosiodrama berasal terdiri dari dua kata, yaitu sosio dan drama. Sosio berarti sosial atau masyarakat menunjukkan pada kegiatan-kegiatan sosial, dan drama berarti pertunjukan, tontonan. Sosial atau masyarakat terdiri dari manusia yang satu sama lain saling membutuhkan dan berhubungan yang dikatakan hubungan sosial (Marno dan Idris).

B. Terapi bermain pada anak prasekolah usia 4-5 tahun

a. Definisi bermain

Didalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, bermain diartikan sebagai melakukan sesuatu untuk bersenang-senang. Jadi seorang anak yang bermain berarti anak itu sedang melakukan aktifitas yang menyenangkan bagi dirinya. Bermain adalah kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan, baik dengan tujuan maupun tanpa ada tujuan dan menimbulkan efek menyenangkan pada diri anak. Landreth yang dikutip oleh Masito mengemukakan bermain merupakan bagian integral dari masa kanak-kanak, media yang unik untuk memfasilitasi perkembangan ekspresi bahasa, keterampilan komunikasi, perkembangan emosi, keterampilan sosial, keterampilan pengambilan keputusan, dan perkembangan kognitif pada anak-anak. Aktifitas bermain yang dilakukan anak-anak merupakan cerminan kemampuan fisik, intelektual, emosional dan sosial.

Bermain juga merupakan media yang baik untuk belajar karena dengan bermain, anak-anak akan berkata-kata, belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan, melakukan apa yang dapat dilakukannya, dan mengenal waktu, jarak, serta suara. Bermain adalah kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak baik sehat maupun sakit. Melalui bermain anak akan belajar berkata-

kata, bagaimana menyesuaikan dengan tuntutan lingkungan, apa yang dapat ia lakukan.

Bermain pada anak sama dengan kerja pada orang dewasa, dan merupakan salah satu cara yang efektif untuk menurunkan stres pada anak, dan juga penting untuk kesejahteraan mental dan emosional anak. Erickson yang dikutip oleh Pakerti Widia mendefinisikan bermain sebagai suatu situasi dimana ego dapat bertransaksi dengan pengalaman menciptakan suatu model dan menguasai realitas melalui percobaan dan perencanaan.

Menurut Mc. Cune, Nicolich, dan Fenson yang dikutip oleh Monolalu, bermain dibedakan dari perilaku yang lain dalam hal :

1. Ditujukan demi kesenangan sendiri
2. Fokus lebih pada makna daripada hasil akhir
3. Diarahkan pada eksplorasi subjek untuk melakukan sesuatu pada objek
4. Tanpa mengharapkan hasil serius
5. Tidak diatur oleh aturan eksternal
6. Adanya keterkaitan aktif dari pemainnya

Sedangkan Garfey dan Piaget yang ditulis oleh Nakita menambahkan bahwa permainan haruslah menyenangkan, spontan, sukarela, motivasinya intrinsik, fleksibel, dan terkait dengan pertumbuhan fisik dan kognitif. Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah :

Kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak sehari-hari karena bermain sama dengan bekerja pada orang dewasa, yang dapat menurunkan stres anak, media yang baik untuk anak belajar berkomunikasi dengan lingkungannya, menyesuaikan diri dengan lingkungannya, dan penting untuk meningkatkan kesejahteraan mental serta sosial anak.

b. Fungsi bermain

Fungsi utama bermain adalah merangsang perkembangan sensorimotorik, perkembangan intelektual, perkembangan sosial

perkembangan kreativitas, perkembangan kesadaran diri, perkembangan moral dan bermain sebagai terapi.

1. Perkembangan sensoris-motorik

Pada saat melakukan permainan, aktifitas sensoris-motorik merupakan komponen terbesar yang digunakan anak dan bermain aktif sangat penting untuk perkembangan fungsi otot.

2. Perkembangan intelektual

Pada saat bermain anak melakukan eksplorasi dan manipulasi terhadap segala sesuatu yang ada dilingkungan sekitarnya, terutama mengenal warna, bentuk, ukuran, tekstur, dan membedakan objek. Pada saat bermain pula anak akan melatih diri untuk memecahkan masalah. Misalnya ketika bermain mobil-mobilan, bannya terlepas dan anak dapat memperbaikinya, maka ia telah belajar memecahkan masalahnya melalui eksplorasi alat mainannya dengan menggunakan daya pikir dan imajinasinya semaksimal mungkin. Semakin sering anak melakukan eksplorasi seperti ini, maka akan melatih kemampuan intelektualnya.

c. Karakteristik Bermain

Ada lima karakteristik bermain yaitu sebagai berikut :

1. Bermain adalah Sukarela

Karena didorong oleh motivasi dari dalam diri seseorang sehingga akan dilakukan oleh anak apabila hal itu betul-betul memuaskan dirinya, bukan karena iming-iming hadiah atau karena diperintah oleh orang lain. Jadi, permainan yang dilakukan anak adalah suatu kepuasan tersendiri karena tidak harus memnuhi tuntutan atau harapan dari luar, anak-anaklah yang menentukan perannya sendiri dalam bermain.

2. Bermain adalah pilihan anak

Anak-anak memilih secara bebas sehingga apabila seorang anak dipakasa untuk bermain, sekali pun mungkin dilakukan dengan

cara yang halus maka aktivitas itu bukan merupakan aktivitas dan bukan lagi bukan lagi kegiatan bermain atau non play.

3. Bermain adalah permainan yang menyenangkan

Anak-anak merasa gembira dan bahagia dalam melakukan aktivitas bermain tersebut, bukan menjadi tegang atau stress. Bermain yang menyenangkan merupakan syarat mutlak dalam melakukan kegiatan di TK.

4. Bermain adalah simbolik

Melalui kegiatan bermain anak akan mampu menghubungkan pengalaman mereka dengan kenyataan sekarang, misalnya berpura-pura menjadi orang lain, anak-anak akan bertingkah laku seperti yang diperankannya.

5. Bermain adalah aktif melakukan kegiatan

Dalam bermain anak-anak bereksplorasi, bereksperimen, menyelidiki dan bertanya tentang manusia, benda-benda, kejadian atau peristiwa.

d. Cara memilih permainan

Pengetahuan dapat diperoleh anak dengan berbagai aktivitas bermain yang menarik. Memilih bermain yang tepat juga mendukung proses belajar anak. Misalnya bermain puzzle akan melatihnya untuk menyelesaikan masalah. Bisa juga memberikannya buku mewarnai, mainan yang bisa di bentuk-bentuk sesuai dengan keinginan yang akan melatih lebih kreatif untuk

membuat suatu benda dan lainnya. Anak taman kanak-kanak tentu saja belajar sambil bermain, misalnya sambil menggambar dan mewarnai dengan menggunakan warna yang mencolok sehingga membantu anak untuk mengingat.

Guru di kelas dapat menentukan bermain, baik untuk kegiatan disekolah maupun dirumah. Permainan yang dipilih tetap mengandung nilai-nilai kreativitas, edukasi, kompetisi, sportivitas, semangat kebersamaan. Menurut soebachman yang

dikutip oleh Musfiro Takdiroatun.“ Mengatakan ada beberapa hal yang hendak dipertimbangkan ketika memilih permainan untuk anak. Berikut adalah panduan untuk memilih permainan yang tepat bagi anak”.

1. Pilih mainan diatas segala-galanya, menyenangkan dan jangan terlalu memaksakan anak.
2. Pilih permainan yang sesuai dengan usia, perhatian, dan kemampuan anak untuk memperoleh manfaat yang maksimal dan permainan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak.
3. Melihat permainan sesuai dengan minat anak untuk menarik anak mengeksplor dirinya secara bebas tanpa adanya tekanan.
4. Pilih permainan yang serbaguna yang tidak hanya mengandalkan anak memencet tombol saja kemudian menontonnya, sebab anak tidak akan tahu apa yang harus dilakukan anak dengan permainan tersebut.
5. Periksa daya tahan dan keamanannya, memilih permainan tidak harus mahal kalau permainan tersebut hanya bisa diberikan beberapa saat saja dan dapat membahayakan anak.

Bermain anak membutuhkan suasana yang menyenangkan dan media yang sesuai dengan tujuan, menarik, dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan. Bermain yang menambah nilai dalam proses belajar menurut Noorlaila mempunyai beberapa syarat, diantaranya :

- a) Terkait langsung dengan tempat bermain. Permainan yang baik adalah yang memberi pengetahuan, menguatkan sikap, dan mendorong tindakan penting bagi keberhasilan.
- b) Mengajari pembelajaran cara berpikir, mengakses informasi, bereaksi, memahami, berkembang, dan menciptakan nilai.
- c) Sangat menyenangkan dan mengasikkan, namun tidak sampai membuat pembelajaran tampak bodoh dan dangkal.
- d) Membebaskan pembelajaran untuk bekerja sama.

- e) Menantang, namun tidak sampai membuat anak kecewa dan kehilangan akal.
- f) Menyediakan cukup waktu untuk merenung, memberikan umpan balik, berdialog, dan berintegrasi.

e. Jenis permainan

Taman kanak-kanak merupakan tahap perkembangan dimana periode pertumbuhan otak anak tersebut masih dalam masa subur. Sebagai orang tua dan guru tentunya harus tahu permainan yang cocok untuk anak taman kanak-kanak, sehingga dapat merangsang perkembangan sel otak anak-anak. Anak yang cerdas merupakan anak aktif yang memiliki kemampuan keseimbangan antara intelegensi (IQ), kecerdasan emosi (EQ), dan kecerdasan spiritual (SQ). Banyak sekali jenis permainan yang dapat di mainkan oleh anak-anak. Baik itu bermain yang dimainkan secara individual maupun secara berkelompok, bermain tersebut terus berkembang dan tersebar diseluruh wilayah. Secara umum, jenis bermain anak dapat dikategorikan kedalam tiga kelompok, yaitu sebagai berikut:

1. Bermain aktif

Bermain aktif adalah permainan yang biasanya melibatkan lebih dari satu orang anak, bermain aktif biasanya berupa olahraga yang bermanfaat untuk mengolah kemampuan kognitif pada anak. Selain itu bermain aktif biasanya memotifasi anak untuk belajar meraih prestasi, serta belajar bertahan dalam persaingan.

Bentuk bermain ini secara tidak langsung juga melatih aspek kognitif pada anak untuk belajar mengatur dan menentukan strategi dalam meraih kemenangan, serta mengasah aspek efektif anak untuk bersikap sportif dan belajar menerima kekalahan. Salah satu contoh bermain aktif adalah puzzle, bermain menyusun dan mencocokkan bentuk dan tempatnya sesuai dengan gambar yang sebenarnya.

2. Bermain pasif

Bermain pasif adalah bermain yang bersifat mekanis dan biasanya dilakukan tanpa teman yang nyata. Salah satu bermain pasif yaitu bermain elektronik seperti playstation. Jenis bermain ini memiliki sisi positif dan negatif. Positifnya ialah anak bisa memiliki keterampilan tertentu, sehingga bermanfaat untuk kehidupannya nanti. Bermain di komputer biasanya membutuhkan strategi yang tepat agar bisa memenangkan permainan. Namun, secara fisik bermain dapat menghambat perkembangan kinetis pada anak-anak karena bermain ini sedikit sekali menggunakan seluruh anggota tubuh. Anak-anak cenderung hanya menggunakan tangan. Kegiatan bermain seperti ini membuat anak tidak banyak bergerak sehingga tubuhnya pun tidak terlatih dengan baik. Selain itu secara mental dan psikologis pun, anak cenderung menjadi egois, selalu ingin berkuasa dan memegang kendali. Hal ini dikarenakan lawan bermainnya adalah benda mati sehingga anak tidak memiliki kesempatan untuk belajar bertenggang rasa.

3. Bermain fantasi

Bermain fantasi atau bermain imajinasi yang diciptakan sendiri oleh anak dalam dunianya. Anjang-anjangan merupakan salah satu bermain fantasi. Sering kali melalui anjang-anjangan, anak-anak terutama anak-anak perempuan dapat mengembangkan daya imajinasinya sehingga anak-anak dapat memainkan berbagai macam karakter yang dia ciptakan berdasarkan karakter yang dia temukan dalam kehidupannya sehari-hari.

Berdasarkan beberapa jenis bermain yang dapat memacu daya pikir dan daya kreativitas anak. Bermain ini mengandung nilai pembelajaran yang dapat mengoptimalkan keseluruhan tahap perkembangan yang dimiliki anak, peneliti menggunakan bermain puzzle sebagai bermain yang tepat untuk meningkatkan pengenalan geometri anak sebab memasang kepingan puzzle

membantu anak secara aktif mengembangkan kemampuan membuat kesimpulan dari sebuah masalah, memahami ciri sebuah obyek (bentuk, warna, ukuran, dan lain-lain) secara detail, dan gagasan bahwa obyek yang utuh sebenarnya tersusun dari bagian-bagian yang kecil.

f. Faktor-faktor yang mempengaruhi bermain

Menurut Ismail yang dikutip oleh Montolalu ada tujuh faktor yang dapat mempengaruhi permainan anak, yaitu :

1. Kesehatan

Semakin sehat anak, semakin banyak energinya untuk bermain aktif (seperti bermain dan olah raga). Dengan demikian anak yang kekurangan tenaga akan lebih menyukai hiburan saja.

2. Perkembangan motorik

Bermain anak pada setiap usia melibatkan koordinasi motorik. Pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam bermain aktif.

3. Intelegensi

Pada setiap usia, anak yang pandai lebih aktif ketimbang anak yang kurang pandai, dan bermain mereka lebih menunjukkan kecerdikkan. Anak yang pandai menunjukkan keseimbangan perhatian bermain yang lebih besar, termasuk upaya menyeimbangkan faktor fisik dan intelektual yang nyata.

4. Jenis kelamin

Pada masa kanak-kanak, anak laki-laki menunjukkan perhatian pada berbagai jenis bermain yang lebih banyak ketimbang anak perempuan. Tetapi, terjadi sebaliknya pada masa akhir kanak-kanak.

5. Lingkungan

Anak dari lingkungan yang buruk, kurang bermain ketimbang anak lainnya. Karena kesehatan yang buruk, kurang waktu, peralatan, dan ruang. Anak yang berasal dari lingkungan desa kurang bermain ketimbang mereka yang berasal dari lingkungan

kota. Hal ini karena kurangnya teman bermain serta kurangnya peralatan dan waktu bebas.

6. Status sosial ekonomi

Anak dari kelompok sosial ekonomi yang tinggi lebih menyukai kegiatan yang mahal, seperti lomba atletik, bermain sepatu roda. Sedangkan mereka yang berasal dari kalangan bawah terlihat dalam kegiatan yang tidak mahal, seperti bermain bola dan kelereng.

7. Jumlah waktu bebas

Jumlah waktu bermain terutama bergantung pada status ekonomi keluarga. Apabila tugas rumah tangga atau pekerjaan menghabiskan waktu luang mereka, anak terlalu lelah untuk melakukan kegiatan yang membutuhkan tenaga yang besar.

8. ketidaktahuan bermain

Memberikan bermain secara bergantian merupakan sesuatu yang sentral dan gerak perkembangan anak yang terletak pada pola permainan yang diberikan, bermain diberikan kepada anak karena pemahaman daya nalar mereka belum berfungsi secara optimal. Menurut (Chayatie, 2010) yang dikutip oleh Wardani dkk tujuan dari bermain antara lain :

- a) Icebreaker, memberi peluang kepada peserta untuk memperkenalkan diri satu sama lain dan menuntun mereka ke pokok permasalahan.
- b) Membangun kerja sama, tim latihan ini digunakan untuk memperbaiki hubungan masing-masing individu dan sekelompok didalam suatu kelompok.
- c) Komunikasi, latihan yang digunakan untuk komunikasi dirancang agar peserta dapat mengetahui keterampilan komunikasi mana yang dapat diperbaiki.
- d) Kemampuan fasilitator atau presentasi, keterampilan memfasilitasi ditujukan kepada orang yang perlu

mengembangkan atau memperbaiki kemampuan mereka berbicara didepan umum atau presentase.

- e) Latihan pembangkit semangat, latihan ini dapat digunakan kapan saja jika anda melihat peserta sudah mulai kehilangan minatnya atau mengantuk.
- f) Pembelajaran, latihan ini dirancang bagi para peserta agar dapat melihat sikap atau gaya belajar mana yang memerlukan perbaikan.
- g) Persepsi, latihan persepsi umumnya menyenangkan bagi setiap orang yang menggunakannya.
- h) Evaluasi, sebagian besar latihan evaluasi ditujukan kepada para peserta untuk mengevaluasi diri sendiri atau program.
- i) Manajemen diri, latihan ini memberikan peluang kepada peserta untuk memahami bagaimana mereka dapat memperbaiki teknik pengembangan diri mereka sendiri.

g. Manfaat bermain bagi anak-anak

Perkembangan anak dipengaruhi oleh faktor kematangan dan proses belajar. Anak berada dimasa peka maka orang tua dan guru harus tanggap, untuk segera memberikan layanan dan bimbingan. Kebutuhan anak dapat terpenuhi dan tersalurkan dengan sebaik-baiknya menuju perkembangan anak yang optimal. Menurut Rismawati aktivitas-aktivitas bermain yang bermutu dapat memberikan stimulasi maksimal bagi otak anak. Beberapa bermain

bagi anak memberikan manfaat bagi perkembangan dan keseimbangan otak anak (otak kiri, kanan, dan tengah), sehingga pada perkembangan otak tersebut berpengaruh terhadap perilaku anak dimasa yang akan datang (setelah dewasa nanti).

Bermain bagi anak, selain merupakan alat belajar juga merupakan kebutuhan bagi setiap anak, pada saat diusia kanak-kanak. Menurut Laurence yang ditulis oleh Hari Moekti diperlukan 4-5 jam perhari bagi anak untuk bermain, pada saat bermain anak dapat memenuhi kebutuhan geraknya/ Sedangkan menurut

Claparade yang dikutip oleh Ayuningsih mengatakan bahwa Bermain bukan hanya memberikan pengaruh positif terhadap pertumbuhan organ tubuh anak yang disebabkan aktif bergerak tetapi bermain juga berfungsi sebagai proses sublimasi artinya suatu pelarian dari perasaan tertekan yang berlebihan menuju hal-hal positif, melalui sublimasi anak akan menuju kearah yang lebih mulia, lebih indah dan lebih kreatif.

Adapun manfaat lain dari bermain bagi anak :

1. Anak mendapat kesempatan untuk mengembangkan diri, baik perkembangan fisik (melatih keterampilan motorik kasar dan motoric halus), perkembangan psikososial (melatih pemenuhan kebutuhan emosi) serta perkembangan kognitif (melatih kecerdasan).
2. Bermain merupakan sarana bagi anak untuk bersosialisasi.
3. Bermain bagi anak adalah untuk melepaskan diri dari ketegangan.
4. Bermain merupakan dasar bagi pertumbuhan mentalnya.
5. Melalui bermain anak-anak dapat mengeluarkan energi yang ada dalam dirinya kedalam aktivitas yang menyenangkan.
6. Melalui bermain anak-anak dapat mengembangkan imajinasinya seluas mungkin.
7. Melalui bermain anak-anak dapat berpetualang menjelajah lingkungan dan menemukan hal-hal baru dalam kehidupan.
8. Melalui bermain anak dapat belajar bekerjasama, mengerti peraturan, saling berbagi dan belajar menolong sendiri dan orang lain serta menghargai waktu.
9. Bermain juga merupakan sarana mengembangkan kreatifitas anak.
10. Bermain dapat mengembangkan keterampilan olah raga dan menari.
11. Melatih kosentrasi atau pemusatan perhatian pada tugas tertentu.

h. Penggunaan Media *Puzzle*

1. Pengertian Penggunaan Media *Puzzle*

Puzzle dalam bahasa Indonesia berarti teka-teki, teka-teki biasanya dilakukan anak dalam bermain dengan temannya sebagai permainan kelompok. Bermain sangat bermanfaat bagi perkembangan otak anak dan anak belajar melalui bermain. Bermain yang melatih penglihatan, mengasah otak, dan motorik anak seperti bermain *puzzle*. Bermain *puzzle* anak dapat memahami bentuk, warna, dan ukuran mana yang tepat untuk disatukan dengan potongan lainnya dan akan melatih anak memecahkan masalah.

Media *puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. (Soebachman, 2012) mengatakan bermain "*Puzzle* adalah permainan yang terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih tingkat konsentrasi". (Soebachman, 2012) mengatakan tentang *puzzle* yaitu :

Mainan yang terbuat dari bahan kayu atau karbon maupun plastik yang ringan, berbentuk kubus atau lempengan dan jika disusun sedemikian rupa akan membentuk gambar, melatih ketangkasan jari, dan koordinasi mata dan tangan, serta melatih konsep kognitif untuk mencocokkan bentuk dan hubungan bagian-bagian *puzzle* dengan utuh. Penggunaan media *puzzle* digunakan untuk melatih keterampilan kognitif anak, karena dengan penggunaan media ini berfungsi untuk melatih motorik halus, melatih keterampilan tangan, persepsi visual yaitu untuk mencoba memecahkan masalah. Penggunaan media *puzzle* tersebut maka anak akan mengenal warna, bentuk, dan rupa dari benda-benda di sekitarnya.

Penggunaan media *puzzle* juga dapat digunakan untuk melatih daya ingat, daya nalar, kreativitas, dan menyusun penggalan-penggalan fakta menjadi suatu bentuk keseluruhan

yang mempunyai arti dan selanjutnya akan membentuk suatu pengetahuan baru yang dapat di ceritakan kepada orang lain berdasarkan pengalaman. (Yuniarti, 2014) mengatakan penggunaan media permainan puzzle juga memiliki tingkatan berdasarkan usianya “*Puzzle* untuk usia 2-4 tahun memiliki bentuk sederhana dengan potongan atau kepingan sederhana atau sedikit, sedangkan untuk *puzzle* untuk anak usia 4-6 tahun memiliki jumlah kepingan atau potongan lebih banyak”. Hal tersebut didasarkan pada pertimbangan bahwa anak memiliki kemampuan dan kematangan berdasarkan tingkatan usia anak.

Penggunaan media *puzzle* adalah cara melatih ketrampilan berpikir anak untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan tangannya didalam membongkar dan memasang kembali kepingan-kepingan *puzzle*. Penggunaan media *puzzle* dengan gambar yang berwarna merupakan sebuah kegiatan pembelajaran yang menarik bagi anak, karena anak pada dasarnya menyukai bentuk gambar dan warna yang menarik. (Yulianti, 2008) mengatakan “Penggunaan media *puzzle* anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu membongkar, menyusun kembali kepingan-kepingan gambar *puzzle* tersebut menjadi bentuk utuh”. Anak akan menggunakan daya fikirnya untuk mencari kepingan-kepingan *puzzle* dan menyusunnya menjadi suatu bentuk yang utuh, dengan demikian anak telah melatih kemampuannya dalam memecahkan masalah. Penggunaan media *puzzle* ini akan melatih ketelitian dan kesabaran anak karena anak harus teliti dan sabar untuk mencari dan menyusun kepingan *puzzle*. alat permainan yang bermanfaat untuk meningkatkan perkembangan anak usia 4-6 tahun menurut (Marwati, 2011) adalah :

a. Puzzle

Puzzle merupakan metode menyusun potongan-potongan gambar menjadi gambar yang utuh. Gambar adalah sesuatu

yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan dan pikiran (Hamalik, 2004). Jenis puzzle yang digunakan dalam penelitian ini puzzle jigsaw adalah sebagai berikut :

1. Jigsaw puzzle

Jigsaw puzzle adalah puzzle yang merupakan kepingan-kepingan dan disebut dengan jigsaw puzzle karena alat untuk memotong menjadi keping disebut dengan jigsaw.



Gambar 2.1 Jigsaw puzzle

Jigsaw puzzle merupakan kepingn-kepingan puzzle berupa gambar animasi seperti dora. Jigsaw puzzle merupakan jenis puzzle yang paling sederhana dan mudah dilakukan untuk anak usia prasekolah. penggunaan puzzle sebagai alat permainan yang lain karena merangsang perkembangan kognitif, motorik, dan stimulus anak.

2. Manfaat Penggunaan Media *Puzzle*

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

bentuk, penggunaan media *puzzle*, (Yuliani, 2008) mengatakan tentang manfaat penggunaan media *puzzle* yaitu :

- a. Mengasah otak, kecerdasan otak anak akan terlatih karena dalam bermain *puzzle* akan melatih sel-sel otak untuk memecahkan masalah;
- b. Melatih koordinasi tangan dan mata, bermain *puzzle* melatih koordinasi mata dan tangan karena anak harus mencocokkan kepingan-kepingan *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar yang utuh;
- c. Melatih membaca, membantu mengenal bentuk dan langkah penting menuju pengembangan keterampilan membaca;
- d. Melatih nalar, bermain *puzzle* dalam bentuk manusia akan melatih nalar anak karena anak akan menyimpulkan dimana leak kepala, tangan, kaki dan lainnya sesuai logika;
- e. Melatih kesabaran, aktivitas bermain *puzzle* akan melatih kesabaran karena saat bermain *puzzle* dibutuhkan kesabaran dalam menyelesaikan permasalahan;
- f. Melatih pengetahuan, bermain *puzzle* memberikan pengetahuan kepada anak-anak untuk mengenal warna dan bentuk. Anak juga akan belajar konsep dasar binatang, alam sekitar, jenis-jenis benda, anatomi tubuh manusia dan lainnya.

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

3. Tujuan Penggunaan Media *Puzzle*

Anak usia dini belajar melalui bermain. Penggunaan media *puzzle* terhadap anak yang diberikan dapat memberikan simbol dan pengetahuan karena anak usia dini belum dapat berfikir

abstrak sehingga harus diberikan pengalaman secara langsung atau berikan benda konkrit. (Sunarti, 2005) mengatakan tujuan penggunaan media *puzzle* yaitu :

- a. Mengenalkan anak beberapa strategi sederhana dalam menyelesaikan masalah;
- b. Melatih kecepatan, kecermatan, dan ketelitian dalam menyelesaikan masalah;
- c. Menanamkan sikap pantang menyerah dalam menghadapi masalah.

Bermain dapat mengembangkan enam aspek perkembangan anak usia dini. Dibantu dengan penggunaan media *puzzle* maka tujuan dari penggunaan media *puzzle* ini yaitu untuk mengajarkan anak selalu berusaha dan pantang menyerah serta melatih kesabaran mereka. Anak melatih memfungsikan sel otaknya untuk mencari strategi dalam menyelesaikan masalah, serta melatih ketelitian, kecermatan dan kesabaran anak.

4. Langkah-Langkah Penggunaan Media *Puzzle*

Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak, melalui bermain anak belajar mengenal lingkungannya. Kegiatan yang menyenangkan juga dapat meningkatkan aktivitas sel otak secara aktif, dalam proses pembelajaran yang di lakukan di kelas digunakannya suatu alat bantu atau media pembelajaran sebagai alat menyampaikan informasi, misalnya dengan penggunaan media *puzzle*. (Yulianti, 2008) mengatakan terdapat langkah-langkah penggunaan media *puzzle*, yaitu sebagai berikut :

- a. Lepaskan kepingan-kepingan *puzzle* dari tempatnya;
- b. Acak kepingan-kepingan *puzzle* tersebut;
- c. Mintalah anak untuk menyusun kembali kepingan-kepingan *puzzle*;

- d. Berikan tantangan pada anak untuk menyusun kepingan *puzzle* dengan cepat, menggunakan hitungan angka 1-10 atau stopwatch.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan langkah menggunakan media *puzzle* yaitu lepaskan kepingan-kepingan *puzzle* dari tempatnya, minta anak untuk mencari kepingan-kepingan *puzzle* tersebut lalu menyusun kepingan-kepingan *puzzle* tersebut, setelah itu anak diberi tantangan siapa yang lebih cepat menyusun potongan-potongan *puzzle* menggunakan hitungan 1-10 dan membacakan kepada gurunya hasil dari kepingan-kepingan *puzzle* tersebut berbentuk tulisan atau gambar setelah itu anak yang telah selesai menyusun kepingan tersebut akan menjadi pemenang.

C. Model Adaptasi menurut Calista Roy

Menurut Roy, manusia adalah sistem adaptif yang holistic dan merupakan fokus keperawatan. Lingkungan internal dan eksternal terdiri dari semua fenomena yang mengelilingi sistem adaptif manusia dan memengaruhi perkembangan dan perilaku manusia. Manusia selalu berinteraksi terus-menerus dengan lingkungannya, serta bertukar informasi, materi dan energi, sehingga manusia memengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungannya. Lingkungan adalah sumber stimulasi yang dapat mengancam ataupun meningkatkan keberadaan seseorang. Untuk dapat bertahan hidup, sistem adaptasi manusia harus berespon secara positif terhadap stimulus lingkungan. Adaptasi meningkatkan kelangsungan hidup, pertumbuhan, reproduksi, penguasaan dan transformasi dari manusia dan lingkungannya. Definisi sehat menurut Roy yaitu menjadi manusia terpadu dan utuh.

Tiga jenis stimulus lingkungan dijelaskan dalam Model Adaptasi Roy. Stimulus fokal yaitu rangsangan yang langsung berhadapan dengan individu dan membutuhkan paling banyak perhatian dan energi adaptasi. Stimulus kontekstual adalah semua

stimulus lain yang muncul pada situasi yang dapat berkontribusi positif atau negatif pada kekuatan stimulus fokal. Stimulus residual memengaruhi stimulus fokal, tetapi efeknya tidak langsung diketahui. Tiga jenis stimulus ini bersama-sama membentuk tingkat adaptasi. Tingkat adaptasi seseorang dapat bersifat terpadu, terkompensasi, atau terabaikan.

Mekanisme koping mengacu pada peroses dari dalam atau peroses yang dipelajari dari luar yang digunakan seseorang untuk menghadapi stimulus lingkungan. Mekanisme koping dapat dikategorikan secara luas sebagai subsistem regulator atau kognator. Subsistem regulator berespons secara otomatis melalui peroses koping neurologis, kimiawi, dan endokrin. Subsistem kognator berespons melalui peroses kognitif-emosi dari dalam ataupun yang dipelajari dari luar yang mengacu pemerosesan, pembelajaran, penilaian, dan emosi terhadap persepsi dan informasi.

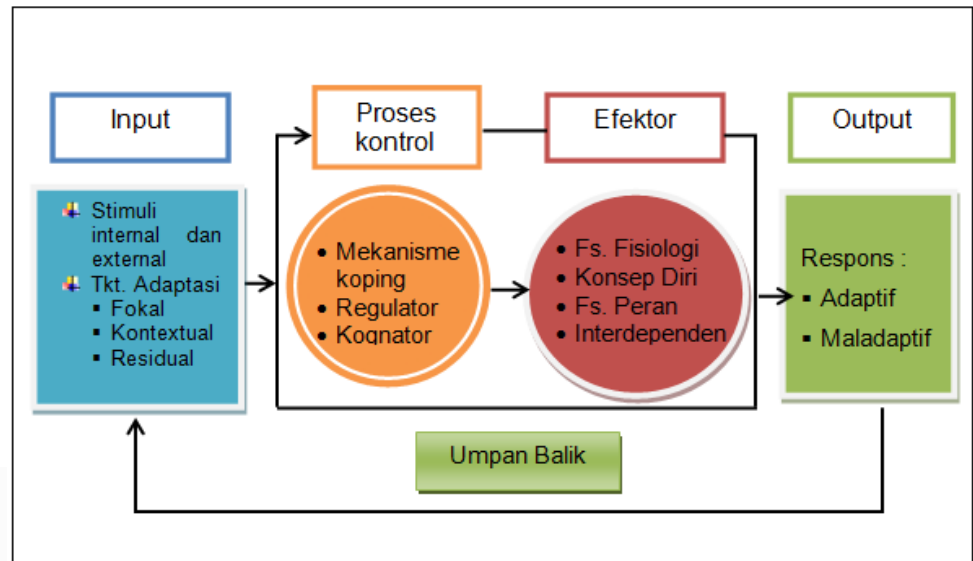
Sistem adaptasi memiliki empat model adaptasi diantaranya :

- a. Fungsi fisiologis, komponen sistem adaptasi ini yang adaptasi fisiologis diantaranya oksigenasi, nutrisi, eliminasi, aktivitas dan istirahat, integritas kulit, indera, cairan dan elektrolit, fungsi neurologis dan endokrin.
- b. Konsep diri yang mempunyai pengertian bagaimana seseorang mengenal pola-pola interaksi sosial dalam berhubungan dengan orang lain.
- c. Fungsi peran merupakan peroses penyesuaian yang berhubungan dengan bagaimana peran seseorang dalam mengenal pola-pola interaksi sosial dalam berhubungan dengan orang lain.
- d. Interdependen merupakan kemampuan seseorang mengenal pola-pola tentang kasih sayang, cinta yang dilakukan melalui hubungan secara interpersonal pada tingkat individu maupun kelompok.

Secara ringkas, pandangan Roy mengemukakan bahwa individu sebagai makhluk biopsikososial dan spiritual sebagai satu kesatuan yang utuh memiliki mekanisme koping untuk beradaptasi terhadap perubahan lingkungan sehingga individu selalu berinteraksi terhadap perubahan lingkungan. Jadi tujuan asuhan keperawatan adalah membantu untuk beradaptasi terhadap perubahan kebutuhan fisiologis, konsep diri, fungsi peran, dan hubungan interdependensi selama sehat sakit. Adaptasi yang tidak memerlukan energi dari koping yang tidak efektif dan memungkinkan manusia berespon terhadap stimulus yang lain.

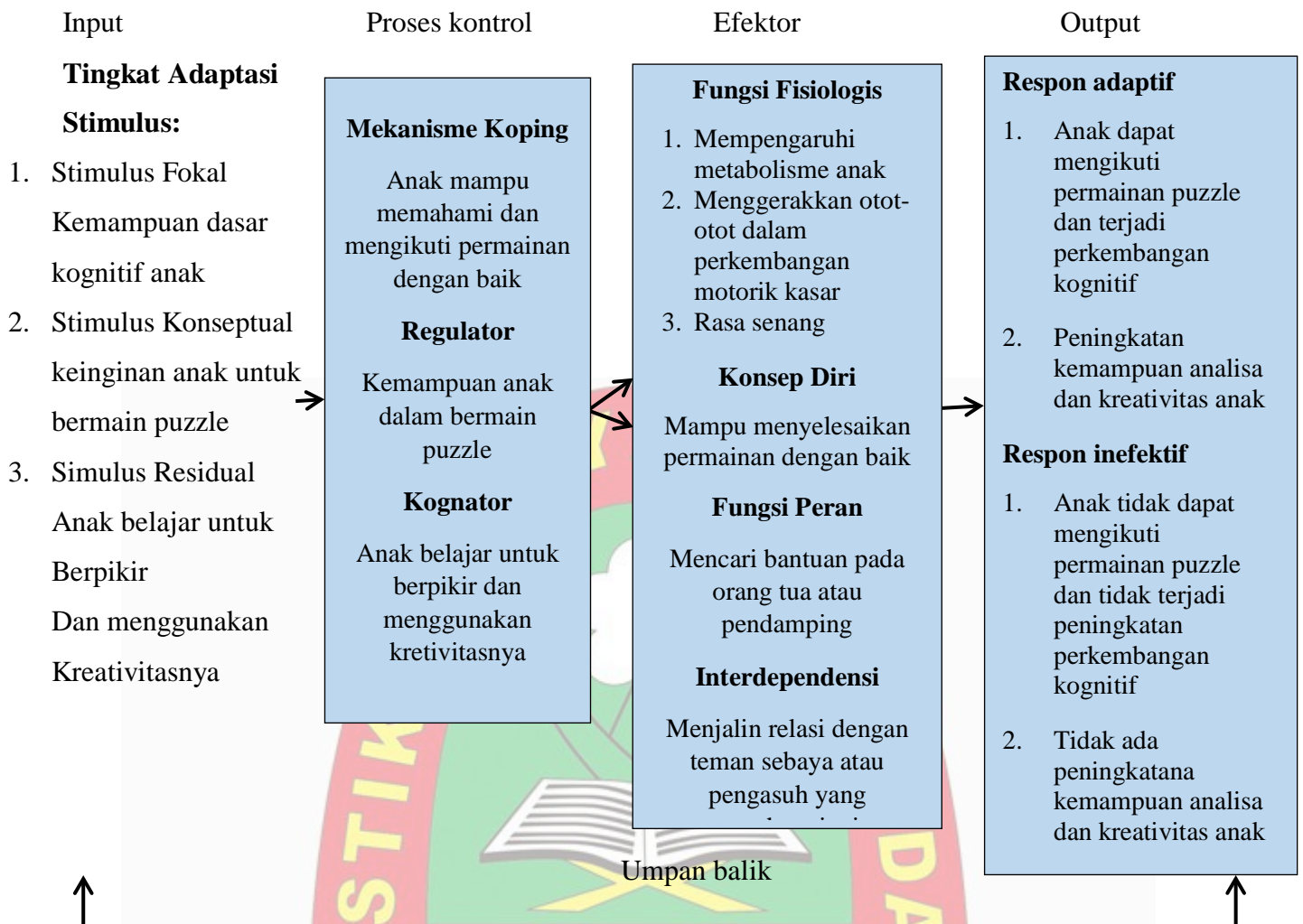
Dalam model adaptasi keperawatan menurut Roy manusia dijelaskan sebagai suatu sistem yang hidup, terbuka dapat menyesuaikan diri dari perubahan suatu unsur, zat, materi yang ada di lingkungan. Sebagai sistem yang dapat menyesuaikan diri manusia dapat digambarkan dalam karakteristik sistem, manusia dilihat sebagai suatu kesatuan yang saling berhubungan antara unit-unit fungsional atau beberapa unit fungsional yang mempunyai tujuan yang sama. Sebagai suatu sistem manusia dapat juga dijelaskan dalam istilah Input, Control, Proses Feedback, dan Output (Nurssalam & Kurniawati, 2007).

Gambar 2.2 Skema Manusia Sebagai Sistem Adaptive



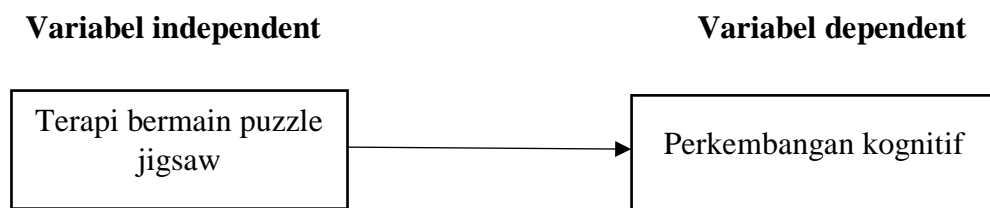
Ketika seorang anak diberikan stimulus (perlakuan) anak tersebut dengan sendirinya akan bisa beradaptasi dengan stimulus yang diberikan dengan alat bantuan yang diberikan maupun perubahan lingkungan yang ada disekitar diharapkan dapat meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak. Perkembangan kognitif anak untuk mengeksplorasi lingkungan karena bertambah besarnya koordinasi dan pengendalian motorik, maka dunia kognitif anak bertambah berkembang pesat, makin kreatif, bebas dan imajinatif. Proses kognitif melibatkan perubahan-perubahan dalam kemampuan dan pola berfikir. Kemahiran berbahasa, dan cara individu memperoleh pengetahuan dari lingkungannya. Teori keperawatan *Sister Calista Roy* merupakan model teori yang menguraikan bagaimana individu mampu meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan dengan cara mempertahankan perilaku secara adaptif serta mampu merubah perilaku yang maladaptif. Pandangan Roy mengemukakan bahwa individu sebagai makhluk biopsikososial dan spiritual sebagai satu kesatuan yang utuh memiliki mekanisme koping untuk beradaptasi terhadap perubahan lingkungan sehingga individu selalu berinteraksi terhadap perubahan lingkungan.

D. Kerangka Teori



Skema 2.1 Penerapan Teori Calista Roy dalam penelitian

E. Kerangka Konsep



Skema 2.2 Kerangka konsep

F. Hipotesis

Berdasarkan pada kerangka konsep penelitian di atas, maka sebagai jawaban sementara dari masalah penelitian ini, dirumuskan hipotesis sebagai berikut :

1. Hipotesis Nol/ Nihil (H_0)

Hipotesis penelitian ini adalah tidak ada pengaruh terapi bermain puzzle jigsaw terhadap perkembangan kognitif anak usia pra sekolah

2. Hipotesis Alternatif (H_a)

Hipotesis penelitian ini adalah ada pengaruh terapi bermain puzzle jigsaw terhadap perkembangan kognitif anak usia pra sekolah

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan merupakan penelitian secara kuantitatif, rancangan penelitian ini adalah pra eksperimental dengan One-Group Pratest-Posttest Design. Yaitu suatu rancangan penelitian yang digunakan untuk mencari hubungan sebab akibat dengan melibatkan satu kelompok subjek (Nursalam, 2017). Kelompok subjek diobservasi sebelum dilakukan intervensi, kemudian diobservasi lagi setelah intervensi yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat (Nursalam, 2017). Berdasarkan penelitian (Yesi Ratna Sari, 2018). Melakukan treatment By Subject Design disebut dengan pola T-S bisa disebut juga same group eksperiment, intervensi terapi bermain puzzle dilakukan dalam 2 siklus. Masing-masing siklus terdiri dari 2 pertemuan. intervensi dilakukan 2 kali selama 2 pekan dengan durasi 25 menit. Hasil menunjukkan bahwa adanya pengaruh antara terapi bermain puzzle terhadap perkembangan kognitif. Desain penelitian diatas dapat digambarkan sebagai berikut :

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian



Keterangan :

- R : Responden penelitian semua mendapat perlakuan/intervensi
- X : Uji coba/intervensi pada kelompok perlakuan sesuai protokol aspek yang dinilai adalah variabel independen dalam penelitian ini, pemberian terapi bermain puzzel.

1,2,3,4,5,6 : Perjalanan waktu

- 01 : Pre test pada kelompok perlakuan
- 02 : Post test setelah perlakuan berdasarkan perjalanan waktu

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian (Arikunto, 2010). Pada penelitian ini populasi yang digunakan adalah seluruh siswa kelas B di TK Islam Terpadu Insan Cita Madani yaitu sebanyak 30 anak.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi (Arikunto, 2010). Subjek yang diinginkan adalah subjek yang seharusnya diteliti yang kriteria, jumlah dan cara pengambilan sampelnya sudah ditentukan sebelumnya. kriteria subjek penelitian dijelaskan dalam kriteria inklusi dan kriteria eksklusi. (Sopiyudin Dahlan, 2010). Kriteria inklusi dan eksklusi berkaitan dengan validitas seleksi dan validitas pengontrolan perancu. Kaitan kriteria inklusi dan eksklusi dengan validitas seleksi adalah pada kriteria yang digunakan untuk menetapkan apakah subjek memenuhi kriteria atau tidak. (Sopiyudin Dahlan, 2010).

Pada penelitian ini seluruh populasi dijadikan responden penelitian sehingga tidak dibutuhkan penarikan sampel penelitian. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas B di TK Islam Terpadu Insan Cita Madani yaitu sebanyak 30 anak.

3. Teknik Sampling

Pengambilan sampel dengan *total sampling* dimana jumlah sampel sama dengan populasi (Sugiyono, 2007). Alasan mengambil *total sampling* karena menurut (Sugiyono, 2007) jumlah populasi yang kurang dari 100 seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. adapun kriteria yang menjadi responden adalah :

a. Kriteria Inklusi

Kriteria inklusi adalah karakteristik umum subjek penelitian dari suatu populasi target dan terjangkau yang akan diteliti (Nursalam, 2008) yaitu :

- 1) Anak usia prasekolah yang tercatat sebagai siswa kelas B TK Islam Terpadu Insan Cita Madani
- 2) Anak usia prasekolah dengan umur 4-5 tahun di kelas B TK Islam Terpadu Insan Cita Madani
- 3) Orang tua bersedia dan menyetujui putra putrinya menjadi responden dengan konfirmasi dalam surat persetujuan.

C. Variabel Penelitian

1. Variabel penelitian

a. Variabel independen

Variabel independen (variabel bebas) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat) (Sugiyono, 2008). Yang menjadi variabel independen adalah terapi bermain puzzle jigsaw.

b. Variabel dependen

Variabel dependen (variabel terikat) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas, (Sugiyono, 2008). Yang menjadi variabel dependen adalah perkembangan kognitif sebagai hasil dari intervensi terapi bermain puzzle.

D. Definisi Operasional

Tabel 3.2 Definisi Operasional

Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur	Hasil Ukur	Skala
Variabel independen (variabel bebas) adalah terapi bermain jigsaw	kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan, baik dengan tujuan maupun tanpa ada tujuan dan menimbulkan efek menyenangkan pada diri anak			
Variabel dependen (variabel terikat) adalah perkembangan kognitif.	Suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.	Lembar Observasi	0 - 10	Numerik

E. Tempat dan Waktu Penelitian

a. Waktu

Waktu penelitian yaitu pada 04 Desember 2018 – 14 Desember 2018

b. Tempat

Penelitian ini dilaksanakan di TK Islam Terpadu Insan Cita Madani

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan peneliti untuk mengumpulkan data agar kegiatan tersebut sistematis dan dapat mempermudah peneliti (Arikunto, 2010). Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah berupa lembar observasi.

1. Metode Observasi

Menurut Sutrisno Hadi (dalam Sugiyono, 2007) mengemukakan bahwa “ observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Observasi dalam penelitian ini dilakukan secara langsung oleh peneliti atau bisa disebut observasi partisipan. Observasi yang dilakukan dua kali yaitu sebelum dan sesudah intervensi (perlakuan), untuk mengamati anak pra sekolah dalam menggunakan media puzzle jigsaw, berikut contoh lembar observasi yang digunakan :

Tabel 3.3 Lembar Observasi

Lembar observasi (check list) terapi bermain puzzle

NO	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Mengenal benda berdasarkan fungsi		
2.	Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik		
3.	Mengenal gejala sebab akibat		
4.	Mengenal konsep sederhana		
5.	Mengklasifikasi benda berdasarkan bentuk		
6.	Mengklasifikasi benda berdasarkan warna		

-
8. Mengklasifikasi benda kedalam kelompok
 9. yang sama
 10. Menyebutkan bilangan satu sampai dua puluh
Mengenal pola ABCDEF
Mengenal pola satu samapi dua puluh
-

Sumber : Peraturan menteri pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009

G. Prosedur Pengumpulan data

1. Tahap persiapan

- a. Penelitian diawali dengan pengajuan judul penelitian, penelusuran pustaka dan izin studi pendahuluan
- b. Peneliti melakukan studi pendahuluan di TK Islam Terpadu Insan Cita Madani dan didapatkan data bahwa jumlah sebanyak 30 siswa
- c. Peneliti menyusun proposal dan mengikuti ujian proposal
- d. Peneliti meminta izin untuk melakukan penelitian dari pihak yang bersangkutan

2. Tahap pelaksanaan

Tahap ini dilaksanakan mulai 04 desember 2018 – 14 desember 2018 di TK Islam Terpadu Insan Cita Madani. Proses ini terdiri dari beberapa tahap yaitu :

- a. Peneliti datang ke TK Islam Terpadu Insan Cita Madani
- b. Peneliti kemudian memilih siswa sesuai dengan kriteria inklusi yang telah dibuat
- c. Peneliti kemudia memperkenalkan diri, menjelaskan maksud dan tujuan peneliti serta meminta kesediaan siswa untuk menjadi responden
- d. Siswa yang bersedia menjadi responden diminta mengisi lembar persetujuan yang sudah tersedia, apabila bersedia menjadi responden selanjutnya peneliti melakukan pre test menggunakan lembar observasi terlebih dahulu setelah itu peneliti menjelaskan cara bermain puzzle jigsaw kepada siswa

- e. Peneliti dibantu oleh dua asisten yang mendampingi proses berjalannya terapi bermain jigsaw, yang sebelumnya peneliti sudah menjelaskan bagaimana cara penelitian yang akan dilakukan dan penilaiannya supaya persepsi peneliti dan asisten yang membantu sama saat berjalannya terapi bermain
 - f. Setelah diberi pengarahan oleh peneliti, siswa diberi waktu untuk menyusun puzzle 25 menit, penyusunan puzzle dilakukan langsung oleh siswa sesuai pengetahuan siswa dengan didampingi oleh peneliti dan dua asisten.
 - g. Bagi siswa yang memiliki kesulitan menyusun puzzle akan diberi arahan oleh peneliti atau asisten
 - h. Setelah dilakukan terapi bermain selama 4 kali pertemuan siswa dilakukan penilaian menggunakan lembar observasi (post test)
 - i. Setelah mendapatkan data dilakukan pengeditan dan koding pada setiap lembar observasi
3. Tahap penyusunan laporan
- Tahap ini dilakukan selama bulan desember 2018 meliputi analisa data statistik, pembahasan hasil, perumusan kesimpulan, presentasi hasil dan melaporkan hasil penelitian pada pihak yang terkait.

H. Pengolahan Data dan Analisa Data

a. Pengolahan data

1. Alat pengumpulan data

Pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi untuk memperoleh data efektif atau tidak nya pengaruh terapi bermain puzzle jigsaw terhadap perkembangan kognitif anak pra sekolah.

2. Teknik pengumpulan data

Setelah data terkumpul, kemudian dilakukan pengolahan data melalui tahap-tahap berikut :

a. *Editing*

Editing adalah upaya memeriksa kembali kebenaran data yang diperoleh atau dikumpulkan (Hidayat, 2010).

b. *Coding*

Coding merupakan kegiatan pemberian kode numerik (angka) yang telah dijawab oleh responden. Dimana jawaban benar diberi kode 1 jawaban salah diberi kode 0, karakteristik responden diberi kode 1 laki-laki dan kode 2 perempuan (Hidayat, 2010).

c. *Scoring*

Pengelolaan data selanjutnya memberikan skor berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan yaitu dengan rentang 1 sampai 10.

d. *Tabulating*

Tabulasi Adalah kegiatan memasukan kode yang telah dibuat ke dalam tabel induk, yang selanjutnya digunakan untuk tahap analisa data. (Arikunto, 2010).

b. Analisa data

a. Analisis univariat

Mengidentifikasi data dari variabel independen dan dependen dengan menggunakan tabulasi frekuensi. Analisis univariat dilakukan untuk menjelaskan atau mendeskripsikan karakteristik setiap variabel penelitian, diantaranya variabel bebas (terapi bermain puzzel) dan variabel terikat (perkembangan kognitif). Data yang diperoleh akan ditampilkan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi. Adapun rumusnya sebagai berikut :

$$P = \frac{n}{N} \times 100$$

Keterangan :

P : Presentase

n : jumlah kemampuan yang diperoleh

N : skor maksimum

100 : Bilangan tetap

Tabel 3.4 Uji Statistika

No	Variabel	Skala	Uji statistik
1	Karakteristik responden	Numerik	Distribusi frekuensi (prosentasi/proporsi)
2.	Perkembangan kognitif	Numerik	Distribusi frekuensi (prosentasi/proporsi)

b. Uji normalitas data

Untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak berdistribusi normal, maka peneliti melakukan uji normalitas data. Uji normalitas data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *Shapiro-wilk* yang digunakan pada sampel kurang dari 50 responden. dimana kriteria pengujian normalitas adalah jika nilai taraf signifikan lebih besar dari nilai p value 0.05 (>5%) maka dinyatakan berdistribusi normal dan sebaliknya apabila taraf signifikan lebih kecil dari nilai p value 0.05 (<5%) maka dinyatakan tidak berdistribusi normal. Berikut adalah hasil uji normalitas data pada penelitian ini :

Tabel 4.5 hasil uji normalitas data menggunakan uji Shapiro-wilk

Variabel	Mean	Median	sd	95%C	Sig
Pre test	62.00	60.00	12.7	57.25- 66.74	.007
Post test	92.00	90.00	9.61	88.41- 95.58	.000

Sumber data : hasil pengolahan data (2018)

Berdasarkan data tabel 4.4 didapatkan hasil uji *Shapiro-wilk* pada *pre test* dengan p value adalah $0.007 < \alpha (0.05)$ berarti distribusi tidak normal, kemudia pada hasil uji *Shapiro-wilk post test* dengan p value adalah $0.000 < \alpha (0.05)$ berarti distribusi tidak normal, oleh sebab itu peneliti menggunakan uji non parametrik yaitu uji *Wilcoxon*.

c. Analisa bivariat

Analisis bivariat adalah analisis data yang dilakukan terhadap dua variabel yang diduga berhubungan atau berkorelasi (Notoatmodjo, 2012). Dalam penelitian ini analisis bivariat dilakukan untuk mengetahui pengaruh terapi bermain puzzle jigsaw terhadap perkembangan kognitif anak prasekolah dan uji yang digunakan adalah *uji Wilcoxon*.

I. Etika Penelitian

Sebelum melakukan penelitian, peneliti mengajukan permohonan kepada institusi Prodi S1 Keperawatan Stikes Wiyata Husada Samarinda untuk mendapatkan persetujuan. Setelah itu baru peneliti melakukan penelitian pada responden dengan menekankan kepada masalah etika yang meliputi :

1. *Informed consent* (persetujuan)

Merupakan bentuk persetujuan antara peneliti dengan responden penelitian dengan memberikan lembar persetujuan (*informed consent*). *Informed consent* tersebut diberikan sebelum dilakukan penelitian. Tujuan *informed consent* adalah agar subjek mengerti maksud dan tujuan penelitian. Jika responden bersedia maka mereka harus menulis nama di lembar persetujuan dan jika responden tidak bersedia maka peneliti harus menghormati hak responden. Pada penelitian ini ada beberapa anak belum bisa menulis nama mereka sehingga lembar persetujuan diisi oleh peneliti.

2. *Anonymity* (tanpa nama)

Masalah etika keperawatan merupakan masalah yang memberikan jaminan dalam penggunaan subjek penelitian dengan cara tidak memberikan atau mencantumkan nama responden pada lembar alat ukur dan hanya menuliskan inisial pada lembar pengumpulan data atau hasil penelitian yang disajikan.

3. *Confidentiality* (kerahasiaan)

Semua informasi yang telah dikumpulkan dijamin kerahasiaannya oleh peneliti, hanya kelompok data tertentu yang akan dilaporkan

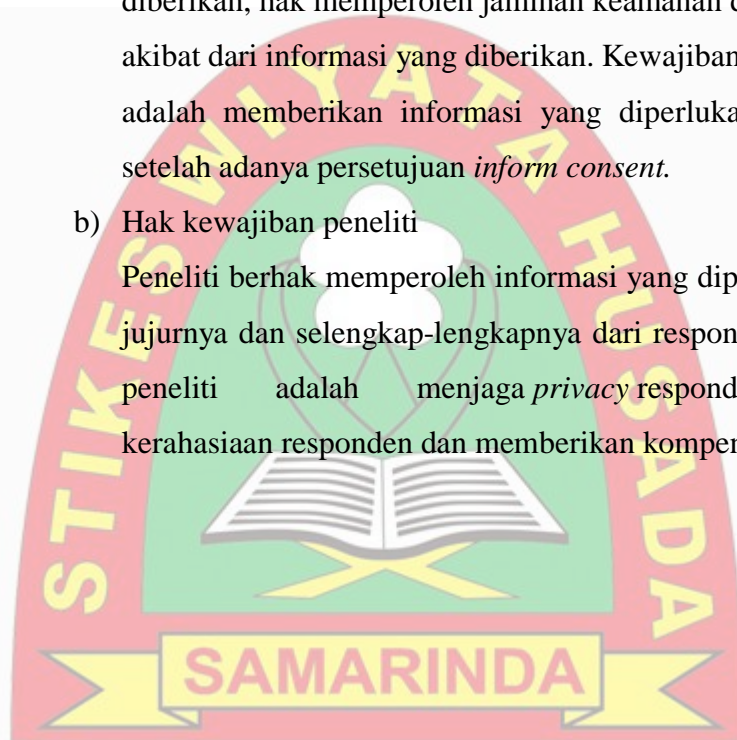
pada hasil riset (Hidayat, 2010). Menurut Notoatmodjo (2010), merupakan hubungan yang harus diperhatikan secara etika antara peneliti dengan orang yang diteliti. Adapun status hubungan dalam antara peneliti dan orang yang akan diteliti masing-masing pihak mempunyai hak dan kewajiban yang harus diakui dan dihargai. Hak dan kewajiban bagi peneliti dan orang yang diteliti adalah :

a) Hak kewajiban responden

Hak-hak bagi responden antara lain: hak untuk dihargai *privacynya*, hak untuk merahasiakan informasi yang diberikan, hak memperoleh jaminan keamanan dan keselamatan akibat dari informasi yang diberikan. Kewajiban bagi responden adalah memberikan informasi yang diperlukan oleh peneliti setelah adanya persetujuan *inform consent*.

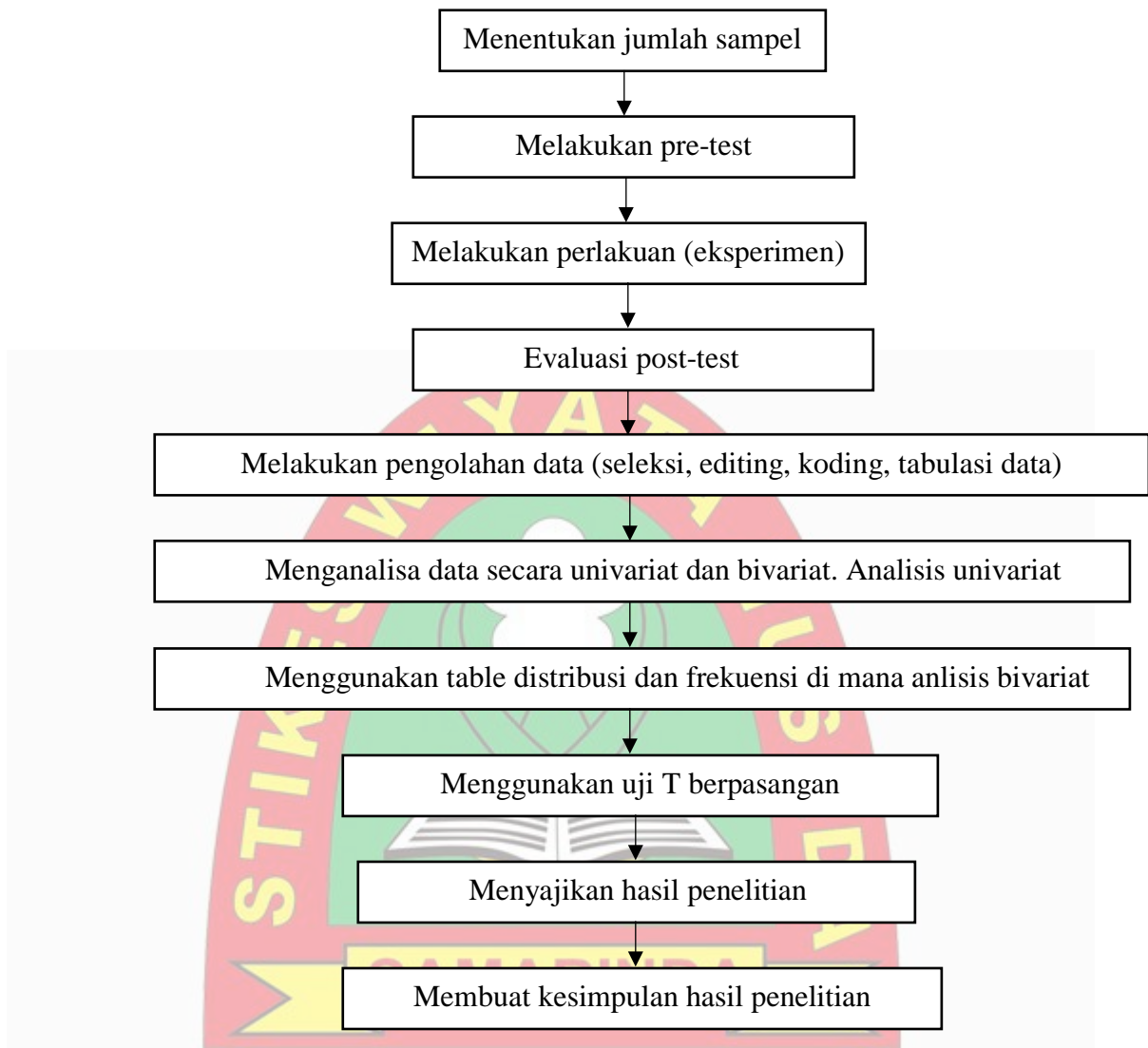
b) Hak kewajiban peneliti

Peneliti berhak memperoleh informasi yang diperlukan sejujur-jujurnya dan selengkap-lengkapnnya dari responden. Kewajiban peneliti adalah menjaga *privacy* responden, menjaga kerahasiaan responden dan memberikan kompensasi.



D. Kerangka Kerja

Kerangka kerja penelitian ini dilaksanakan dengan urutan sebagai berikut :



Skema 3.1 Kerangka kerja

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dijelaskan terkait dengan hasil penelitian dan pembahasan, penelitian dilakukan pada tanggal 04 desember 2018 sampai dengan 14 desember 2018.

A. Gambaran umum lokasi penelitian

TK Islam Terpadu Insan Cita Madani terletak di JL. Perum puspita bengkuring blok A kelurahan sempaja timur kecamatan Samarinda utara, provinsi Kalimantan timur. TK ini berdiri di samarinda pada tahun 2008, Sekolah ini berstatus swasta. Kegiatan anak TK dari kelas play grup, kelas A dan kelas B setiap hari senin sampai hari kamis yaitu melakukan kegiatan belajar sesuai tema (diri sendiri, lingkunganku, binatang, tanaman dan kebutuhanku), dari kelima tema ini disertai dengan terapi bermain seperti tebak gambar, geometri, mewarnai gambar, permainan balok dan bermain puzzle. Hari jumat siswa melakukan kegiatan pengembangan diri dibidang keagamaan dan setelah itu dilakukan senam bersama yang dilakukan oleh seluruh siswa.

B. Hasil penelitian

1. Karakteristik responden

Tabel 4.1 Distribusi frekuensi karakteristik responden penelitian di TK islam terpadu insan cita madani 2018

Karakteristik	Jumlah (f)	Persentase (%)
Umur		
4 tahun	13	43,3
5 tahun	17	56,6
Jumlah	30	100
Jenis kelamin		
Laki-laki	18	60
Perempuan	12	40
Jumlah	30	100

Sumber : hasil pengolahan data (2018)

Berdasarkan tabel 4.1 menunjukkan bahwa responden berjenis kelamin laki-laki sebanyak 18 anak (60%) dan responden yang berjenis

kelamin perempuan sebanyak 12 anak (40%). Sekolah tidak membatasi jumlah jenis kelamin yang mendaftar, Sekolah hanya membatasi jumlah siswa dalam satu kelas yaitu 30 siswa. Sehingga dari awal yang mendaftar lebih banyak laki-laki dibanding perempuan sampai total siswa mencapai batas yang diberikan yaitu 30 siswa.

Usia responden 5 tahun sebanyak 17 anak (56,6%). Dan responden yang berumur 4 tahun sebanyak 13 anak (43,3%). Sekolah tidak membatasi jumlah umur yang mendaftar, Sekolah hanya membatasi rentang umur dalam satu kelas hanya beda satu tahun, karena rentang umur yang jauh akan berbeda perkembangan anak. aturan rentang umur kelas B yaitu 4 sampai 5 tahun.

2. Hasil analisa univariat

Analisa univariat dalam penelitian ini bertujuan untuk melihat distribusi frekuensi dari variabel dependen dan variabel independen. Adapun hasil analisis univariat tersebut sebagai berikut :

a. Perkembangan kognitif anak pre dan post test

Tabel 4.2 Perkembangan kognitif Anak Sebelum dan Sesudah diberi Terapi Bermain puzzle jigsaw di TK islam terpadu insan cita madani 2018

No	Hasil intervensi	Median	Std. deviation	Min-max
1	Sebelum eksperimen	6	1.270	
2	Sesudah eksperimen	9	1.925	3-10

Sumber : hasil penelitian data (2018)

Berdasarkan tabel 4.2 hasil skor sebelum diberikan intervensi didapatkan hasil median 6 hal ini dikarenakan belum diberikan stimulus terapi bermain puzzle jigsaw. Sesudah diberikan terapi bermain puzzle jigsaw menunjukkan bahwa perkembangan kognitif anak meningkat menjadi 9 hal ini dikarenakan telah diberikan stimulus terapi bermain puzzle jigsaw dimana terapi bermain puzzle jigsaw dapat melatih ketangkasan jari, koordinasi mata dan tangan, mengasah otak dan melatih nalar sehingga meningkatkan

perkembangan kognitif anak. Perbedaan terapi bermain puzzle peneliti dengan sekolah TK tempat penelitian adalah dimana disekolah menggunakan puzzle jigsaw yang hanya 4 potong sedangkan peneliti menggunakan 20 potong.

3. Hasil analisa bivariat

Analisa pada penelitian ini dari *pre test* dengan *post test* tidak memenuhi syarat untuk menggunakan uji t berpasangan, dikarenakan distribusi data tidak normal, sehingga uji yang digunakan uji alternatif yaitu uji *Wilcoxon*.

Tabel 4.3 hasil analisa uji *Wilcoxon* perkembangan kognitif anak pra sekolah sebelum dan sesudah terapi bermain puzzle jigsaw

Variabel	N	<i>P value</i>
Post test - pre test		
Negative Ranks	0 ^a	.000
Positive Ranks	30 ^b	
Ties	0 ^c	
Total	30	

Sumber data : hasil pengolahan data (2018)

Tabel 4.4 selisih perkembangan kognitif anak pra sekolah sebelum dan sesudah diberikan terapi bermain puzzle jigsaw

No	Hasil intervensi	Median	Selisih median
1	Sebelum eksperimen	6	
2	Sesudah eksperimen	9	3

Sumber data : hasil pengolahan data (2018)

Hasil uji statistik menggunakan uji *Wilcoxon* menunjukkan selisih antara variabel *pre test* dan *post test*. Tabel 4.4 menunjukkan perbandingan perkembangan kognitif sebelum dan sesudah dilakukan intervensi. Terdapat hasil nilai negative ranks 0, nilai 0 ini menunjukkan tidak adanya penurunan dari nilai *pre test* ke *post test*. Nilai positive ranks pada tabel menunjukkan angka sebesar 30 nilai ini menunjukkan rata-rata siswa mengalami perkembangan dan nilai ties yang terdapat pada tabel adalah 0, yang menunjukkan tidak ada nilai yang sama antara *pre test* dan *post test*. Setelah dilakukan

intervensi terapi bermain puzzle jigsaw, hasil analisa menunjukkan perubahan perkembangan kognitif sebelum dan sesudah dilakukan terapi bermain, dengan nilai sig (*2-tailed*) adalah 0.000 sehingga nilai (*2-tailed*) < 0.05 maka H_a diterima, tabel 4.5 menunjukkan terjadi peningkatan perkembangan kognitif sebanyak 3 yang berarti terdapat perbedaan perkembangan kognitif yang signifikan antara nilai *pre test* dan *post test* yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh terapi bermain puzzle jigsaw terhadap perkembangan kognitif anak prasekolah di TK Islam Terpadu Insan Cita Madani.

C. Pembahasan

1. Perkembangan kognitif anak prasekolah sebelum diberikan terapi bermain puzzle jigsaw

Sebelum diberikan terapi bermain, perkembangan kognitif anak prasekolah adalah 6 artinya rata-rata responden bisa menjawab satu sampai enam dari sepuluh pertanyaan yang diberikan oleh peneliti hal ini dikarenakan belum diberikan stimulus terapi bermain puzzle jigsaw.

Pertanyaan peneliti terkait dengan perkembangan kognitif anak prasekolah dengan menggunakan lembar observasi (*check list*) yaitu mengenal benda berdasarkan fungsi, menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik, mengenal gejala sebab akibat, mengenal konsep sederhana, mengklarifikasi benda berdasarkan bentuk, mengklarifikasi berdasarkan warna, mengklarifikasi benda ke kedalam kelompok yang sama, menyebutkan bilangan satu sampai dua puluh, mengenal pola ABCDE dan mengenal pola satu sampai dua puluh.

Kognitif merupakan salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan pada anak. Gunarsa mengemukakan bahwa kognitif adalah fungsi mental yang meliputi persepsi, pikiran, symbol, penalaran dan pemecahan masalah Rosmala Dewi (2005). Piaget mengemukakan anak prasekolah berada pada tahap praoperasional dimana anak mulai menunjukkan pemikiran simbolis melalui kata-

kata dan gambar. Karakteristik perkembangan kognitif anak prasekolah yaitu dapat mengetahui fungsi benda dengan benar, dapat mengelompokkan benda sesuai bentuk, warna, ukuran dan fungsi secara sederhana, dapat menunjukkan dan menyebutkan anggota tubuhnya, berusaha membaca dengan memperhatikan gambar, sudah bisa membaca kata-kata singkat seperti 4 sampai 6 huruf, dapat berhitung dan mengenal angka 1 sampai 20 dan dapat membedakan mana hal fantasi maupun realita.

Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak prasekolah meliputi faktor hereditas/keturunan, faktor lingkungan, faktor kematangan, faktor pembentukan, faktor minat dan bakat, dan faktor kebebasan. dapat disimpulkan bahwa faktor utama yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak adalah faktor kematangan dan pengalaman yang berasal dari interaksi anak dengan lingkungan. Dari interaksi dengan lingkungan, anak akan memperoleh pengalaman dengan menggunakan asimilasi, akomodasi, dan dikendalikan oleh prinsip keseimbangan. Pada anak TK, pengetahuan bersifat subyektif dan akan berkembang menjadi obyektif apabila sudah mencapai perkembangan remaja atau dewasa Ahmad Susanto (2011).

World Health Organization (WHO) pada tahun 2014, terdapat lebih dari 200 juta anak prasekolah yang tidak berkembang untuk potensi penuh mereka, karena mereka tidak mendapatkan intervensi sederhana yang penting untuk mendukung perkembangan mereka. Selain itu kepedulian terhadap anak memiliki efek yang sangat kuat terhadap kelangsungan hidup, pertumbuhan dan perkembangan mereka. Peneliti berasumsi yang menyebabkan perkembangan kognitif anak prasekolah berkembang lambat karena masih kurangnya pengalaman yang berasal dari interaksi anak dengan lingkungan dan kurangnya stimulus yang diberikan oleh orang tua untuk perkembangan kognitif anak. Pernyataan ini sesuai dengan teori mentessori ia percaya bahwa lingkungan bukan hanya

meliputi ruang yang anak-anak gunakan berinteraksi dan dilengkapi dengan bahan-bahan dalam ruangan itu, tetapi juga adanya hubungan timbal balik antara orang disekeliling anak terutama orang tua yang saling berbagi pengalaman dan stimulus sehari-hari. Hubungan sehat antara orang tua dan anak-anak penuh perhatian dan kasih sayang dari orang tua memfasilitasi perkembangan kognitif anak. Sebaliknya, hubungan yang tidak sehat bisa membuat anak mengalami kesulitan atau kelambatan dalam perkembangan kognitifnya.

Perkembangan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Hal ini sesuai dengan pendapat Ahmad Susanto (2011) bahwa kognitif merupakan suatu proses berpikir dan kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditunjukkan kepada ide-ide belajar. Kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagai aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah berpikir. Menurut Ernawulan Syaodih dan Mubair Agustin (2008) perkembangan kognitif menyangkut perkembangan berpikir dan bagaimana kegiatan berpikir itu bekerja. Dalam kehidupannya, mungkin saja anak dihadapkan pada persoalan-persoalan yang menuntut adanya pemecahan. Menyelesaikan suatu persoalan merupakan langkah yang lebih kompleks pada diri anak. sebelum anak mampu menyelesaikan persoalan anak perlu memiliki kemampuan untuk mencari cara penyelesaiannya.

Piget menekankan permainan sebagai kesempatan penting untuk perkembangan anak. Ketika anak-anak terlibat dalam permainan simbolis mereka memahami benda dan aktivitas-aktivitas yang ada disekelilingnya. Ketika mereka meniru apa yang terjadi disekitarnya, mereka mulai memahami bagaimana sesuatu bekerja dan untuk apa.

Awalnya ini merupakan proses uji coba. Namun bersama dengan waktu dan pengulangan mereka menggunakan informasi baru untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang dunia sekitarnya. Pola pembelajaran pada anak pra sekolah harus menyangkut tema yang sederhana, intuitif/merangsang imajinasi, menarik, dan belajar melalui aktivitas bermain (metode bermain). Hal ini sesuai dengan naluri anak-anak yang senang jika diberikan permainan ketika proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, sering ada ungkapan belajar melalui bermain atau bermain seraya belajar, karena anak lebih cepat memahami pelajaran dengan cara diberikan permainan dari pada harus membaca dan mendengarkan penjelasan guru (Sujiono, 2010).

Salah satu yang bisa dilakukan untuk perkembangan kognitif adalah dengan memberikan anak permainan edukasi. Rahima (2017) menjelaskan bahwa permainan puzzle adalah pembelajaran yang efektif mendukung perkembangan kognitif anak. Dengan permainan puzzle dapat memberikan manfaat seperti kemampuan memecahkan masalah, mengasah otak (kecerdasan), melatih koordinasi tangan dan mata, melatih kesabaran, membuat pikiran aktif dan memberikan manfaat edukatif.

2. Perkembangan kognitif anak prasekolah setelah diberikan terapi bermain puzzle jigsaw

Berdasarkan nilai post test yang diukur kategori perkembangan kognitif setelah 4 kali dilakukan terapi bermain puzzle jigsaw menunjukkan hasil yang berbeda dengan nilai pre test. Terjadi peningkatan nilai post test yaitu 9 Artinya rata-rata responden bisa menjawab satu sampai sembilan pertanyaan dari peneliti hal ini dikarenakan telah diberikan stimulus terapi bermain puzzle jigsaw dimana terapi bermain puzzle jigsaw dapat melatih ketangkasan jari, koordinasi mata dan tangan, mengasah otak dan melatih nalar sehingga meningkatkan perkembangan kognitif anak. dapat

disimpulkan bermain puzzle jigsaw mempunyai pengaruh untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak prasekolah.

Penggunaan media *puzzle* memiliki banyak manfaat untuk menstimulus enam aspek perkembangan anak prasekolah, terutama manfaat untuk meningkatkan perkembangan kognitifnya. Melalui permainan *puzzle* maka anak dapat melatih ketangkasan jari, koordinasi mata dan tangan, mengasah otak, mencocokkan bentuk, penggunaan media *puzzle*, (Yuliani, 2008) mengatakan tentang manfaat penggunaan media *puzzle* yaitu mengasah otak, kecerdasan otak anak akan terlatih karena dalam bermain *puzzle* akan melatih sel-sel otak untuk memecahkan masalah, melatih koordinasi tangan dan mata, bermain *puzzle* melatih koordinasi mata dan tangan karena anak harus mencocokkan kepingan-kepingan *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar yang utuh, melatih membaca membantu mengenal bentuk dan langkah penting menuju pengembangan keterampilan membaca, melatih nalar bermain *puzzle* dalam bentuk manusia akan melatih nalar anak karena anak akan menyimpulkan dimana letak kepala, tangan, kaki dan lainnya sesuai logika, melatih kesabaran aktivitas bermain *puzzle* akan melatih kesabaran karena saat bermain *puzzle* dibutuhkan kesabaran dalam menyelesaikan permasalahan, melatih pengetahuan bermain *puzzle* memberikan pengetahuan kepada anak-anak untuk mengenal warna dan bentuk. Anak juga akan belajar konsep dasar binatang, alam sekitar, jenis-jenis benda, anatomi tubuh manusia dan lainnya. Beberapa manfaat tersebut sangat membantu anak dalam mengoptimalkan perkembangannya terutama perkembangan kognitif dalam belajar dan pemecahan masalah.

Melly (2010) menyatakan manfaat bermain puzzle antara lain, meningkatkan keterampilan kognitif (kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah). Puzzle dapat melatih cara berpikir anak untuk memecahkan masalah yang terdapat dalam puzzle, yaitu mencocokkan kepingan-kepingan puzzle dan menyusunnya menjadi

satu gambar utuh. Bermain puzzle membutuhkan ketekunan, kesabaran, dan memerlukan waktu untuk berpikir. Peneliti menyimpulkan bahwa jika anak dilatih secara terus menerus dengan diberikan stimulus permainan puzzle akan membantu mengembangkan kognitif anak. Terlihat dari hasil intervensi yang dilakukan nilai kategori perkembangan kognitif dari pre test sampai post test anak menunjukkan nilai yang baik. Artinya jika anak diberikan stimulus permainan puzzle secara rutin anak mulai mengenal dan mengingat objek yang ada pada gambar puzzle tersebut.

3. Pengaruh terapi bermain puzzle jigsaw terhadap perkembangan kognitif anak prasekolah

Hasil uji Wilcoxon dengan $\alpha=0,05$ didapatkan nilai p value 0,000. Karena nilai p value < nilai α , maka H_a diterima yang berarti terdapat perbedaan perkembangan kognitif yang signifikan antara nilai *pre test* dan *post test* dengan terjadi peningkatan sebanyak 3 yang berarti menunjukkan bahwa terdapat pengaruh terapi bermain puzzle jigsaw terhadap perkembangan kognitif anak prasekolah di TK Islam Terpadu Insan Cita Madani.

Model pengembangan kognitif menurut Piaget menyebutkan bahwa permasalahan perkembangan kognitif pada anak pra sekolah adalah anak yang mengalami gangguan disatu atau lebih proses dasar psikologi termasuk memahami dan menggunakan bahasa (verbal dan tulisan), yang berdampak pada kemampuan mendengar, berpikir, berbicara, menulis dan mengeja. Masalah kesulitan belajar sering dijumpai pada anak. Masalah ini biasa timbul disekolah maupun diluar sekolah. Anak yang mengalami gangguan belajar biasanya akan mengalami gangguan pemusatan perhatian (konsentrasi), gangguan daya ingat, gangguan membaca, menulis dan berhitung. Anak yang mengalami gangguan belajar bukanlah mengindap suatu penyakit, tetapi mereka hanya mengalami masalah pada proses pembelajarannya. Dampak yang dialami oleh anak yang mengalami

gangguan belajar bukan hanya pada proses tumbuh kembangnya, tetapi juga berdampak pada proses interaksi anak dengan lingkungannya. Penanganan masalah ini dapat melalui terapi bermain. Landreth (2001) berpendapat bahwa terapi bermain sebagai salah satu sarana yang digunakan dalam membantu anak mengatasi masalahnya, sebab bagi anak bermain adalah symbol verbalisasi. Khatimah (2018) meneliti tentang meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui media puzzle membuktikan bahwa terapi bermain puzzle berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak. Permainan puzzle merupakan permainan edukasi yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya. Beberapa manfaat permainan puzzle adalah meningkatkan kemampuan berfikir, membuat anak konsentrasi, meningkatkan perkembangan kognitif, melatih koordinasi tangan dan mata anak untuk mencocokkan kepingan-kepingan puzzle dan menyusunnya menjadi satu gambar.

Su'udi (2011) mengungkapkan bahwa puzzle merupakan suatu kegiatan yang dapat mencerdaskan kemampuan kognitif, sehingga dapat meningkatkan daya imajinasi dan kreatifitas dari berfikir logis. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa jenis puzzle yang cocok untuk anak adalah puzzle jigsaw. Karena puzzle jigsaw dapat dimainkan disegala usia. Namun perlu diperhatikan dalam pemberian puzzle ini harus perhatikan pada tingkat kemampuan pemain terutama pada anak. puzzle jigsaw memberikan manfaat seperti meningkatkan koordinasi mata dan tangan, meningkatkan kognitif, meningkatkan motivasi dan konsentrasi. Jika permainan puzzle dimainkan secara terus menerus lambat laun mental anak akan terbiasa untuk bersikap tenang, tekun, dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu. Bermain puzzle dapat melatih daya ingat anak terhadap gambar yang ada pada puzzle tersebut. Anak akan menjadi hapal dan terlatih menyatukan kepingan puzzle dengan mudah ketempat yang benar. Kepuasan yang didapat saat ia

menyelesaikan puzzle pun merupakan salah satu pembangkit motivasi untuk mencoba hal-hal yang baru baginya. Media puzzle jigsaw dirancang untuk mengajarkan ketrampilan seperti mengenal bentuk, ukuran, jumlah, kesamaan, dan perbedaan dalam suatu media itu sendiri, puzzle jigsaw bisa berupa potongan homogeny ataupun acak, kepingan besar atau kecil, atau gabungan keduanya, berupa gambar yang dipecah atau komponen yang harus digabungkan, serta dapat pula disusun pada landasan/bingkai tertentu dan dirakit menjadi bentuk tertentu. Sedangkan puzzle lainnya ada logic puzzle yang menggunakan logika berpikir seperti permainan teka teki silang, combination puzzle yang dapat diselesaikan melalui beberapa kombinasi yang berbeda, mechanical puzzle yang kepingannya saling berhubungan dan dapat membentuk suatu formasi, dan construction puzzle kumpulan potongan-potongan yang terpisah, yang dapat digabungkan kembali menjadi model, umumnya puzzle ini blok-blok kayu warna-warni.

Bermain puzzle merupakan cara mudah dan menyenangkan untuk melatih fungsi otak. Karena ketika mencocokkan satu warna dengan warna lainnya, atau mencocokkan gambar satu kegambar yang lain, otak akan melepas hormone dopamine. Dopamine adalah suatu neurotransmitter adalah senyawa yang menghantarkan sinyal atau rangsangan antara sel saraf dengan sel lainnya. Di dalam otak (susunan saraf pusat) dopamine memiliki peran dalam mengatur pergerakan, pembelajaran, daya ingat, emosi, rasa senang, tidur dan kognisi. Pada saat meletakkan kepingan puzzle pada posisi yang tepat dan menyelesaikan gambar yang utuh, mendorong produksi dopamine, sebuah neurotransmitter di otak yang mengatur mood dan mempengaruhi konsentrasi dan motivasi. Dopamine memegang peranan penting dalam rasa senang, memori, dan pengendalian motoric. Sehingga dalam penyelesaiannya permainan puzzle, otak anak dilatih akan tetap fokus memusatkan perhatiannya (konsentrasi) dalam menyelesaikan permainannya (Parenting, 2012).

D. Keterbatasan penelitian

Saat diobservasi atau diberi pertanyaan kondisi respon anak berbeda-beda sehingga ada yang lebih dari waktu yang ditentukan yaitu 25 menit dan mengalami kesulitan saat mengatur anak-anak yang menjadi responden untuk tetap tenang dan fokus agar dapat menyelesaikan terapi bermain puzzle jigsaw dan peneliti tidak melakukan uji cohen's kappa terhadap peneliti dan asisten peneliti untuk menyamakan persepsi.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil analisa perkembangan kognitif anak prasekolah sebelum dilakukan terapi bermain puzzle jigsaw dengan 30 responden perkembangan kognitif anak prasekolah 6 sesudah diberikan terapi bermain puzzle jigsaw menunjukkan bahwa perkembangan kognitif anak prasekolah meningkat menjadi 9. Dari analisa bivariat penelitian terdapat perbedaan perkembangan kognitif anak prasekolah sebelum dan sesudah intervensi dengan nilai hasil p value 0.000, kurang dari 0.05 yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh terapi bermain puzzle jigsaw terhadap perkembangan kognitif anak prasekolah di TK Islam Terpadu Insan Cita Madani.

B. Saran

1. Bagi Institusi Kesehatan

Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai tambahan teori dalam mengembangkan ilmu keperawatan anak terutama terapi bermain puzzle jigsaw yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak prasekolah

2. Bagi Institusi Pendidikan

Diharapkan kepada kepala sekolah atau guru agar dapat menerapkan terapi bermain puzzle jigsaw dalam upaya meningkatkan perkembangan kognitif anak terutama dalam pengenalan bentuk pada anak. Dalam seminggu terapi bermain puzzle diberikan 2 kali selama 25 menit.

3. Bagi Responden dan Orang Tua

Bagi para orang tua hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi sebagai jenis permainan yang edukatif dan meningkatkan perkembangan kognitif anak.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi dan peneliti memberikan saran agar tidak terfokus dalam meningkatkan

kognitif saja, karena permainan puzzle jigsaw juga dapat meningkatkan tingkat konsentrasi dan motorik anak.



DAFTAR PUSTAKA

- Alfiyanti, N. (2010). *Upaya Meningkatkan Daya Pikir Anak Melalui Permainan Edukatif*. Skripsi S1 PAUD. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asri, Budiningsih. (2005). *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta : Rineka Cipta
- Badan Litbangkes Departemen Kesehatan RI. (2012). *Laporan Riset Kesehatan Dasar Nasional*. Jakarta : Departemen kesehatan.
- Cahyaningsih, sulisty, dwi, (2011). *Pertumbuhan Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta : Trans info media
- Dahlan, sopiyudin, (2013). *Statistik Untuk Kedokteran dan Kesehatan*, Jakarta: Salemba Medika
- Danawati Safitri. (2014). *Peningkatan Kemampuan Daya Ingat Melalui Permainan Puzzle Pada Anak Usia 5-6 Tahun*. Skripsi PAUD. FKIP : Universitas Tanjung Pura Pontianak
- Darsinah. (2011). *Perkembangan Kognitif*. Surakarta : Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Ernawulan Syaodih & Mubiar Agustin, (2008), *Bimbingan Konseling untuk Anak Usia Dini*, Jakarta : Universitas Terbuka
- Fitri Nurvita. (2014). *Puzzle Berpengaruh Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini*. Skripsi PAUD. Surakarta : Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Hastuti, Dwi, Alfiasari, Chandriyani, (2012). *Nilai Anak, Stimulasi Psikososial & Perkembangan Kognitif*. Tesis. Bogor : Sekolah pascasarjana institusi pertanian bogor
- Hidayat. (2013). *Pengantar Ilmu Keperawatan Anak I*. Jakarta: Salemba Medika.
- Hurlock, Elisabeth. B. (2014). *Perkembangan Anak, Edisi Keenam*. Jakarta :Erlangga.
- Ismail, Andang. (2011). *Education Games*. Jogjakarta : Pro U Media.
- Mariana, Diah. (2014). *“Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas negeri yogyakarta
- Musfiroh, Tadkiroatun. (2005). *Bermain Sambil Belajar Dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: DEPDIKNAS

- Notoadmodjo dan Soekidjo. (2010). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nursalam. (2013). *Konsep dan penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan Edisi 2*. Jakarta: Salemba Medika.
- Paul Suparno. (2006). *Perkembangan Kognitif Jean Piaget*, Yogyakarta: Kanisius, Cet I.
- Papalia, D. E. Olds, S. W. & Feldman. R. D (2009). *Human Development* Edisi Kesepuluh, Salembah Humanika, Jakarta.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 137 tahun (2014). *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Riyanto, Agus. (2013). *Aplikasi Metodologi Penelitian Kesehatan*. Yogyakarta : Nuha Medika
- Siti Partini Suardiman, (2003), *Metode Pengembangan Daya Pikir dan Daya Cipta untuk Anak Usia Dini*, Yogyakarta : FIP UNY.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sunarti, Euis & Rulli Purwanti. (2005). *Ajarkan Anak Keterampilan Hidup Sejak Dini*. Alex Media Komputindo, Jakarta. Surya, Mohammad. 2015. *Strategi Kognitif dalam Proses Pembelajaran*. Alfabeta: Bandung
- Susanto, Ahmad. (2012). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Kencana Prenada : Jakarta
- Slamet Suyanto. (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Sujiono, Yuliani Nurani. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Indeks: Jakarta
- Supartini. Y. (2004). *Buku Ajar Konsep Dasar Keperawatan Anak, Buku Kedokteran EGC*. Jakarta.
- Yuliani, Rani. (2008). *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Laskar Askara: Jakarta.
- Yuniarti, Sri . (2014). *Asuhan Tumbuh Kembang*. PT Refika Aditama: Bandung

LAMPIRAN





Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan (STIKES)

Wiyata Husada Samarinda

BIODATA PENELITI



A. Biodata Pribadi

1. Nama : Setiana Ikin
2. Jenis Kelamin : Perempuan
3. Tempat Tanggal Lahir : Mahak Baru, 09 September 1995
4. Agama : Kristen Protestan
5. Alamat : Jl. Bengkuring raya 2 turi merah 1
6. Email : Setianakerawing@gmail.com
7. HP : 082243339373
8. NIM : B1738716901
9. Program Studi : S1-Ilmu Keperawatan
10. Judul Skripsi : Pengaruh terapi bermain puzzle terhadap perkembangan kognitif anak prasekolah di TK Islam Terpadu Insan Cita Madani
11. Dosen Pembimbing : 1. Ns. Wahyu Dewi Sulistyarini, S.Kep.,MN
2. Ns. Siti Mukaromah, S.Kep.,M.Kep.,Sp.Kep.Kom

B. Riwayat Pendidikan

1. SD : SD Mahak Baru 001
2. SMP : SMP Negeri Mahak Baru 001
3. SMA : SMA Kesatuan Samarinda
4. D3 : Poltekkes Kemenkes Yogyakarta

JADWAL KEGIATAN PENELITIAN

No	Jenis Kegiatan	Waktu																											
		Agustus				September				Oktober				November				Desember				Januari				Februari			
		2018				2018				2018				2018				2018				2019				2019			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Informasi penyelenggaraan skripsi																												
2	Pengajuan judul																												
3	Penyusunan proposal																												
4	Studi Pendahuluan																												
5	Bimbingan proposal																												
6	Ujian proposal																												
7	Revisi proposal																												
8	Ijin penelitian																												
9	Pelaksanaan penelitian																												
10	Penyusunan hasil penelitian dan pengolahan data																												
11	Seminar skripsi																												
12	Revisi skripsi																												
13	Pengumpulan Skripsi																												

PENJELASAN PENELITIAN

Kepada Yth,
Calon Responden
Di Tempat

Dengan Hormat,

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Setiana Ikin

NIM : B1738716901

Bersama ini menyampaikan bahwa dalam rangka menyelesaikan tugas akhir Program Studi S1 Keperawatan STIKES Wiyata Husada Samarinda, akan dilakukan penelitian yang berjudul Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Jigsaw terhadap perkembangan kognitif anak pra sekolah di TK Islam Terpadu Insan Cita Madani..

Saya mengharapkan partisipasi dari responden untuk bersedia menjadi responden dalam penelitian. Informasi yang diberikan tidak akan mengakibatkan kerugian apapun dan akan dijamin kerahasiaannya.

Apabila responden bersedia, dimohon untuk menanda tangani lembar persetujuan responden dan mengisi lembar pernyataan terlampir dalam lembar ini. Atas perhatiannya dan kesediaannya saya mengucapkan terimakasih.

Peneliti

Setiana Ikin

PERNYATAAN PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN

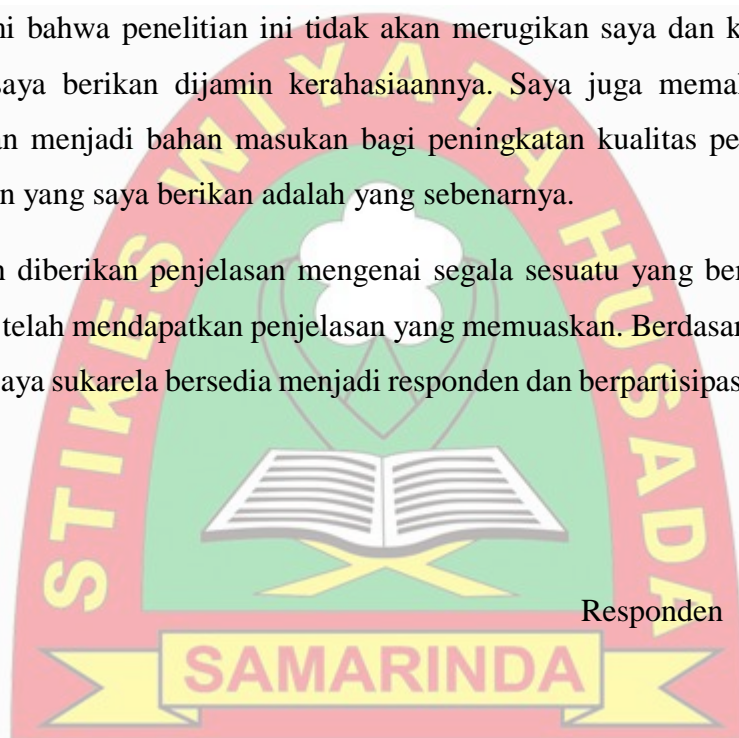
Setelah mendapat penjelasan dari peneliti maka saya bersedia berpartisipasi sebagai responden peneliti dengan judul “Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Jigsaw terhadap perkembangan kognitif anak pra sekolah di TK Islam Terpadu Insan Cita Madani”. Maka saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama :

Umur :

Memahami bahwa penelitian ini tidak akan merugikan saya dan keluarga saya serta informasi yang saya berikan dijamin kerahasiaannya. Saya juga memahami bahwa hasil penelitian ini akan menjadi bahan masukan bagi peningkatan kualitas pelayanan kesehatan karena itu jawaban yang saya berikan adalah yang sebenarnya.

Saya telah diberikan penjelasan mengenai segala sesuatu yang berhubungan dengan penelitian ini dan telah mendapatkan penjelasan yang memuaskan. Berdasarkan hasil tersebut, maka dengan ini saya sukarela bersedia menjadi responden dan berpartisipasi dalam penelitian.



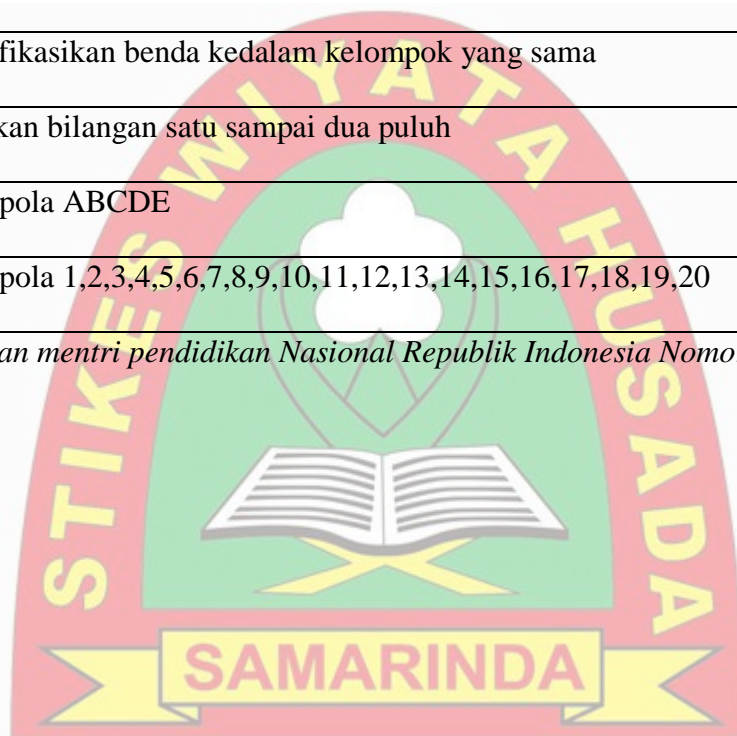
Responden

(.....)

Tingkat pencapaian perkembangan kognitif pada anak usia 4-5 tahun

NO	PERNYATAAN	Ya	Tidak
1	Mengenal benda berdasarkan fungsi		
2	Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik		
3	Mengenal gejala sebab akibat		
4	Mengenal konsep sederhana		
5	Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk		
6	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna		
7	Mengklasifikasikan benda kedalam kelompok yang sama		
8	Menyebutkan bilangan satu sampai dua puluh		
9	Mengenal pola ABCDE		
10	Mengenal pola 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20		

Sumber : Peraturan menteri pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009



Contoh pertanyaan :

1. - Pisau untuk : memotong
 - Pensil untuk : menulis
 - Sendok untuk makan
2. Menggunakan benda apapun dijadikan bentuk untuk bermain (ide) misalnya : kursi dijadikan mobil-mobilan
3. - Kalau belum makan akan terasa ? lapar
 - Kalau jatuh dan luka akan terasa ? sakit
 - Kalau belum tidur akan terasa ? ngantuk
4. Dalam satu hari ada 3 macam sebutan
 - Pagi : terang
 - Siang : terang
 - Malam : gelap
5. Coba sebutkan benda ini :
 - Lingkaran
 - Segitiga
 - Kotak
6. Ini warna apa aja coba disebutkan :
 - Jeruk : kuning
 - Apel : merah
 - Manga : hijau
7. Coba dikelompokan berdasarkan benda yang sama
 - Pensil
 - Buah
 - Sendok
8. Anak berhitung 1-10
9. Pola ABCDE diperlihatkan pada anak apakah pola tersebut bisa disebutkan oleh anak
10. Pola 1-10 diperlihatkan pada anak apakah pola tersebut bisa disebutkan oleh anak



Sumber : Peraturan menteri pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009, Choirul Huda, 2013



SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN
WIYATA HUSADA SAMARINDA

IZIN DIKTI NO: 129/D/O/2008
TERAKREDITASI BAN-PT NO: 640/SK/BAN-PT/Akred/PT/VI/2015
PERINGKAT B



Jl. Kadrie Oening No. 77 Samarinda Kalimantan Timur Telp/ Fax. (0541) 7272431
www.stikeswhs.ac.id | info@stikeswhs.ac.id

Nomor : 1939 /STIKES-WHS/DL/2018 22 Oktober 2018
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Studi Pendahuluan

Kepada Yth.
Kepala TK Islam Terpadu Insan Cita Madani
Di -
Tempat

Dengan hormat,


Teriring salam dan doa semoga Allah SWT selalu memberikan Rahmat dan Hidayah-Nya kepada kita semua, amin.

Sehubungan dengan penyelesaian tugas akhir mahasiswa berupa penyusunan karya tulis ilmiah/skripsi, maka kami mohon kepada Bapak/ibu agar dapat memberikan ijin kepada mahasiswa kami untuk melakukan studi pendahuluan di Instansi yang Bapak/Ibu pimpin.

Adapun mahasiswa yang melakukan kegiatan tersebut adalah :

Nama : SETIANA IKIN
NIM : B1738716901
Semester : III
Program Studi : Ilmu Keperawatan
Judul : **PENGARUH TERAPI BERMAIN TERHADAP
PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK PRASEKOLAH DI
TK ISLAM TERPADU INSAN CITA MADANI**

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami mengucapkan terima kasih.

Ketua I,

Ns. Silvanita Sinaga., M.Kep
NIP. 11307232.09.006



**TK ISLAM TERPADU
INSAN CITA MADANI
SAMARINDA**

INSAN CITA MADANI, Jln. Padat Karya Perum Puspita Bengkuring Blok AAKel. Sempaja Timur Kec Samarinda Utara

Samarinda, 2 Desember 2018

No. Surat : 37/TK IT ICMA/XII/2018
Perihal : Pelaksanaan Penelitian
Lampiran :

Kepada
Yth : Wakil Dekan Bidang Akademik

Di -
Samarinda

Assalamualaikum, Wr. Wb.

Dengan hormat,

Semoga kita dalam lindungan Allah SWT dan mendapat ridho atas segala yang kita lakukan, berdasarkan surat permohonan atas nama :

Nama : Setiana Ikin

NIM : B1738716901

Jenjang : S1 (Strata I)

Judul penelitian : Pengaruh Terapi Bermainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Prasekolah Di TK IT Insan Cita Madani

untuk melakukan penelitian dari tanggal 4 - 14, maka kami bersedia menerima permohonan saudara untuk **melaksanakan penelitian** di TK IT Insan Cita Madani dengan judul di atas. Demikian surat ini disampaikan atas perhatiannya di ucapkan terima kasih. Wassalam.

Kepala TK

TK IT ICMA
INSAN CITA MADANI
Dian Azzahmi, S.Pd



