

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan anak usia dini menjadi sebuah dasar perkembangan anak. Menurut Pasal 1 Ayat 14 UU No. 20 Tahun 2003, pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang diberikan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun melalui pemberian berbagai rangsangan pendidikan. Rangsangan tersebut bertujuan untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan fisik maupun psikis anak sehingga mereka memiliki kesiapan untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya (Indonesia, 2003).

Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengoptimalkan berbagai potensi yang dimiliki anak dengan memberikan stimulasi yang sesuai dengan tahap perkembangan, sehingga seluruh aspek perkembangannya dapat tumbuh secara optimal. Upaya tersebut diarahkan agar anak tumbuh menjadi pribadi yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berpengetahuan, terampil, mampu berpikir kritis, kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri, serta memiliki sikap demokratis dan rasa tanggung jawab sebagai warga negara. Sejalan dengan tujuan tersebut, pendidikan nasional memiliki fungsi untuk mengembangkan kemampuan peserta didik sekaligus membentuk karakter dan peradaban bangsa yang bermartabat sebagai bagian dari upaya mencerdaskan kehidupan bangsa (Setiyawati et al., 2021).

Anak usia dini, juga dikenal sebagai anak prasekolah yang sedang mengalami masa perkembangan yang sensitif. Mereka telah mencapai kematangan dalam fungsi fisik dan mental, mereka sudah siap untuk menanggapi berbagai rangsangan dari lingkungan mereka. Globalisasi menantang pendidikan saat ini, tetapi anak usia dini dapat menjalani kehidupan yang layak baik di rumah maupun di lingkungan luar. Pendidikan awal seorang anak berasal dari keluarga, terutama dari orang tuanya. Setelah itu, anak dihadapkan pada lingkungan kedua, yang merupakan lembaga pendidikan (Nurasyiah & Atikah, 2023).

*National Association for the Education of Young Children (NAEYC)* mengatakan anak usia dini adalah mereka yang berusia antara 0 sampai 8 tahun.

Namun, menurut pendapat ahli lain anak usia dini adalah mereka yang berusia antara 0-6 tahun. Hal ini adalah masa emas bagi anak-anak karena segala aspek perkembangan berjalan sangat cepat. Oleh karena itu, seorang pendidik harus memberikan stimulasi terbaik untuk setiap perkembangan anak agar mereka memiliki kepribadian yang baik. Adapun tujuan dari PAUD itu sendiri adalah untuk mendorong dan mengoptimalkan anak-anak agar mereka pada akhirnya memiliki kepribadian yang baik (Suryana, 2007).

Dalam Kurikulum Merdeka, kemampuan yang diharapkan dicapai anak usia dini dituangkan dalam Capaian Pembelajaran (CP) Fase Fondasi. CP Fase Fondasi mencakup tiga elemen, yaitu nilai agama dan budi pekerti, jati diri, serta dasar-dasar literasi, matematika, sains, teknologi, rekayasa, dan seni. Berkaitan dengan kemampuan kognitif, elemen dasar-dasar literasi, matematika, sains, teknologi, rekayasa, dan seni memberikan ruang bagi anak untuk mengeksplorasi lingkungan, menggunakan pengetahuan, mengembangkan kemampuan berpikir, serta memecahkan permasalahan sederhana melalui pengalaman belajar yang bermakna (BSKAP, 2025).

Kemampuan kognitif anak usia dini merupakan kemampuan mental yang memungkinkan anak menerima, mengolah, menyimpan, dan menggunakan informasi dalam memahami lingkungan di sekitarnya. Novitasari (2018) menjelaskan bahwa kemampuan kognitif mencakup berbagai proses mental, seperti perhatian, ingatan, berpikir, penalaran, dan pemecahan masalah. Kemampuan tersebut berkembang melalui pengalaman dan interaksi anak dengan lingkungan sehingga anak memperoleh kesempatan untuk memahami informasi dan menggunakannya dalam menghadapi berbagai situasi.

Konsep tersebut selanjutnya diselaraskan dengan Capaian Pembelajaran (CP) Fase Fondasi yang menjadi acuan pembelajaran pada pendidikan anak usia dini. Pada elemen Dasar-Dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa, dan Seni, anak memperoleh kesempatan untuk mengeksplorasi lingkungan, menggunakan pengetahuan dan pengalaman, mengembangkan kemampuan berpikir, serta menghadapi permasalahan sederhana melalui pengalaman belajar yang bermakna (BSKAP, 2025).

Permainan tetris merupakan aktivitas yang efektif untuk mengembangkan kemampuan kognitif pada anak usia dini. Melalui permainan menyusun balok-balok dengan berbagai bentuk dan warna secara rapi, anak dilatih untuk mengenali pola, meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, serta melatih ketelitian dan konsentrasi. Aktivitas ini juga menstimulasi fungsi otak yang berkaitan dengan pemrosesan visual dan spasial, sehingga membantu anak dalam memahami hubungan antar objek dalam ruang dua dimensi (Rizky, 2024). Dengan demikian, permainan tetris tidak hanya menyenangkan tetapi juga edukatif, mampu meningkatkan kemampuan kognitif seperti memori kerja, pemikiran strategis, dan perhatian fokus pada anak usia dini.

Media tetris dirancang untuk anak-anak berusia 5-6 tahun guna meningkatkan kemampuan mereka dalam mengenali simbol secara menyenangkan dan interaktif. Media ini terbuat dari bahan-bahan seperti bahan plastik, balok kayu, kardus, busa (foam) atau kain. Balok tetris dirancang seperti *puzzle*, dengan setiap balok berukuran 2,5 cm x 2,5 cm dan memiliki desain atau motif yang unik. Media tetris memberikan pengalaman visual dan auditif bagi anak-anak berusia 5-6 tahun. Tetris tersedia dalam berbagai bentuk seperti A, E, I, U, O, L, T, dan zig-zag (Z), masing-masing dengan warna dan gambar yang berbeda. Setiap papan Tetris memiliki beberapa variasi seperti angka 1-10, gambar, dan bentuk (Amri & Rahmat, 2023).

Permasalahan secara umum yang kerap kita temui dalam lingkup taman kanak-kanak atau satuan lembaga sekolah anak usia dini banyak pembelajaran yang cenderung berfokus pada perkembangan kognitif anak, namun cara meningkatkan perkembangan tersebut sering ditemui membuat anak mudah bosan. Perkembangan kognitif anak sering kali dihadapkan pada berbagai tantangan yang memengaruhi kemampuan berpikir, memori, dan pemecahan masalah (Gea & Zega, 2025).

Permasalahan ini sering muncul karena inovasi yang masih perlu dikembangkan dalam metode pembelajaran yang digunakan oleh seorang pendidik, keterbatasan sumber daya pada suatu lembaga tersebut. Metode pembelajaran yang masih didominasi oleh pendekatan konvensional seperti hal nya,

membaca buku atau menggambar statis saja kurang melibatkan elemen visual-spasial dan pemecahan masalah. Hal ini dapat menghambat perkembangan kognitif anak, seperti kemampuan memori kerja dan kreativitas anak menurun, karena anak usia dini sangat membutuhkan stimulasi yang dinamis untuk membangun koneksi saraf di masa *golden age*.

Konsep permasalahan di atas sebagaimana dalam ayat al-quran dalam surah Az-zumar ayat 9 sebagai berikut:

أَمَّنْ هُوَ قَانِثٌ لَّأَنَاءِ اللَّيْلِ سَاجِدًا وَقَائِمًا يَحْذَرُ الْآخِرَةَ وَيَرْجُوا رَحْمَةَ رَبِّهِ قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُوا الْأَلْبَابِ ﴿٩﴾

*Artinya: (Apakah orang musyrik yang lebih beruntung) ataulah orang yang beribadah pada waktu malam dalam keadaan bersujud, berdiri, takut pada (azab) akhirat, dan mengharapakan rahmat Tuhannya? Katakanlah (Nabi Muhammad), “Apakah sama orang-orang yang mengetahui (hak-hak Allah) dengan orang-orang yang tidak mengetahui (hak-hak Allah)?” Sesungguhnya hanya ululalbab (orang yang berakal sehat) yang dapat menerima pelajaran (Qur'an, Az-Zumar 39:9).*

Makna ayat di atas menekankan perbedaan antara yang berpengetahuan dan tidak berpengetahuan di mana akal budi memungkinkan penerimaan ilmu. Ayat ini mendorong stimulasi dini agar anak dapat belajar aktif menggunakan akal yang telah diberikan Tuhannya sesuai dengan tahap perkembangan bahwasannya pengetahuan menjadi pembeda utama, sehingga proses berpikir harus terus dilatih. Dalam ayat ini menunjukkan bahwa berpikir logis dan memecahkan masalah sangat dihargai dalam Islam (Muid et al., 2024).

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di kelompok B RA Al-Muhajirin Kecamatan Baleendah, Kabupaten Bandung. Kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan pemecahan masalah telah menggunakan media permainan seperti *puzzle* dan *tetris* yang sudah dikenalkan kepada anak. Penggunaan media tersebut menunjukkan adanya upaya dalam menstimulasi kemampuan berpikir anak, khususnya dalam aspek pemecahan masalah. Sehubungan dengan hal tersebut, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih lanjut sejauh mana hubungan antara

aktivitas permainan tetris dengan kemampuan kognitif anak usia dini di Kelompok B RA Al-Muhajirin, Kecamatan Baleendah, Kabupaten Bandung.

Berdasarkan uraian dan fenomena yang ditemukan di lapangan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut melalui judul “Hubungan Antara Aktivitas Permainan Tetris Dengan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini (Penelitian Korelasional Di Kelompok B RA Al-Muhajirin Kecamatan Baleendah, Kabupaten Bandung)”.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas permainan tetris di kelompok B RA Al-Muhajirin Kecamatan Baleendah Kabupaten Bandung?
2. Bagaimana kemampuan kognitif anak usia dini di Kelompok B RA Al-Muhajirin Kecamatan Baleendah Kabupaten Bandung?
3. Bagaimana hubungan antara aktivitas permainan tetris dengan kemampuan kognitif anak usia dini di Kelompok B RA Al-Muhajirin Kecamatan Baleendah Kabupaten Bandung?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui:

1. Aktivitas permainan tetris di Kelompok B RA Al-Muhajirin Kecamatan Baleendah Kabupaten Bandung
2. Kemampuan kognitif anak usia dini di Kelompok B RA Al-Muhajirin Kecamatan Baleendah Kabupaten Bandung
3. Hubungan antara aktivitas permainan tetris dengan kemampuan kognitif anak usia dini di Kelompok B RA Al-Muhajirin Kecamatan Baleendah Kabupaten Bandung

### **D. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian, penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi semua pihak yang terkait. Adapaun manfaat ini dapat ditinjau dari dua segi yakni dari segi teoritis dan praktis.

### 1. Manfaat Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang kemampuan kognitif dan pendidikan anak usia dini. Hasil penelitian ini secara teoritis dapat membantu anak membangun fondasi kognitif melalui latihan otak yang terstruktur melalui permainan tetris anak dapat memahami ruang dan bentuk.

### 2. Manfaat Secara Praktis

- a. Bagi sekolah: penelitian ini dapat bermanfaat bagi sekolah dalam mengembangkan metode pembelajaran berbasis permainan. Sebagai alat bantu pembelajaran yang menarik untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis dan pemecahan masalah.
- b. Bagi pendidik atau guru: hasil penelitian ini dapat menjadi panduan bagi para guru dalam memilih dan mengarahkan kegiatan yang dapat menstimulasi kognitif anak melalui permainan yang lebih interaktif sehingga anak lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Khususnya melalui permainan tetris sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat menstimulasi kemampuan kognitif anak.
- c. Bagi orang tua: penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman orang tua akan pentingnya bermain bersama anak untuk menciptakan waktu berkualitas yang edukatif.
- d. Bagi peserta didik: dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui permainan yang menyenangkan dan sesuai dengan perkembangan anak. Berfungsi sebagai aktivitas berpikir yang menstimulasi, membantu anak-anak melatih dalam pemecahan masalah, membangun memori kerja yang lebih kuat, sehingga anak lebih termotivasi untuk mencoba tantangan baru.
- e. Bagi peneliti: dapat memberikan pengalaman dan wawasan terhadap objek yang akan diteliti serta hasil untuk penelitian yang dilakukannya.



### **E. Kerangka Berpikir**

Menurut teori Jerome Bruner dalam Maskur (2025), belajar adalah proses aktif di mana anak membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Aktivitas bermain tetris merupakan salah satu kegiatan yang dapat melatih kemampuan kognitif anak, terutama dalam hal pengenalan pola dan pemecahan masalah secara visual.

Dalam konteks teori Jerome Bruner, tetris dapat dikategorikan sebagai kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan proses enaktif dan ikonik, di mana anak secara aktif mengatur dan menempatkan bentuk-bentuk balok (tetromino) untuk membentuk garis yang lengkap. Aktivitas ini membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir logis dan spasial, serta melatih keterampilan motorik halus dan perhatian. Selain itu, bermain tetris juga dapat meningkatkan daya ingat visual anak dan kemampuan mereka dalam mengenali pola dan struktur, yang merupakan fondasi penting bagi perkembangan kemampuan kognitif lebih lanjut (Maskur, 2025).

Menurut Amri & Rahmat (2023), tetris adalah teknik permainan yang menggunakan susunan bentuk sebagai alat utamanya. Permainan tetris ini merupakan salah satu teknik proses pengaturan yang menggunakan susunan bentuk sebagai alat utamanya dalam proses penyusunannya dan mengutamakan keterampilan dalam menyusun susunannya. Tetris merupakan jenis permainan yang memanfaatkan berbagai bentuk geometris yang harus diatur dengan tepat.

Farida et al., (2020) mengungkapkan bahwa tetris merupakan proses menyusun balok-balok dengan strategi tertentu agar susunan tidak berlubang dan dapat memenuhi baris secara penuh. Bentuk susunan yang sederhana dari tetris adalah balok-balok geometris yang disusun secara horizontal dan vertikal. Penempatan dan pengaturan balok dalam tetris merupakan satu bentuk keinginan anak dalam mewujudkan atau memunculkan pola tertentu, sehingga hasil permainan dan alasan dalam pemilihan susunan tersebut dapat meningkatkan kreativitas anak.

Dalam penelitian ini, permainan tetris yang dimaksud bukan permainan tetris digital yang dimainkan melalui telepon genggam atau komputer, melainkan

permainan tetris dalam bentuk media konkret yang telah dimodifikasi dan disesuaikan dengan karakteristik anak usia 5–6 tahun. Media permainan terdiri atas papan permainan dan balok-balok berbentuk tetromino yang dapat dipegang, dipindahkan, diputar, dan disusun oleh anak.

Berdasarkan uraian di atas maka ditetapkan indikator untuk menggali data variabel X (Aktivitas Bermain Tetris) yang berfokus pada Teori Jerome Bruner dalam Kurniawan (2021) yaitu: (1) aktivitas manipulatif; (2) kemampuan visual; (3) pemahaman strategi; (4) ketepatan dan koordinasi mata-tangan.

Menurut Susanto (2021), kemampuan kognitif anak usia dini merupakan kemampuan anak dalam berpikir untuk memperoleh, memahami, mengolah, dan memanfaatkan informasi yang diperoleh melalui pengalaman serta interaksi dengan lingkungan. Kemampuan tersebut dapat ditunjukkan melalui aktivitas anak dalam mengamati, membandingkan, mengelompokkan, menggunakan pengetahuan yang telah dimiliki, dan menyelesaikan permasalahan sederhana. Pendapat tersebut diperkuat oleh Khadijah & Amelia (2020), yang menjelaskan bahwa kemampuan kognitif anak berkembang melalui pengalaman belajar yang memberikan kesempatan untuk mengeksplorasi, mencoba, dan menemukan berbagai hal di lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan teori Taksonomi Bloom dalam Nafiati (2021), menjelaskan bahwa proses kognitif meliputi enam tingkatan, yaitu mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, kemampuan kognitif dapat dikembangkan melalui kegiatan yang memberikan kesempatan kepada anak untuk memperoleh pengetahuan, memahami informasi, menggunakannya dalam situasi sederhana, serta menemukan penyelesaian terhadap permasalahan yang dihadapi.

Konsep kemampuan kognitif tersebut selaras dengan Capaian Pembelajaran (CP) Fase Fondasi yang memberikan arah agar anak memperoleh pengalaman belajar melalui kegiatan eksplorasi, penggunaan pengetahuan, serta pemecahan masalah sederhana. CP Fase Fondasi menekankan pentingnya anak menunjukkan rasa ingin tahu, mengeksplorasi lingkungan, serta menggunakan kemampuan berpikir dalam memahami berbagai situasi yang ditemui selama



kegiatan bermain dan belajar (BSKAP, 2025). Dengan demikian, kemampuan kognitif anak dapat diamati melalui aktivitas yang memberikan kesempatan kepada anak untuk menggunakan pengetahuan dan kemampuan berpikirnya secara aktif.

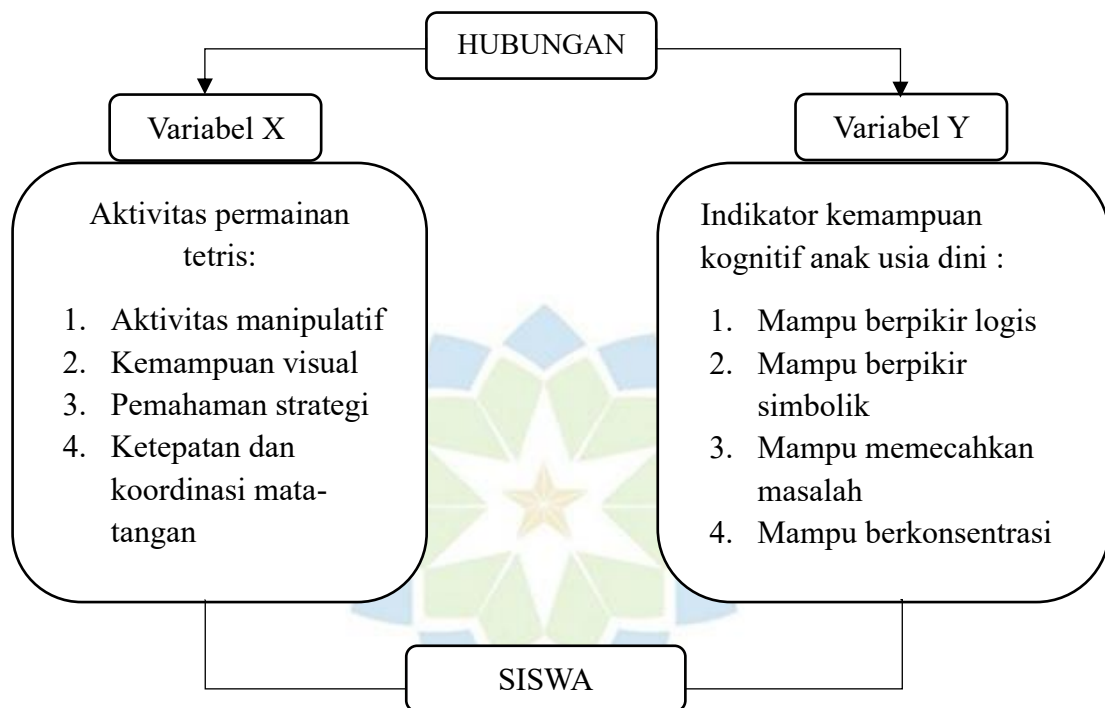
Dalam penelitian ini, kemampuan kognitif dipahami sebagai kemampuan berpikir logis terlihat ketika anak mampu mengamati, membandingkan, mengelompokkan, dan menentukan hubungan sederhana antarobjek. Berpikir simbolik ditunjukkan melalui kemampuan mengenali dan menggunakan bentuk atau lambang sebagai representasi suatu objek. Kemampuan memecahkan masalah terlihat ketika anak mampu mencoba berbagai cara, menentukan alternatif, dan memperbaiki kesalahan untuk mencapai tujuan. Adapun kemampuan berkonsentrasi ditunjukkan melalui kemampuan anak mempertahankan perhatian dan ketekunan selama mengikuti kegiatan hingga selesai.

Berdasarkan uraian di atas maka CP Fase Fondasi digunakan sebagai acuan capaian kemampuan yang hendak dilihat pada anak, sedangkan teori kemampuan kognitif digunakan sebagai landasan konseptual dalam memahami kemampuan anak tersebut. Berdasarkan perpaduan antara konsep kemampuan kognitif anak usia dini dan capaian pembelajaran tersebut, kemampuan kognitif dalam penelitian ini diamati melalui empat indikator, menurut Warmansyah et al., (2023) yaitu: (1) mampu berpikir logis; (2) mampu berpikir simbolik; (3) mampu memecahkan masalah; (4) mampu berkonsentrasi.

Berdasarkan uraian tersebut, aktivitas permainan tetris sebagai variabel X memiliki keterkaitan yang erat dengan kemampuan kognitif anak usia dini sebagai variabel Y. Aktivitas yang meliputi manipulasi, kemampuan visual, pemahaman strategi, serta koordinasi mata-tangan, yang berlandaskan pada teori Jerome Bruner dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengamati, memilih, mencoba, menyesuaikan, dan menyelesaikan susunan balok tetromino. Rangkaian aktivitas tersebut berkaitan dengan kemampuan anak dalam berpikir logis, berpikir simbolik, memecahkan masalah, dan mempertahankan konsentrasi. Oleh karena itu, penelitian ini diarahkan untuk mengetahui hubungan antara aktivitas

permainan tetris dengan kemampuan kognitif anak usia dini di Kelompok B RA Al-Muhajirin Kecamatan Baleendah Kabupaten Bandung.

Secara skematis uraian kerangka berpikir di atas dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 1.1**  
**Bagan Kerangka Berpikir**

## F. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan sementara atau jawaban awal terhadap permasalahan yang diajukan dalam suatu penelitian dan kebenarannya masih harus dibuktikan melalui proses penelitian. Hipotesis umumnya digunakan pada penelitian inferensial yang menggunakan pendekatan kuantitatif untuk menguji atau mengevaluasi hubungan maupun pengaruh antarvariabel. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dilakukan dengan menerapkan teknik analisis statistik inferensial. Sebaliknya, pada penelitian yang bersifat deskriptif, hipotesis tidak selalu diperlukan karena penelitian tersebut lebih berfokus pada pemaparan atau penggambaran suatu fenomena. Penyusunan hipotesis harus didasarkan pada landasan teori yang relevan serta didukung oleh hasil penelitian terdahulu agar dugaan yang diajukan memiliki dasar ilmiah yang kuat. Untuk merumuskan

hipotesis penelitian, peneliti harus memahami tentang isi dan bagaimana proses dalam merumuskan suatu hipotesis penelitian tersebut (Hipo, 2015).

Maka dari itu, hipotesis adalah dugaan sementara terhadap suatu masalah atau fenomena yang diteliti, yang kebenarannya masih perlu dibuktikan melalui pengumpulan dan analisis data secara ilmiah. Hipotesis biasanya dirumuskan sebagai jawaban sementara atas rumusan masalah penelitian dan menjadi dasar untuk pengujian dalam proses penelitian (Setyawan, 2014).

Berdasarkan kerangka berpikir maka diajukan hipotesis penelitian sebagai berikut:

$H_0$  = Tidak terdapat hubungan positif yang signifikan antara aktivitas permainan teris dengan kemampuan kognitif anak usia dini di Kelompok B RA Al-Muhajirin

$H_a$  = Terdapat hubungan positif yang signifikan antara aktivitas permainan tetris dengan kemampuan kognitif anak usia dini di Kelompok B RA Al-Muahjirin

Pengujian hipotesis pada penelitian ini dilakukan dengan membandingkan nilai  $t_{hitung}$  dengan nilai  $t_{tabel}$  berdasarkan taraf signifikansi yang telah ditentukan. Kriteria pengambilan keputusan dalam pengujian hipotesis didasarkan pada perbandingan antara nilai  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$ . Jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ , maka hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak. Sebaliknya jika nilai  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka hipotesis nol ( $H_0$ ) diterima sedangkan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) ditolak (Wardani, 2020).

## G. Hasil Penelitian Terdahulu

Adapun hasil dari beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan judul penelitian “*Hubungan Antara Aktivitas Permainan Tetris Dengan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini (Penelitian di Kelompok B RA Al-Muhajirin Kecamatan Baleendah, Kabupaten Bandung)*” antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ghaluh Siti Fatimah, Ria Novianti, dan Yeni Solfiah (2026). Universitas Riau, Program Studi Pendidikan Guru PAUD, dalam jurnal indo green journal yang berjudul “*Pengaruh Media Tetris Spin terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun di TK Playgroup Labschool FKIP UNRI Kecamatan*

***Tampan Kota Pekanbaru***” yang bertujuan untuk menganalisis perkembangan kemampuan motorik halus anak usia 4–5 tahun sebelum dan sesudah penerapan media tetris spin dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest*. Berdasarkan hasil analisis, media tetris spin terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan motorik halus anak. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh persentase kemampuan anak yang naik dari 44,17% menjadi 81,11%. Temuan ini juga didukung oleh hasil uji statistik yang menunjukkan nilai t-hitung sebesar 21,495 yang lebih besar dibandingkan t-tabel 2,145 (Fatimah et al., 2026).

Berdasarkan hasil kajian penelitian tersebut, terdapat beberapa persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan. Persamaan keduanya terletak pada penggunaan media permainan tetris sebagai sarana pembelajaran bagi anak usia dini serta penggunaan pendekatan kuantitatif dalam menganalisis data penelitian. Selain itu, kedua penelitian sama-sama memandang aktivitas bermain sebagai salah satu bentuk stimulasi yang efektif dalam mendukung perkembangan anak.

Adapun perbedaannya terlihat pada fokus penelitian, metode yang digunakan, serta karakteristik subjek penelitian. Penelitian terdahulu mengkaji pengaruh media tetris spin terhadap kemampuan motorik halus dengan menggunakan metode eksperimen, sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada hubungan antara aktivitas permainan tetris dengan kemampuan kognitif anak usia dini melalui pendekatan kuantitatif korelasional. Perbedaan lainnya terletak pada rentang usia responden, yaitu penelitian terdahulu melibatkan anak usia 4–5 tahun, sedangkan penelitian ini melibatkan anak usia 5–6 tahun. Selain itu, aspek perkembangan yang diteliti juga berbeda. Penelitian sebelumnya menitikberatkan pada perkembangan motorik halus,

sementara penelitian ini mengkaji kemampuan kognitif yang mencakup kemampuan berpikir logis, berpikir simbolik, dan pemecahan masalah.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Fransiska Menge, Efrida Ita, dan Karmelia Rosfinda Meo Maku (2024) dari STKIP Citra Bakti, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, dengan judul ***“Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif pada Anak Usia 5–6 Tahun di TKK Satap SDK Olabolo”***. Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE. Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran *flash card* yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan, dengan hasil validasi ahli materi sebesar 87% (sangat valid), ahli media 80% (valid), dan uji coba pada anak mencapai 100% (sangat valid). Media ini terbukti dapat membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak, khususnya dalam mengklasifikasikan warna, mengenal bentuk, serta meningkatkan daya ingat anak (Menge et al., 2024).

Berdasarkan kajian penelitian terdahulu tersebut, terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan penulis, memiliki persamaan yaitu sama-sama meneliti terletak pada fokus yang sama yaitu kemampuan kognitif anak usia dini serta sama-sama menggunakan media permainan sebagai sarana stimulasi perkembangan kognitif anak. Selain itu, keduanya juga menekankan pentingnya aktivitas bermain dalam meningkatkan kemampuan berpikir anak.

Perbedaannya terletak pada jenis penelitian dan media yang digunakan. Penelitian terdahulu menggunakan media flash card dan metode pengembangan (R&D) dengan tujuan menghasilkan produk, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan permainan tetris dan bersifat korelasional, yaitu untuk mengetahui hubungan antara aktivitas bermain dengan kemampuan kognitif anak. Selain itu, fokus kemampuan kognitif pada penelitian sebelumnya lebih pada

pengenalan warna dan klasifikasi, sedangkan penelitian yang akan dilakukan mencakup aspek yang lebih luas seperti berpikir logis, simbolik, dan pemecahan masalah.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Komang Srianis, Ni Ketut Suarni, dan Putu Rahayu Ujianti (2014), mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha, dalam Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha yang berjudul ***“Penerapan Metode Bermain Puzzle Geometri Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Dalam Mengenal Bentuk”*** bertujuan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini dalam mengenal bentuk melalui penerapan metode bermain puzzle geometri. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan melalui dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif anak setelah menggunakan *puzzle* geometri sebagai media pembelajaran. Pada siklus I kemampuan anak masih berada pada kategori Mulai Berkembang (MB), kemudian meningkat pada siklus II mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan *puzzle* geometri efektif membantu meningkatkan kemampuan berpikir dan pemecahan masalah pada anak usia dini, karena kegiatan bermain membuat anak lebih aktif, fokus, dan termotivasi untuk belajar (Srianis et al., 2014).

Berdasarkan kajian penelitian terdahulu tersebut, terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan. Persamaan kedua penelitian terletak pada penggunaan media permainan edukatif sebagai sarana untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini. Meskipun media yang digunakan berbeda, yaitu *puzzle* geometri pada penelitian terdahulu dan permainan tetris pada penelitian ini, keduanya sama-sama memanfaatkan aktivitas bermain



sebagai strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan, konsentrasi, serta kemampuan berpikir anak.

Adapun perbedaannya terletak pada media, metode, dan tujuan penelitian. Penelitian terdahulu menggunakan puzzle geometri dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan meningkatkan kemampuan mengenal bentuk. Sementara itu, penelitian yang akan dilakukan menggunakan permainan tetris dengan pendekatan kuantitatif korelasional untuk mengetahui hubungan antara aktivitas permainan tetris dan kemampuan kognitif anak usia dini yang meliputi kemampuan berpikir logis, berpikir simbolik, memecahkan masalah, dan berkonsentrasi.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Zulfa Fauziah, Yuyun Yulianingsih, dan Syamiyah (2019). UIN Sunan Gunung Djati Bandung, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, dalam Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (JAPRA) yang berjudul ***"Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak pada Pembelajaran Sains Melalui Metode Eksperimen"*** bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui penerapan metode eksperimen dalam pembelajaran sains pada kelompok B. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kolaboratif dan dilaksanakan melalui dua siklus. Masing-masing siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode eksperimen dalam pembelajaran sains berhasil meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini secara signifikan. Sebelum tindakan, kemampuan kognitif anak masih berada pada kategori kurang sekali, namun setelah penerapan metode eksperimen pada dua siklus pembelajaran, terdapat peningkatan yang konsisten pada aktivitas guru, aktivitas anak, serta capaian kemampuan kognitif. Anak menjadi lebih antusias, lebih mampu melakukan eksplorasi, lebih mudah memahami

konsep, dan lebih mampu mengkomunikasikan hasil pengamatannya. Dengan demikian, metode eksperimen efektif sebagai strategi pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif anak dan meningkatkan kemampuan kognitif mereka (Fauziah et al., 2019).

Berdasarkan kajian penelitian terdahulu tersebut, terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan. Adapun persamaannya terletak pada fokus kajian yang sama-sama meneliti kemampuan kognitif anak usia dini serta mengetahui bagaimana suatu aktivitas atau metode tersebut dapat meningkatkan fungsi kognitif tersebut. Kedua penelitian juga sama-sama bertujuan untuk menekankan pentingnya pembelajaran yang aktif, menarik, dan melibatkan pengalaman langsung agar perkembangan kognitif dapat optimal.

Adapun perbedaannya terletak pada variabel dan metode yang digunakan. Peneliti terdahulu menggunakan metode eksperimen dalam pembelajaran sains sebagai intervensi, sedangkan penulis menggunakan aktivitas permainan tetris, yang termasuk permainan visual-spasial. Penelitian terdahulu lebih berorientasi pada kegiatan eksperimen fisik dan observasi langsung dalam konteks pembelajaran sains, sedangkan penulis menguji hubungan antara aktivitas bermain tetris dan kemampuan kognitif secara lebih spesifik, seperti perhatian, memori, dan kemampuan pemecahan masalah. Meskipun metode yang digunakan berbeda, keduanya sama-sama menegaskan bahwa stimulasi yang tepat dan menarik dapat berkontribusi positif terhadap kemampuan kognitif anak usia dini.