

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

PAUD yang merupakan akronim dari pendidikan anak usia dini merupakan peletakkan pendidikan dasar bagi anak-anak yang usianya diperkirakan 0-7 tahun. Howard Gardner (dalam Siswanto,2012:39) “anak usia dini yang berada dalam tahap eksplorasi adalah anak-anak yang berada dalam rentang usia antara 0-7 tahun”.

Sebagai pendidik usia dini, maka tahap ini paling penting dilalui dengan baik. Pendidikan anak usia dini adalah salah satu format pendidikan yang memfokuskan anak pada tahap pengembangan kognitif, afektif dan psikomotorik yaitu meliputi kecerdasan emosional, kecerdasan spiritual dan kecerdasan intelektual serta bagaimana cara menerapkan aspek kognitif dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan kapasitas pengetahuannya. Pada tahap kognitif adalah tahap dimana memiliki banyak kontribusi terhadap pengembangan fisik dan psikis seorang anak didik. Tahap kecerdasan emosional pelaksanaannya berupa etika dan akhlak yang baik. Kecerdasan spiritual merupakan kecerdasan dimana anak harus hidup dalam koridor nilai-nilai keagamaan, serta kecerdasan intelektual mewujudkan pribadi anak yang berpengetahuan luas. Tentu, pada setiap tahapnya harus dilalui dengan baik oleh anak agar mampu meraih konsep ideal pembelajaran dan output dari pendidikan dasar usia dini yang baik pula. Semua tahap tersebut hanya sebatas diberikan rangsangan agar anak nantinya lebih siap memasuki pendidikan lanjut. Hal ini sesuai dengan Permendikbud tentang Kurtilas mengatakan bahwa “PAUD merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan sejak ia lahir sampai dengan anak usia enam (6) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Disebut anak usia dini adalah suatu tahap atau fase yang daya sensitifitasnya sangat tinggi terhadap segala rangsangan yang diterima. Ditahap ini anak mulai me-

nerima baik buruk rangsangan dari lingkungannya. Lingkungan yang kondusif atau baik akan memberikan stimulus yang baik terhadap perkembangan anak, sebaliknya, lingkungan yang kurang baik akan memberikan stimulus yang kurang baik terhadap perkembangan anak. Lingkungan sebagai stimulus dan anak sebagai respon, keduanya harus benar-benar diperhatikan dengan baik agar memberikan pula pengaruh yang baik terhadap perkembangan anak.

Montessori (dalam sujiono, 2013:20) “anak usia dini merupakan periode sensitif (*sensitivite periods*), dimana anak mulai peka untuk menerima berbagai rangsangan pendidikan dari lingkungan yang baik dari yang sengaja maupun yang tidak sengaja”.

Pada tahap anak usia dini inilah fase dimana terjadi pematangan fungsi fisik maupun fungsi psikis sehingga anak sudah siap untuk merespon tugas tugas perkembangan dari stimulus lingkungan yang dijalaninya sehari-hari.

Dalam Permendikbud No. 146, Tahun 2014 pasal 5 dikatakan bahwa “struktur kurikulum yang baik diterapkan dalam PAUD adalah membuat program-program pengembangan yang dapat mencapai nilai-nilai agama, moral, fisik motorik, psikis motorik kognitif, bahasa, sosial emosial maupun seni”. Khusus dalam pengembangan kognitif, merupakan salah satu pengembangan yang sangat strategis karena ditahap inilah daya nalar anak usia dini mengalami kematangan. Karena anak usia dini lebih *respeck* terhadap lingkungan yang ceria, maka penerapan aspek kognitifnya akan lebih tepat jika materi-materi pendukung perkembangan kognitifnya harus didesain dengan *playing method* atau metode bermain.

Adapun pendekatan-pendekatan aspek kognitif ini menekankan pada keaktifan anak dalam cara berpikirnya dari satu tahap ke tahap perkembangan selanjutnya. Menurut Jean Piaget (dalam santrock,2007:245) “perkembangan kognitif dapat dibagi ke dalam empat tahap, diantaranya yaitu tahap *motor sensory*, tahap *pra-operational*, tahap *operational concret*, dan tahap *normal operation*”.

Konsep kognitif pada dasarnya memiliki sifat kolerasi terhadap segala aspek baik aspek intelek, aspek emosioal untuk mengetahui sesuatu. Kemudian proses

dalam kognisi yakni berupa aktivitas mengingat, menganalisis, memahami, menilai, menalar, dan berbahasa.

Kapasitas kognisi juga dapat diartikan sebagai kecerdasan atau intelegensi. Dengan demikian maka aspek kognisi dalam pembelajaran harus benar-benar mendapatkan perhatian yang baik sehingga mampu membentuk kecerdasan yang kritis dan atau tajam serta dengan kognisi akan mewujudkan etika dan norma yang baik dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sesuai dengan pendapat Charlesworth dan Lind (2010: 55) bahwa “proses pemahaman hal utama yang harus dimiliki anak dan sehingga dapat berjalan imbang dalam menjalankan kehidupan sehari-hari”

Adapun standar pencapaian perkembangan anak dalam Pendidikan anak usia dini menurut Permendikbud No.137 Tahun 2013 dikatakan bahwa “standar capaian dalam perkembangan kognitif tersebut yaitu, (1) belajar dan pemecahan masalah yang mencakup kemampuan anak dalam memecahkan masalah sederhana yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari dengan cara *fleksible* dan dapat diterima sosial serta mampu menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru; (2) berpikir logis, mencakup begbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, serta mengenal sebab akibat; dan (3) berpikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu menginterpretasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar”.

Anak usia dini yang memiliki kapasitas otak yang siap isi, tentu saat itu ia mampu selalu mendapatkan asupan pengetahuan dari berbagai informasi maupun pengetahuan sehingga pada tahap ini biasanya disebut sebagai “*windows of opportunity*” atau jendela peluang yang dapat menyerap berbagai pengetahuan yang didapatkan dalam kehidupan sehari-hari. Pada tahap ini jika diibaratkan maka otak anak tersebut bagaikan *spons* yang dapat menyerap cairan. Spons sebagai objek (anak) dan cairan sebagai pengetahuan. Tentu *spons* harus ditempatkan dalam air. Maka air inilah lingkungan beserta berbagai isinya, baik pengajar/ guru atau orang tua, pengetahuan, maupun aktivitasnya.

Fase perkembangan pendidikan di usia dini adalah tahap dimana anak mengenali berbagai pengetahuan-pengetahuan yang nanti menjadi alat vital untuk

mengasah kecerdasan. Hal ini menjadi penting karena kecerdasan merupakan kemampuan tertinggi yang didapatkan melalui pengetahuan-pengetahuan yang dimiliki manusia. Selain sebagai kemampuan tertinggi, kecerdasan juga adalah kumpulan pengetahuan-pengetahuan yang dimiliki untuk menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

Tentang kecerdasan, Gardner (dalam Sujiono, 2013:55) membuat kriteria dasar pada setiap kecerdasan yang dimiliki agar dapat diketahui tingkat kecerdasan tiap talenta sebagai jawaban apakah kecerdasan yang dimiliki berkapasitas anak-anak atau dewasa. Agar lebih muda, Gardner menamai teori ini dengan nama *Multiple Intelligence*. Menurutnya kecerdasan dapat dibagi menjadi delapan jenis, yakni (1) lingual intelligence; (2) mathematical logical intelligence; (3) kinesthetic intelligence; (4) interpersonal intelligence; (5) musical intelligence; (6) visual special intelligence; (7) intrapersonal intelligence; dan (8) naturalist intelligence.

Keberhasilan suatu proses pendidikan, tentunya membutuhkan berbagai macam faktor pendukung. Faktor-faktor tersebut salah satunya adalah orangtua (keluarga) sebagai pendidikan awal bagi anak. Sebagai orang tua, harus memahami anak sebagai individu yang *imitate* atau peniru. Artinya, anak akan mengikuti semua yang dicontohkan dari pengetahuan lingkungan yang diterima. Setiap anak, sudah pasti memiliki *scill* atau keahlian yang berbeda-beda. Keahlian yang dimiliki tersebut nantinya menjadi potensi besar untuk dikembangkan dikemudian hari. Potensi yang dimaksud disini adalah keahlian yang dimiliki seorang anak yang tidak dimiliki orang sebayanya sehingga potensi bisa disebut sebagai kelebihan spesifik yang menonjol disetiap anak. Dalam pembelajaran anak usia dini, potensi anak akan tumbuh apabila lingkungan keluarga dalam hal ini orangtua beserta kehidupannya dapat memberikan rangsangan yang baik terhadap proses pengembangan anak. Untuk itu, disini orang tua yang sejatinya memiliki peran penting dalam perkembangan anak, harus lebih peka dan mampu menciptakan lingkungan keluarga yang baik agar mampu memberi rangsangan yang baik pula terhadap anak. Semakin anak banyak bertanya, itu artinya anak pengetahuan anak akan semakin bertambah melalui rasa keingintahuannya. Artinya makin anak diberi

stimulus maka anak semakin bertambah pengetahuan. Hal ini sangat bergantung apakah stimulasi yang diberikan berupa kebaikan-kebaikan atau sebaliknya.

Selanjutnya, bermain adalah aktipitas penting yang harus difasilitasi orang tua untuk anak, karena dengan bermain, anak akan mengalami penambahan pengetahuan melalui pengalaman bermainnya. Tentu, pengetahuan tersebut sangat membantu perkembangan kognitif anak, sosial anak, emosi anak, bahkan fisik anak. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Moeslichaton (2004):32) bahwa “melalui bermain anak memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi dan fisik”.

Sebagai tahap awal perkembangan anak, bermain adalah salah satu aktivitas yang sangat penting dilakukan seorang anak. Karena melalui bermain, anak akan mendapat rangsangan yang baik dan dapat meningkatkan kemampuan mengingat, berpikir, berbahasa, sosioal, emosional, dan fisik. Maka dalam kegiatan belajar mengajar tingkat RA, sangat dibutuhkan metode bermain yang tentunya setiap permainannya terdapat aspek pengetahuan yang nantinya didapatkan anak setelah bermain. Pengetahuan yang dirancang dalam *playing method* tentunya sebagai aspek yang nantinya dapat merangsang fungsi gongnisi anak. Dengan memahami konsep bermain anak yang demikian maka kita bisa bersepakat bahwa anak pengetahuan akan lebih cepat menerap dalam proses pembelajaran tingkat RA jika metode yang digunakan adalah bermain. Sejalan dengan konsep bermain ini, Depdiknas (2007:3) bahwa “aspek utama dalam peningkatan kognitif yang merupakan perwujudan dari kemampuan primer anak, terdiri dari (1) *language ability*; (2) *ability to remember*; (3) *reasoning ability*; (4) *spatial factor ability*; (5) *numerical ability*; (6) *word fluency*; dan (7) *perceptual speed*”.

Dalam proses pembejaran tingkat RA, salah satu media yang dinilai sangat membantu meningkatkan aspek berpikir logis anak adalah menggunakan media gambar *puzzle*. *Puzzle* adalah nama permainan yang desainnya berupa kepingan-kepingan atau potongan-potongan gambar (tidak utuh) dari gambar yang utuh kemudian disusun secara acak. *Puzzle* terdiri dari beberapa jenis, diantaranya berupa ptongan berbentuk melengkung, lurus, bagian, modul, dan geometris. Nilai edukasi dalam *puzzle* bagi anak adalah melatih kesabaran, mengasah aspek analisis

anak dalam memecahkan masalah, melatih kerja sama tim. Semua aspek edukasi tersebut tentunya mengasah keterampilan dan kognisi anak.

Selain sebagai media mengasah keterampilan dan kognisi, *puzzle* juga adalah media yang dapat menciptakan kreatifitas anak yang didesain dengan cara kerja yang menyenangkan bagi anak tetapi membuat siswa dapat berpikir logis karena mengerjakan *puzzle*, anak harus memiliki ide dan atau solusi yang tepat untuk menyelesaikannya.

Sementara itu, berdasarkan studi pendahuluan yang penulis lakukan di Kelompok B RA Hidayatul Mujtahidin Tanjungsari Sumedang, sebagian anaknya sudah terampil bermain *puzzle*, hal ini dilihat dari kemampuan anak dalam mengisi pola *puzzle* yang telah disiapkan. Namun, lain halnya dengan kemampuan anak dalam berpikir logis, sebagian besar anak belum bisa membedakan ukuran “lebih dari, kurang dari paling/ter”, belum bisa mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk maupun ukuran, belum bisa mengklasifikasikan benda dengan kelompok sejenis.

Adapun penelitian yang peneliti fokuskan berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan dalam penelitian ini ialah Hubungan Antara Aktivitas Bermain *Puzzle* Dengan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini, dengan tujuan mengetahui sejauh mana aktivitas bermain *puzzle* dapat mengembangkan dan meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia dini.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang pembahasan di atas, maka peneliti merumuskan penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana realitas aktivitas bermain *puzzle* kelompok B RA Hidayatul Mujtahidin Tanjungsari Sumedang?
2. Bagaimana realitas kemampuan berfikir logis anak usia dini di kelompok B RA Hidayatul Mujtahidin Tanjungsari Sumedang?
3. Bagaimana hubungan aktivitas bermain *puzzle* dengan kemampuan berpikir logis bagi anak usia dini kelompok B RA Hidayatul Mujtahidin Tanjungsari Sumedang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan penelitian di atas, maka tujuan penelitian akan dipaparkan berikut:

1. Mengetahui realitas aktivitas bermain *puzzle* di kelompok B RA Hidayatul Mujtahidin Tanjungsari Sumedang
2. Mengetahui realitas kemampuan berfikir logis anak usia dini di kelompok B RA Hidayatul Mujtahidin Tanjungsari Sumedang
3. Mengetahui hubungan aktivitas bermain *puzzle* dengan kemampuan berpikir logis bagi anak usia dini kelompok B RA Hidayatul Mujtahidin Tanjungsari Sumedang?

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini, dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini dapat dijadikan informasi atau sumbangan pemikiran bagi lembaga PAUD, guru, dan orang tua agar dapat mengimplementasikan prinsip pembelajaran dengan metode bermain yaitu belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar. Selanjutnya teori-teori yang dijadikan referensi dalam skripsi ini dapat dijadikan pedoman analisis dengan bahan sejenis lainnya.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi peneliti: menambah wawasan tentang cara analisis hubungan antara aktivitas bermain *puzzle* dengan berpikir logis anak usia dini
- b. Bagi peserta didik: mengetahui manfaat bermain *puzzle*
- c. Bagi guru: sebagai saran agar mengetahui cara menerapkan media *puzzle* dan mengetahui permasalahan-permasalahannya serta mengetahui solusi menyelesaikan masalah-masalah tersebut, khususnya bagi guru PAUD.
- d. Bagi lembaga: sebagai sumbangan pemikiran yang relevan bagi dunia pendidikan khususnya lembaga pendidikan tingkat PAUD. Selanjutnya output dari penelitian ini agar dapat dijadikan konsep pembelajaran media *puzzle* konteks kekinian.

E. Kerangka Pemikiran

Aktivitas secara etimologi adalah berbagai rangkaian kegiatan yang sedang dilaksanakan atau dijalankan. Sedangkan secara epistemologi, aktivitas adalah segala sesuatu yang sedang dipikirkan, sedang dikerjakan yang nantinya mempengaruhi fisik dan psikis, bahkan kognisi dan afeksi.

Secara konsep, keaktifan dan kegiatan itu sendiri adalah aktivitas itu sendiri. Hal ini sejalan dengan yang dikatakan M. Mulyono (2001:26) bahwa “aktivitas artinya kegiatan atau keaktifan, segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik secara fisik maupun non fisik”.

Aktivitas sendiri jika ditelaah maka ia tidak sebatas pada sesuatu yang sedang dikerjakan, tetapi aktivitas sebenarnya bisa berupa segala sesuatu yang sedang dipikirkan berupa konsep-konsep, rencana-rencana dan lain-lain. Sehingga aktivitas dapat diartikan sebagai suatu kegiatan material maupun non material. Material diartikan sebagai suatu aktivitas yang dapat dilihat, diraba dan membutuhkan tenaga kasar berupa otot. Sedangkan non material bisa diartikan sebagai bentuk aktivitas yang tidak dapat dilihat, hal ini berupa pemikiran-pemikiran. Segala aktivitas yang dilakukan tentu mempunyai tujuan dan buah hasil yang diharapkan. “Aktivitas adalah usaha-usaha yang dikemukakan untuk melaksanakan semua rencana dan kebijaksanaan yang telah dirumuskan dan ditetapkan untuk melengkapi segala kebutuhan alat-alat yang diperlukan, siapa yang akan melaksanakan, ditempat mana pelaksanaannya, kapan waktu dimulai dan berakhir, dan bagaimana cara yang harus dilaksanakan”. Tjokroamudjojo (1995:2010)

Dalam kegiatan belajar mengajar, anak didik dituntut agar mampu beraktivitas yang sehat. Aktivitas yang sehat diartikan sebagai anak didik yang berpikir logis, independen, kritis, dan positif. Dan aktivitas yang sehat dalam dunia praktik, diartikan sebagai pelaksanaan kegiatan-kegiatan yang tidak melanggar norma agama, hukum, sosial maupun budaya.

Mengenai aktivitas siswa, Dierich (dalam Hamalik,2004:172-173) membagikan aktivitas menjadi delapan bagian yaitu sebagai berikut: (1) *Visual activities*; (2) *Oral Activities*; (3) *Listening Activities*; (4) *Writing activities*; (5)

Drawing activities; (6) *Motor activities*; dan (7) *Mental activities* (8) *Emotional activities*.

Dalam teori diatas yang dimaksud dengan *visual activities* adalah kegiatan-kegiatan yang mencakup atau meliputi kegiatan membaca, memperhatikan gambar dan demonstrasikan. *Oral activities* meliputi kegiatan wawancara, diskusi, dan interupsi. *Listening activities* meliputi kegiatan mendengarkan. *Writing activities* meliputi kegiatan menulis, menggambar, membuat grafik dan lain-lainnya. *Drawing activities* meliputi kegiatan membuat peta, diagram, grafik dan lain-lainnya. *Motor activities* meliputi kegiatan melakukan percobaan. *Mental activities* meliputi kegiatan menanggapi, memecahkan soal, dan mengambil keputusan. Dan *emotional activities* adalah kegiatan-kegiatan hal-hal yang berkenaan dengan emosional, seperti rasa senang, marah, dengki, gugup, berani dan lain-lain sebagainya.

Dari beberapa penjelasan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa aktivitas adalah kegiatan-kegiatan yang dilakukan seseorang dengan menggunakan fisik maupun non-fisik.

Dalam proses pembelajaran tingkat pendidikan PAUD, aktivitas tidak sedikit yang diterapkan melalui metode bermain. Artinya, hampir semua kegiatan yang diterapkan dalam belajar mengajar tingkat PAUD khususnya RA berbasis *playing*. Karena metode bermain ini dirasa sangat cocok dan ideal diterapkan dalam tingkat pendidikan RA, mengingat di fase inilah anak didik lebih cepat menyerap pengetahuan dengan belajar-belajar yang menyenangkan dalam bentuk permainan-permainan. Sejalan dengan hal ini, Hurlock (Dlm Suyadi, 2010:213) berpendapat bahwa “bermain adalah aktivitas-aktivitas untuk memperoleh kesenangan”.

Pada masa kanak-kanak, bermain memang menjadi identitasnya. Secara teori, bermain secara tidak langsung akan memberikan pemahaman kepada anak tentang bagaimana mengembangkan kreativitas dan bersosialisasi dengan lingkungan bermainnya. Bermain juga adalah suatu aktivitas bagi anak untuk mengembangkan imajinasi dan kreatifitas yang baik disetiap tingkatan perkembangan anak. Dalam prakteknya, guru PAUD ada yang mengadakan permainan dengan menggunakan media atau alat bantu lainnya yang memperjelas

pelajaran dalam bentuk visual, ada pula yang tidak dibantu dengan penampilan gambar visual. Pada dasarnya semua kegiatan yang dilewati anak usia dini dalam proses pendidikan pasti membawa dampak yang baik atau positif terhadap perkembangan anak didik tidak terkecuali permainan puzzle. Tentang puzzle, Lukitaningsih (2015:33) menyatakan bahwa “penggunaan *puzzle* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik untuk belajar”.

Bermain adalah suatu kegiatan yang biasanya dilakukan oleh semua orang sesuai dengan tingkat kapasitasnya. Bermain sendiri terdapat pengetahuan yang bersifat simbolik karena semua permainan pasti memiliki pesan terselubung. Ada yang berupa informasi-informasi bahkan pengetahuan lainnya. Sehingga, jika diartikan demikian maka sudah paling tepat jika dalam proses pembelajaran anak khususnya tingkat PAUD dijalani dengan proses yang menyenangkan salah satunya dengan bermain. Kenapa bermain? Karena anak-anak mendapatkan pengetahuan-pengetahuan dari permainan yang sedang dilakoni dan nantinya merangsang daya imajinasi anak. Sejalan dengan pengertian bermain ini, Holis (2016:38) mengatakan bahwa “Dengan bermain anak mengeksplorasi segalanya yang ada dalam bermain, sosial-emosional, mengembangkan imajinasinya, kreativitas dan kognitif”.

Sejatinya tujuan bermain bagi anak merupakan salah satu media yang dapat dijadikan instrumen dalam hal pengembangan keterampilan anak. Maksud keterampilan disini adalah dengan bermain, anak akan mendapatkan informasi, dengan bermain anak akan mengasah ide, dengan bermain, anak akan mencari solusi pemecahan masalah, dan lain-lainnya.

Khusus aktivitas bermain, salah satu permainan yang sering digunakan sebagai media pembelajaran anak ialah permainan *puzzle*. “permainan *puzzle* ialah kegiatan bongkar dan menyusun kembali kepingan *puzzle* agar menjadi bentuk yang utuh” Depdiknas (2003: 43)

Jadi, bermain *puzzle* sebagaimana teori di atas ialah salah satu permainan yang didesain dari potongan-potongan gambar yang nantinya anak akan dituntut untuk menyelesaikan tugas dengan cara menyusun kembali potongan-potongan gambar tersebut hingga menjadi bentuk gambar utuh. Tentu, hal ini dibutuhkan ide

dan solusi yang tepat untuk menyelesaikan tugas ini. Sebagaimana yang disampaikan oleh Soebachman (2012:48) bahwa “permainan terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih kreativitas, kemampuan mengingat, kemampuan menyusun dan kemampuan melatih tingkat konsentrasi”. Permainan puzzle ada yang dikhususnya untuk anak yang usianya 0-6 bahkan ada yang dikhususkan bagi anak yang usianya 6-belasan tahun.

Kelebihan dari bermain *puzzle* dalam pembelajaran anak usia dini ialah mampu menarik minat belajar peserta didik, menjadi media yang mudah untuk disediakan dan disesuaikan, serta menjadi kegiatan yang dapat langsung dilakukan oleh anak. Hal ini sesuai dengan pendapat Wahyuni dan Yolanita (2010:39) bahwa “permainan *puzzle* memiliki beberapa kelebihan yaitu: (1) permainan *puzzle* dapat menarik minat belajar peserta didik, (2) gambar pada *puzzle* tersebut bisa mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, karena tidak semua objek benda dapat dibawa kedalam kelas, (3) dengan adanya media pembelajaran peserta didik dapat melihat, mengamati dan melakukan percobaan serta dapat menambah wawasan”.

Puzzle adalah permainan yang terdiri dari potongan gambar berupa huruf-huruf, angka-angka dengan bentuk geometris, potongan melengkung, potongan lurus potongan bagian, dan modul yang didesain seperti pola tertentu dan potongan-potongan gambar yang sengaja dibuat dengan acak agar membutuhkan solusi untuk menyusun kembali hingga menemukan gambar atau huruf yang utuh.

Menurut Situmorang (2012:53) bahwa “*puzzle* adalah permainan yang terdiri dari potongan gambar-gambar, kotak-kotak, huruf-huruf atau angka-angka yang disusun seperti dalam sebuah permainan yang akhirnya membentuk sebuah pola tertentu sehingga membuat peserta didik menjadi termotivasi untuk menyelesaikan *puzzle* secara tepat dan cepat”.

Dengan bermain puzzle, anak akan dilatih kesabarannya menghadapi masalah, anak akan dilatih berpikir serius untuk menyelesaikan masalah, anak dilatih bekerja cepat dan tepat dengan tugas dan waktu yang terbatas. Hal ini sesuai dengan pendapat Nurul Husna, (2017:43) bahwa “*puzzle* adalah sejenis permainan yang berupa potongan-potongan gambar yang cara bermainnya yaitu dengan menyusunnya sehingga terbentuk sebuah gambar dengan tujuan untuk melatih

kesabaran, memudahkan peserta didik dalam memahami konsep, memecahkan masalah, saling bekerja sama dengan teman, serta mengembangkan keterampilan motorik dan kognitif peserta didik”.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa *puzzle* adalah permainan yang didesain sebagai media pembelajaran anak yang menyenangkan dengan metode bermain untuk belajar dan belajar untuk bermain. Tujuan *puzzle* sendiri adalah untuk mengembangkan aspek motorik dan kognitif anak. Motorik yang dimaksud dalam pendapat ini adalah dengan bermain *puzzle*, anak akan mendapatkan pelatihan-pelatihan mental dan fisik untuk menyelesaikan masalah yang tengah dihadapi. Sedangkan kongnisi disini adalah dengan bermain *puzzle*, anak akan mendapat ide-ide dan solusi-solusi untuk memecahkan masalah serta mampu mengasah aspek imajinasi anak agar nantinya dapat berpikir solutif transformatif.

Kemampuan secara etimologi adalah kesanggupan yang dimiliki seseorang dalam mengerjakan segala sesuatu. Sedangkan kemampuan menurut epistemologi adalah keahlian yang dimiliki seseorang baik berupa kemampuan *soft skill* maupun *hard skill*. Dengan kata lain, kemampuan tidak sebatas pada kekuatan atau kesanggupan fisik dalam menyelesaikan sesuatu. Lebih dari itu, kemapun bersifat *general* yaitu meliputi kemampuan berpikir, kemampuan, menganalisa, kemampuan berpikir solutif dan tranformatif.

“Kemampuan berasal dari kata mampu yang berarti kuasa (bisa, sanggup) melakukan sesuatu, sedangkan kemampuan berarti kesanggupan, kecakapan, kekuatan” KBBI (1989: 552-553).

Lebih lanjut, Stephen P. Robbins & Timonthy A. Judge (2009: 57-61) menyatakan bahwa “kemampuan keseluruhan seorang individu pada dasarnya terdiri atas dua kelompok faktor, yaitu Kemampuan Intelektual (*Intelectual Ability*), dan b. Kemampuan Fisik (*Physical Ability*)”.

Kemampuan intelektual yang dimaksud dalam teori di atas ialah keahlian yang “siap pakai” dimiliki seseorang untuk melakukan berbagai aktivitas yang berhubungan dengan daya nalar atau pemikiran dan mampu menyelesaikan masalah dengan solusi yang cepat dan tepat. Sedangkan yang dimaksud dengan kemampuan

fisik ialah keahlian yang dimiliki seseorang dan digunakan dalam berbagai aktivitas yang melibatkan aspek stamina, otot, dan tenaga atau kekuatan fisik.

dari beberapa penjelasan di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa kemampuan adalah kesanggupan atau keahlian yang dimiliki seseorang dan digunakan untuk menyelesaikan segala sesuatu dengan melibatkan kemampuan atau keahlian fisik (meliputi, stamina, keterampilan, otot, kekuatan fisik) dan keahlian intelektual (melibatkan pemikiran, ide, gagasan, solusi dan lain-lainnya) agar masalah yang tengah dihadapi dapat diselesaikan dengan solusi yang tepat dan cepat.

Penggunaan kata logis dalam kehidupan sehari-hari sering diperdengarkan. Tetapi untuk mengartikan kata tersebut, tidak sedikit orang yang memiliki pemahaman yang berbeda-beda tentang logis.

Logis secara harfiah, dapat diartikan sebagai hasil pemikiran dikeluarkan berdasarkan logika (sesuatu yang dapat diterima oleh akal). Namun, logis sebagai ilmu adalah suatu cabang ilmu pengetahuan yang fokus mempelajari bagaimana makhluk tersebut dapat berpikir lurus, tajam, tepat, cepat dan kontekstual. Hal ini sesuai dengan pendapat Khalimi (2011:3), mengatakan bahwa “pemikiran logis adalah proses penggunaan penalaran secara konsisten untuk mengambil sebuah kesimpulan”.

Dari beberapa penjelasan mengenai logis di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa logis adalah aktivitas nalar yang dikeluarkan atas dasar pertimbangan logika, dan dapat diterima oleh mayoritas suatu kelompok, selain itu, logis juga bekerja sebagai pemandu nalar sehingga terjadinya pengontrolan yang cepat dan tepat dalam setiap berargumentasi.

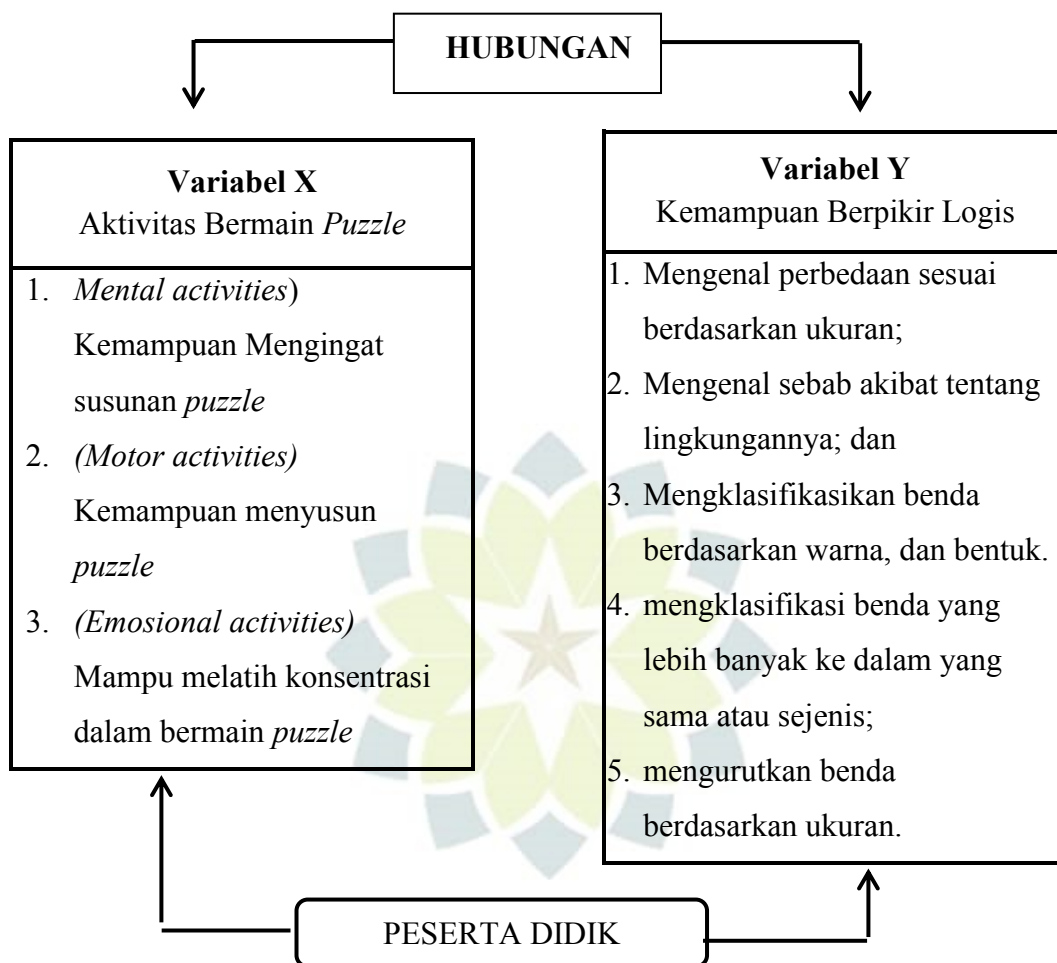
Adapun indikator berfikir logis menurut Kemendikbud No 137 th 2014 ialah:” 1) mengenal perbedaan berdasarkan ukuran (lebih dari, kurang dari, dan lainnya);2) mengenal sebab akibat tentang lingkungannya;3) mampu mengklasifikasi benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran; 4) mengklasifikasi benda yang lebih banyak ke dalam yang sama atau sejenis dan 5) mengurutkan benda berdasarkan ukuran.

Dari semua pendapat di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa aktivitas bermain *puzzle* diduga memiliki hubungan terhadap kemampuan berpikir logis, karena pada saat bermain *puzzle*, anak dituntut untuk menggunakan kemampuan akal pikirannya agar anak bisa mengingat gambar dari bermain *puzzle*, menyusun atau mencocokkan gambar yang sesuai dan mengklasifikasikan serta mencocokkan benda. Melalui aktivitas bermain *puzzle* diharapkan dapat membantu melatih kemampuan berfikir logis anak usia dini dalam berbagai hal (objek disekitarnya).

Untuk mendalami dan mengukur variabel X (kegiatan bermain *puzzle*) indikatornya ditetapkan: 1) mampu mengingat susunan *puzzle*; 2) mampu menyusun kepingan *puzzle*; 3) mampu melatih konsentrasi.

Sedangkan untuk variabel Y (kemampuan berpikir logis difokuskan pada kecerdasan) indikatornya ditetapkan: 1) mengenal perbedaan berdasarkan ukuran (lebih dari, kurang dari, dan lainnya; 2) mengenal sebab akibat tentang lingkungannya; 3) mampu mengklasifikasi benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran; 4) mengklasifikasi benda yang lebih banyak ke dalam yang sama atau sejenis dan 5) mengurutkan benda berdasarkan ukuran.

Agar lebih jelas, peneliti akan menjabarkan dari kerangka pemikiran di atas, dalam format skema, sebagai berikut:



Gambar 1. 1

Kerangka Pemikiran

F. Hipotesis Penelitian

Salah satu ciri dari penelitian pendidikan yang menggunakan pendekatan kuantitatif adalah keberadaan hipotesis (Subana, 2000: 112). Hipotesis berasal dari kata “*hypo*” yang berarti di bawah dan “*thesa*” berarti kebenaran. Hipotesis adalah jawaban yang bersifat sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya masih lemah, sehingga harus diuji secara empiris. Secara sederhana, hipotesis penelitian dirumuskan atas dasar terkaan atau *conjecture* peneliti. Namun demikian, terkaan-terkaan tersebut harus didasarkan pada acuan, yakni teori dan fakta ilmiah (Suryana & Priatna, 2007: 50).

Hipotesis dibuat atas dasar teori-teori yang diambil dari penelitian-penelitian sebelumnya, dari pertimbangan logis, konsisten dengan tinjauan pustaka. Selain menggunakan teori sebagai acuan, dalam merumuskan hipotesis dapat pula menggunakan acuan fakta. Dalam bentuk yang bagaimanapun, fakta sangat penting dalam perumusan hipotesis. Hipotesis merupakan kesimpulan sementara yang dapat ditarik dari fakta, dan hal ini sangat berguna untuk dijadikan dasar membuat kesimpulan penelitian. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah hipotesis asosiatif, dimana hipotesis ini mengandung nilai hubungan antara satu variabel dengan satu variabel lainnya (Suryana & Priatna, 2007: 50).

Berdasarkan kerangka pemikiran pada penelitian ini hipotesisnya dirumuskan sebagai berikut:

H_a: Terdapat hubungan positif yang signifikan antara aktivitas bermain *puzzle* dengan kemampuan berpikir logis anak usia dini di kelompok B RA Hidayatul Mujtahidin Tanjungsari Sumedang.

H₀: Tidak terdapat hubungan positif yang signifikan antara aktivitas bermain *puzzle* dengan kemampuan berpikir logis anak usia dini di kelompok B RA Hidayatul Mujtahidin Tanjungsari Sumedang.

Pembuktian hipotesis di atas, dilakukan dengan cara membandingkan harga t_{hitung} dengan harga t_{tabel} pada taraf signifikansi tertentu. Prosedur pengujiannya berpedoman pada ketentuan sebagai berikut:

- Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H₀) ditolak.
- Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka hipotesis nol (H₀) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian yang menjadi acuan penulis, adalah penelitian yang dilakukan oleh:

1. Nama Penulis: Novia Oktiyani,

Judul Penelitian: *Hubungan Bermain Puzzle Dengan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Kelompok B Di Tk Alazhar 16 Kemiling Bandar Lampung*

Hasil dari penelitian: Berdasarkan analisis data hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada hubungan bermain *puzzle* dengan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok B di TK AL-Azhar 16 Kemiling Bandar Lampung tahun pelajaran 2015/2016. Hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai hasil analisis regresi linier sederhana yang dilakukan menunjukkan bahwa ada hubungan bermain *puzzle* dengan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok B di TK Al-azhar 16 Kemiling Bandar Lampung tahun pelajaran 2015/2016.

Persamaan antara penelitian terdahulu dengan yang akan dilakukan saat ini memiliki kesamaan dalam penentuan variabel bebas, yaitu bermain *Puzzle*, dan memiliki kesamaan dalam teknik atau metode penelitian yang digunakan yaitu metode korelasi.

Perbedaan antara penelitian yang akan dilakukan saat ini terletak dalam penentuan variabel terikat, yaitu penelitian terdahulu membahas “Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak” sedangkan penelitian saat ini membahas “Kemampuan Berfikir Logis Anak Usia Dini “. Perbedaan yang mendasar antara keduanya yaitu perbedaan dalam tempat penelitian dan periode pengamatan. Penelitian terdahulu dilaksanakan tahun 2018 sedangkan penelitian sekarang akan dilakukan pada tahun 2019.

2. Nama Penulis: Eti Juhaeti, 2012

Judul Penelitian: *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengingat Dan Membaca Anak Usia Dini Melalui Bermain Puzzle Huruf*

Persamaan antara penelitian yang akan dilakukan saat ini dengan penelitian terdahulu memiliki kesamaan dalam penentuan variabel bebas, yaitu bermain *Puzzle*.

Perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan saat ini terdapat pada penentuan variabel terikat, yaitu penelitian

terdahulu membahas “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengingat Dan Membaca Anak Usia Dini Melalui Bermain *Puzzle* Huruf” sedangkan penelitian saat ini membahas “Kemampuan Berfikir Logis Anak Usia Dini “. Perbedaan yang mendasar antara keduanya yaitu perbedaan teknik atau metode, tempat penelitian dan periode pengamatan. Penelitian terdahulu dilakukan tahun 2012 dengan desain penelitian PTK, sedangkan penelitian saat ini baru akan dilakukan pada tahun 2019 dengan desain penelitian korelasi.

3. Nama Penulis: Nurmi, 2015

Judul Penelitian: *Penerapan Permainan Leg Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Di RA Nurinsani Tamarunag Kabupaten Gowa*

Persamaan antara penelitian yang akan dilakukan saat ini dengan penelitian terdahulu, terletak dalam penentuan variabel bebas, yaitu *Puzzle*.

Perbedaan antara penelitian terdahulu dengan yang akan dilakukan saat ini memiliki perbedaan dalam penentuan variabel terikat, yaitu penelitian terdahulu membahas “Penerapan Permainan *Leg Puzzle* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan” sedangkan penelitian saat ini membahas “Kemampuan Berfikir Logis Anak Usia Dini “. Perbedaan yang mendasar antara keduanya yaitu perbedaan dalam teknik atau metode, perbedaan tempat penelitian dan periode pengamatan. Penelitian terdahulu dilakukan tahun 2015 dengan desain penelitian PTK sedangkan penelitian saat ini baru akan dilakukan pada tahun 2019 dengan desain penelitian korelasi.