**SKRIPSI**

**PENGARUH TERAPI BERMAIN *PUZZLE* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK ISLAMI AL-AMIN BATUSANGKAR TAHUN 2016**

**Penelitian Keperawatan Anak**

****

**Oleh**

**ASPRI MESFARIKA**

**12103084105003**

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN**

**SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN**

**PERINTIS PADANG**

**T.A 2015/2016**

**SKRIPSI**

**PENGARUH TERAPI BERMAIN *PUZZLE* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK ISLAMI AL-AMIN BATUSANGKAR TAHUN 2016**

**Penelitian Keperawatan Anak**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh*

*Gelar Sarjana Keperawatan Program Studi Ilmu Keperawatan*

*STIKes PERINTIS Padang*



**Oleh :**

**Aspri Mesfarika**

**12103084105003**

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN**

**SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN PERINTIS PADANG**

**TAHUN 2016**

**KATA PENGANTAR**



*Assalamu’alaikum warahmathullahi wabarakatu’*

Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang. Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT, karena atas berkat dan rahmat- Nya maka penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengaruh Terapi Bermain *Puzzle* Terhadap Kemampuan Berpikir Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Islami Al-Amin Batusangkar Tahun 2016”.**

Dalam menyelesaikan skripsi ini, peneliti banyak mendapatkan bimbingan dan bantuan baik moril maupun materil dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini perkenankanlah peneliti mengucapkan terimakasih yang tak terhingga kepada :

1. Bapak Yendrizal Jafri, S.Kp, M. Biomed selaku Ketua STIKes Perintis Padang.
2. Ibu Yaslina,M.Kep.Ns.Sp.Kep.Kom selaku Ka. Program Studi Ilmu Keperawatan STIKes Perintis Padang.
3. Bapak Yendrizal Jafri, S.Kp, M. Biomed selaku pembimbing I yang telah mengarahkan dan memberikan masukan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi penelitian ini.
4. Ibu Ns. Hidayati M.Kep selaku pembimbing II yang telah mengarahkan dan memberikan masukan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak / Ibu dosen dan staff Program Studi Ilmu Keperawatan STIKes Perintis Padang yang telah memberikan bekal ilmu kepada peneliti.
6. Kepala Sekolah TK Islam Al-Amin Batusangkar yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di TK Islam Al-Amin Batusangkar.
7. Guru yang mengajar di TK Islam Al-Amin Batusangkar yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian .
8. Teristimewa kepada kedua orang tua serta semua keluarga besar yang telah memberikan dorongan moril serta do’a yang tulus untuk peneliti selama pembuatan proposal dan skripsi.
9. Rekan-rekan Mahasiswa Prodi Ilmu Keperawatan STIKes Perintis yang telah banyak memberikan masukan dan semangat yang sangat berguna dalam menyelesaikan penyusunan proposal penelitian dan Skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan. Hal ini bukanlah suatu kesengajaan melainkan karena keterbatasan ilmu dan kemampuan peneliti.

Akhir kata kepada- Nya jugalah kita berserah diri, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, khususnya dibidang keperawatan. Amin.

Bukittinggi, Juli 2016

 Peneliti

**DAFTAR ISI**

 Halaman

**PERNYATAAN PERSETUJUAN**

**PERNYATAAN PENGUJI**

**KATA PENGANTAR**. i

**DAFTAR ISI**  iii

**DAFTAR TABEL**  v

**DAFTAR GAMBAR** vi

**DAFTAR LAMPIRAN** vii

**BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang 1

B Rumusan Masalah 6

C Tujuan Penelitian 6

1. Tujuan Umum 6

2. Tujuan Khusus 6

D Manfaat Penelitian 7

1. Peneliti 7

2. Institusi Terkait 7

3. Institusi Pendidikan 7

E Ruang Lingkup Penelitian 8

**BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

A. Anak Usia Dini 9

1. Pengertian 9

2. KarakteristikAnak Usia Dini 9

3. Perkembangan Anak Usia Dini 12

B. Kemampuan Berpikir Anak 13

1. Pengertian 13

2. Tujuan Dan Fungsi Perkembangan Kemampuan Anak 19

C. Bermain 21

1. Pengaruh Bermain Terhadap Perkembangan Anak 21

2. Tahap Perkembangan Bermain 22

D Media *Puzzle* 22

1. Macam – macam *Puzzle* 25

2. Manfaat Bermain *Puzzle* 27

3. Fungsi Permainan *Puzzle* 29

E. Pengaruh Terapi Bemain *Puzzle* Dengan Kemampuan Berpikir 30

F. Kerangka Teori 31

**BAB III KERANGKA KONSEP**

A. Kerangka Konsep 32

B. Defenisi Operasional 33

C. Hipotesis 34

**BAB IV METODE PENELITIAN**

A. Desain Penelitian 35

B. Tempat Dan Waktu Penelitian 36

C. Populasi Dan Sampel 36

1. Populasi 36

2. Sampel 36

3. Teknik sampling 37

D. Pengumpulan Data 37

1. Alat Pengumpulan Data 37

2. Prosedur Pengumpulan Data 38

E. Cara Pengolahan Dan Analis Data 39

1. Cara Pengolahan Data 39

2. Analisa Data 40

F. Etika Penelitian 41

1. Prinsip Etik 41

2. Informed Consent 44

**BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Gambaran Tempat PenelitiaN 45

B. Hasil Penelitian 45

1. Analisa Univariat 46

2. Analisa Bivariat 48

C. Pembahasan 49

1. Analisa Univariat 49

2. Analisa Bivariat 53

3. Keterbatasan peneliti 55

**BAB VI PENUTUP**

A. Kesimpulan 56

B. Saran 56

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

**DAFTAR TABEL**

Tabel 3.2 Defenisi Operasional 33

Tabel 5.1 distribusi rerata kemampuan berpikir pada anak sebelum dilakukan

Terapi bermain *puzzle* di TK Al-Amin Batusangkar tahun 2016

(n=18) 33

Tabel 5.2 distribusi rerata kemampuan berpikir pada anak setelah dilakukan

Terapi bermain *puzzle* di TK Al-Amin Batusangkar tahun 2016

(n=18) 33

Tabel 5.3 distribusi rerata kemampuan berpikir pada anak sebelum dan

sesudah dilakukan terapi bermain *puzzle* di TK Al-Amin

Batusangkar tahun 2016 (n=18) 33

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.6 : Kerangka Teori 31

Gambar 3.1 : Kerangka Konsep 32

Gambar 4.1 : Desain Penelitian 35

**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 : Permohonan Menjadi Responden

Lampiran 2 : Lembar Persetujuan Menjadi Responden

Lampiran 3 : Formulir Observasi Penelitian

Lampiran 4 : Lembar observasi

Lampiran 5 : Prosedur pelaksanaan terapi bermain *puzzle*

Lampiran 6 : Ganchart

Lampiran 7 : Master Tabel

Lampiran 8 : hasil SPSS

Lampiran 9 : Surat

Lampiran 10 : Lembar Konsultasi

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

1. **Identitas Diri**

Nama : ASPRI MESFARIKA

Umur : 22 Tahun

Tempat, tanggal Lahir : Simabur, 04 Sep 1994

Agama : Islam

Negeri Asal : Batusangkar

Alamat : Komp. Arai Pinang 1 Blok A no 3 Kubu Rajo Lima Kaum, Batusangkar, Keb Tanah Datar.

Kewarganegaraan : INDONESIA

Jumlah Saudara : 2 orang

Anak Ke : 2

1. **Identitas Orang Tua**

Ayah : Fauzi Effendi

Ibu : Syamsibarni

Alamat : Komp. Arai Pinang 1 Blok A no 3 Kubu Rajo Lima Kaum, Batusangkar, Keb Tanah Datar.

1. **Riwayat Pendidikan**

1999-2000 : TK Al-Ikhlas Batusangkar

2000-2006 : SDN 14 Kampung Baru, Batusangkar

2006-2009 : SMP N 1 Batusangkar

2009-2012 : SMA N 1 Sungai Tarab

2012-2016 : PSIK STIKes Perintis Sumatera Barat

**SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN PERINTIS PADANG**

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN**

**SKRIPSI, JULI 2016**

**ASPRI MESFARIKA**

**12103084105003**

**PENGARUH TERAPY BERMAIN *PUZZLE* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AL-AMIN BATUSANGKAR TAHUN 2016**

vii+vi BAB+56 halaman+4 tabel+ 3gambar+10 lampiran

**ABSTRAK**

Penelitian pada anak yang bersekolah di TK Islami Al-Amin Batusangkar dilatarbelakangi karena masih rendahnya kemampuan menyusun *puzzle* dari survey awal yang dilakukan peneliti tahun 2015, menunjukan bahwa dari 15 anak sebanyak 30% yang mampu menyusun *puzzle* dengan benar. Tujuan penelitian ini dilakukan untuk melihat pengaruh terapy bermain *puzzle* terhadap kemampuan berpikir pada anak usia 5-6 tahun di TK Al-Amin Batusangkar tahun 2016. Metode penelitian adalah quasi eksperimen dengan desain penelitian *Pre-Post test* (*One group pre-post test design*), dengan uji statistic *Paired t test.* Populasi yang diteliti adalah anak berusia 5-6 tahun dengan sampel 18 anak di Tk Al-Amin Batusangkar pada tanggal 18-20 juli 2016. Pengambilan sampel dengan teknik *total* *sampling.* Hasil penelitian yang didapat TK Al-Amin Batusangkar rata-rata sebelum dilakukan intervensi adalah 56,29%, sedangkan hasil penelitian rata-rata setelah dilakukan intervensi adalah 77,68%. Hasil uji statistic diperoleh nilai p-*value* 0,000 (p<α), maka disimpulkan bahwa hasil penelitian terdapat pengaruh yang signifikan antara terapy bermain *puzzle* terhadapkemampuan berpikir pada anak. Diarapkan kepada guru yang mengajar di TK Islami Al-Amin Batusangkar dapat menggunakan media *puzzle* sebagai salah satu media pembelajaran untuk mengasah kemampuan berpikir pada anak, dan bagi orangtua dapat untuk mengajarkan anak dalam bermain *puzzle* sehingga kemampuan berpikir anak menjadi meningkat. Diharapkan untuk peneliti selanjutnya dapat lebih mengembangkan pengaruh dalam terapi brmain *puzzle* ini.

**Kata Kunci : Kemampuan Berpikir, terapi bermain *puzzle*,**

**Kepustakaan : 22 (1978-2014)**

BAB 1

PENDAHULUAN

1. LATAR BELAKANG

Anak merupakan individu yang unik, dimana mereka mempunyai kebutuhan yang berbeda-beda sesuai dengan tahapan usianya. Masa anak merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan yang di mulai dari bayi (0-1 tahun), usia bermain/ toddler (1-2,5 tahun), pra sekolah (2,5-5 tahun), usia sekolah (5-11 tahun), remaja (11-18 tahun). Anak usia sekolah merupakan periode dalam kehidupan yang dimulai pada usia 6-12 tahun (wong, 2008). Menurut Filda dan Maya (2012:19) Setiap tahapan perkembangan anak merupakan masa yang sangat penting. Namun, setiap anak memiliki tahapan perkembangan yang berbeda-beda. Seorang anak membutuhkan pengalaman dan melakukan penemuan sendiri untuk mengoptimalkan momen pembelajarannya.

Taman Kanak-kanak merupakan lembaga yang memberikan layanan pendidikan kepada anak usia dini pada rentangan usia 5 – 6 tahun. Para pendidik di lembaga ini harus dapat memberikan layanan secara profesional kepada anak didiknya dalam rangka peletakan dasar ke arah pengembangan sikap, pengetahuan dan keterampilan, agar anak didiknya mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan serta mempersiapkan diri mereka untuk memasuki pendidikan dasar. Berdasarkan Permendiknas No. 58 Tahun 2009 muatan Kurikulum Taman Kanak-kanak meliputi bidang pengembangan pembiasaan dan kemampuan dasar, bidang pengembangan pembiasaan meliputi aspek perkembangan moral dan nilai-nilai agama, aspek perkembangan sosial emosional dan kemandirian. Pengembangan kemampuan dasar mencakup kemampuan berbahasa, kognitif, dan fisik motorik. Kemampuan pengembangan kognitif bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti. (Suriansyah dan Aslamiah, 2011 : 23).

Satu dari kemampuan yang sedang berkembang saat usia Taman Kanak-kanak adalah Kognitif. Kognitif merupakan suatu proses dan produk pikiran untuk pengetahuan yang berupa aktivitas mental seperti mengingat, mengsimbolkan, mengkatagorikan, memecahkan masalah, menciptakan dan berfantasi. Perkembangan kognitif adalah perkembangan kemampuan dan kecerdasan otak anak. Di Taman Kanak - kanak dan lembaga pendidikan yang sejenis lainnya, pengembangan kognitif dikenal juga dengan istilah pengembangan daya pikir. Pengembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui penca indranya (Yuliani dkk, 2007: 1.22). Kemampuan kognitif anak dapat dilihat dari keaktifan dan kemandiriannya dalam pembelajaran anak agar mampu menyelesaikan tugas yang diberikan tanpa bantuan guru. Pengembangan kognitif pada dasarnya dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca indranya, sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya anak dapat melangsungkan kodratnya sebagai makhluk Tuhan yang harus memberdayakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain. Apabila kognitif anak tidak dikembangkan, maka fungsi pikir tidak dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi situasi dalam rangka memecahkan masalah.

Kemampuan kognitif dibagi menjadi tiga aspek perkembangan yaitu pengetahuan umum dan sains : konsep, bentuk, warna ukuran, pola : konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf. Kemampuan kognitif adalah proses mengolah informasi yang menjangkau kegiatan kognisi, intelegensia, belajar, pemecahan masalah, dan pembentukan konsep. Susanto (2011:47) menambahkan bahwa kognitif adalah kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Menurut Sujiono (2006:3.16), klasifikasi pengembangan kognitif terdiri dari 7 aspek meliputi : 1) Pengembangan *Auditory* (PA); 2) Pengembangan Taktil (PT); 3) Pengembangan Kinestik (PK); 4) Pengembangan Geometri (PG); 5) Pengembangan Sains Permulaan (PS); 6) Pengembangan Visual (PV); dan 7) Pengembangan Aritmatika (PA). Anak pada umur 5-6 tahun biasanya sudah mengalami perkembangan kemampuan fisik yang baik, daya pikir yang berkembang kemampuan bahasa yang baik.

Menurut Dahlan (2010:1) Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain memberi kesempatan untuk mempelajari berbagai hal yang tidak diperoleh anak dari materi belajar dirumah atau sekolah. Sejalan dengan pendapat Syamsudin (2014:7) Bermain tidak hanya melatih perkembangan fisik, tetapi juga otak/intelektual. Stimulasi otak yang terjadi saat anak bermain akan mengembangkan aspek-aspek kognitif seperti kemampuan memecahkan masalah anak, kemampuan bahasa, asah logika, serta konsep-konsep dasar lainnya. Selain metode bermain, media pembelajaran juga berperan penting untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Media yang digunakan adalah *puzzle*. Media *puzzle* merupakan Alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan kognitif anak, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan *puzzle* berdasarkan pasangannya.

Sejalan juga dengan pendapat (Rokhmat Srianis dkk,2014) *puzzle* adalah permainan kontruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-kotak, atau gambar bangun-bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu. berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *puzzle* adalah alat permainan bongkar pasang dan mengacak yang terbuat dari kayu, yang berfungsi untuk mengembangkan dan merangsang fungsi kognitif anak. *Puzzle* bentuk ukuran adalah *puzzle* yang kepingan-kepingan berbentuk segi tiga, segi empat dan lingkaran yang berukuran besar dan kecil pada setiap bentuknya. Sedangkan *puzzle* warna adalah *puzzle* yang kepingan-kepingannya terdapat warna-warna. Penerapan media *Puzzle* dapat menciptakan kreativitas, menyenangkan dan tidak membosankan, melatih anak berpikir logis, mengembangkan ide siswa, membantu anak untuk memahami suatu persoalan dengan mudah dan cepat. *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 kosa kata sehingga membuat peserta didik menjadi termotivasi untuk menyelesaikan *Puzzle* secara tepat dan cepat.

Pada zaman sekarang anak sangat rentan mendapat masalah perkembangan. Berbagai macam penyebab masalah terjadinya masalah perkembangan anak seperti gizi. Berbagai masalah perkembangan anak, seperti keterlambatan motorik, berbahasa, berpikir, perilaku, autisme dan hiperaktif dalam tahun terakhir ini semakin meningkat, angka kejadian di negara Amerika serikat berkisar 12-16%, negara Thailand 24%, negara Argentina 22%, dan negara Indonesia antara 13-18%. Menurut Depkes RI (2006), 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 Dinkes (2006), sebesar 85.779 (62,02%) anak usia prasekolah mengalami gangguan perkembangan (Yuanita, dkk 2012:17).

Dalam sebuah penelitian (Meldi Amala, 2015) mengungkapkan bahwa *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak sebanyak 61,1 % yang mempunyai kemampuan kognitif yang kurang setelah dilakukan terapy bermain puzzle kemampuan kognitif anak yang kurang berkurang menjadi 50%. Negara Sumatera Barat sekitar 5 hingga 10% anak diperkirakan mengalami keterlambatan perkembangan. Keterlambatan perkembangan umum namun diperkirakan sekitar 1-3% anak di bawah usia 5 tahun mengalami keterlambatan perkembangan umum. Seharusnya anak usia 5-6 tahun sudah mampu menyusun *puzzle* dengan benar apalagi di zaman yang sudah modren sekarang, tapi pada kenyataannya masih banyak anak usia 5-6 tahun belum mampu menyusun *puzzle* dengan benar. Dari studi awal yang saya lakukan dari 15 siswa sebanyak 30 % anak yang mampu menyelesaikan *puzzle* dengan benar di TK Al-Amin Batusangkar.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian mengenai pengaruh terapy bermain *puzzle* terhadap kemampuan berpikir pada anak usia 5-6 tahun di TK Islami Al-Amin Batusangkar tahun 2016.

1. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian yang terdapat pada latar belakang maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Adakah pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap kemampuan berpikir pada anak usia 5-6 tahun di TK Islami Al-Amin Batusangkar tahun 2016.

1. TUJUAN
2. Tujuan umum

Untuk menganalisis pengaruh terapy bermain *puzzle* terhadap kemampuan berpikir pada anak usia 5-6 tahun di TK Islami Al-Amin Batusangkar tahun 2016.

1. Tujuan khusus
2. Mengidentifikasi rerata kemampuan berpikir sebelum diberi terapy bermain *puzzle* pada anak usia 5-6 tahun di TK Islami Al-Amin Batusangkar tahun 2016.
3. Mengidentifikasi rerata kemampuan berpikir sesudah diberikan terapi bermain *puzzle* pada anak usia 5-6 tahun di TK Islami Al-Amin Batusangkar tahun 2016.
4. Menganalisis pengaruh bermain *puzzle* terhadap kemampuan berpikir pada anak usia 5-6 tahun di TK Islami Al-Amin Batusangkar tahun 2016.
5. MANFAAT PENELITIAN
6. Bagi Peneliti

Untuk menerapkan mata ajar riset keperawatan tentang pengaruh terapy bermain *puzzle* terhadap kemampuan berpikir. Menambah wawasan dan pengetahuan kepada peneliti itu sendiri.

1. Bagi Instansi Terkait

Memberikan informasi bagi instansi terkait khususnya di TK Islami Al - Amin tentang pengaruh terapy bermain *puzzle* terhadap kemampuan berpikir pada anak usia 5-6 tahun.

1. Bagi Institusi Pendidikan

Memberikan informasi tentang pengaruh terapy bermain *puzzle* terhadap kemampuan berpikir pada anak.

1. RUANG LINGKUP PENELITIAN

Penelitian ini membahas tentang “Pengaruh Terapi Bermain *Puzzle* Terhadap Kemampuan Berpikir Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Islami Al-Amin Batusangkar Tahun 2016” karena sebanyak 30% anak tidak mampu menyelesaikan *puzzle* dengan sempurna, yang rencananya akan dilaksanakan pada bulan juni s/d juli tahun 2016. Rencana akan dilakukan di TK Islami Al-Amin Batusangkar. Variabel independen dalam penelitian ini adalah terapi bermain *puzzle* sedangkan variabel dependen dalam penelitian ini adalah kemampuan berpikir. Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun yang bersekolah di TK Islami Al-Amin Batusangkar. Penelitian ini akan menggunakan pendekatan *quasi eksperiment* dengan rancangan *One group pre test – post test.* Penelitian ini sampel di observasi terlebih dahulu ( *pre-test* ) sebelum diberi perlakuan kemudian setelah diberikan perlakuan sampel tersebut di observasi kembali *(post-test*). Peneliti menggunakan lembar observasi sebagai alat ukur.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

1. **Anak Usia Dini**
2. **Pengetian**

Anak usia dini adalah yang berada pada rentang usia 0 – 6 tahun (undang – undang sisdiknas tahun 2003 ). Dan 0 – 8 tahun menurut pakar pendidikan anak.

Menurut mansyur (2005) anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik.

Anak usia dini adalah sosok individu sebagai maklus sosio kultural yang sedang mengalami proses perkembangan yang sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya dan memiliki sejumlah karakteristik tertentu. (Santoso,2006)

1. **Karakteristik anak usia dini**

Menurut Syamsuar Mochthar (1987:230) karakteristik anak usia dini akan mengalami perubahan dan perkembangan sesuai usianya. Secara biologis perkembangan anak usia dini dibagi kedalam beberapa fase yang masing – masing fase mempunyai karakter tersendiri :

1. Usia 0-6 bulan

Anak menunjukan gerak reflek, mengenali pengasuhannya, menunjukan komunikasi wajah, tersenyum, tertawa dan bersuara sedapatnya.

1. Usia 7-12 bulan

Anak mampu menggerakan objek, koordinasi mata dengan tangan sudah baik, mampu membedakan orang tuanya dan keluarga terdekatnya.

1. Usia 13-24 bulan

Anak mulai lancar berjalan dan tidak mau berhenti, belajar mengenal benda-benda, mulai mengembangkan memori jangka pendek dan jangka panjang, memegang pensil dengan semua jari dan anak sudah mengenal nama panggilannya.

1. Usia 2-4 tahun

Anak mulai dapat menirukan apa yang dilakukan apa yang dilakukan orang dewasa, motorik halus berkembang pesat, belajar memakai benda seperti topi, sepatu dan anak mulai bermain sendiri.

1. Usia 5-6 tahun

Pada usia ini anak menunjukkan keingintahuan yang besar dan aktif. Dia bisa mengatur gerakan badannya dengan lebih baik dan lebih luwes. Anak juga bisa berjalan jinjit mundur dan berjalan mundur dengan tumitnya. Dia juga bisa berlari dengan cepat, meloncat, berlari dengan satu kaki. Anak pada sia ini sudah bisa mencuci tanganya sendiri tanpa membasahi bajunya, berpakaian dan mengikat tali sepatunya sendiri. Koordinasi motorik yang baik berkembnag smapai si anak dapat mencontoh segitiga dan belah ketupat. Mereka mulai dapat menulis beberapa huruf dan angka dan menuliskan namanya dengan benar. Anak juga dapat menggambar benda hidup. Anak sudah memiliki kemampuan bahasa sehari-hari dan berkomunikasi dengan anak lain sebagai perkembangan sosial.

Kartini Kartono dalam Saring Marsudi (2006: 6) mendiskripsikan karakteristik anak usia dini sebagai berikut :

1. Bersifat egoisantris naif

Anak memandang dunia luar dari pandangannya sendiri, sesuai dengan pengetahuan dan pemahamannya sendiri, dibatasi oleh perasaan dan pikirannya yang masih sempit. Maka anak belum mampu memahami arti sebenarnya dari suatu peristiwa dan belum mampu menempatkan diri ke dalam kehidupan orang lain.

1. Relasi sosial yang primitif

Relasi sosial yang primitif merupakan akibat dari sifat egoisantris naif. Ciri ini ditandai oleh kehidupan anak yang belum dapat memisahkan antara dirinya dengan keadaan lingkungan sosialnya. Anak pada masa ini hanya memiliki minat terhadap benda-benda atau peristiwa yang sesuai dengan daya fantasinya. Anak mulai membangun dunianya dengan khayalan dan keinginannya sendiri.

1. Kesatuan jasmani dan rohani yang hampir tidak terpisahkan

Anak belum dapat membedakan antara dunia lahiriah dan batiniah. Isi lahiriah dan batiniah masih merupakan kesatuan yang utuh. Penghayatan anak terhadap sesuatu dikeluarkan atau diekspresikan secara bebas, spontan dan jujur baik dalam mimik, tingkah laku maupun pura-pura, anak mengekspresikannya secara terbuka karena itu janganlah mengajari atau membiasakan anak untuk tidak jujur.

1. Sikap hidup yang disiognomis

Anak bersikap fisiognomis terhadap dunianya, artinya secara langsung anak memberikan atribut atau sifat lahiriah atau sifat konkrit, nyata terhadap apa yang dihayatinya. Kondisi ini disebabkan karena pemahaman anak terhadap apa yang dihadapinya masih bersifat menyatu (totaliter) antara jasmani dan rohani. Anak belum dapat membedakan antara benda hidup dan benda mati. Segala sesuatu yang ada disekitarnya dianggap memiliki jiwa yang merupakan makhluk hidup yang memiliki jasmani dan rohani sekaligus, seperti dirinya sendiri.

1. **Perkembangan anak usia dini**

Perkembangan merupakan suatu proses yang menggambarkan perilaku kehidupan sosial psikologi manusia yang harmonis. Beberapa pendapat para ahli yang membahas tentang masa perkembangan anak usia dini :

1. Menurut Aristoteles

Masa perkembangan anak pada usia 0-7 tahun. Masa ini disebut masa anak kecil,masa bermain. Masa perkembangan ini digunakan sebagai pedoman untuk batas bawah atau usia untuk masuk kependidikan dasar.

1. Menurut Maria Montessori

Masa perkembangan pada usia 0-7 tahun ditujukan untuk melatih alat indra anak terhadap alam diluar dirinya.

1. Menurut Jean Piaget

Teori perkembangan Piaget dengan konsep kecerdasan seperti halnya sistem biologi membangun struktur untuk berfungsi, pertumbuhan kecerdasan ini dipengaruhi oleh lingkungan fisik dan sosial, kematangan dan ekuilibrasi.

1. **Kemampuan berpikir anak**
2. **Pengertian**

Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berfikir (Gagne, 1976).

Wiyani (2014 : 61) Kognitif adalah kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan, yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi dilingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana.

Fase-fase Perkembangan Kognitif :

* 1. Fase Sensorimotor (usia 3 - 4 tahun)

Pada masa dua tahun kehidupannya, anak berinteraksi dengan dunia di sekitarnya, terutama melalui aktivitas sensoris (melihat, meraba, merasa, mencium, dan mendengar) dan persepsinya terhadap gerakan fisik, dan aknvitas yang berkaitan dengan sensoris tersebut. Koordinasi aktivitas ini disebut dengan istilah sensorimotor.

* 1. Fase Praoperasional (usia 5 - 6 tahun)

Pada fase praoperasional, anak mulai menyadari bahwa pemahamannya tentang benda-benda di sekitarnya tidak hanya dapat dilakukan melalui kegiatan sensorimotor, akan tetapi juga dapat dilakukan melalui kegiatan yang bersifat simbolis. Kegiatan simbolis ini dapat berbentuk melakukan percakapan melalui telepon mainan atau berpura-pura menjadi bapak atau ibu, dan kegiatan simbolis lainnya Fase ini rnemberikan andil yang besar bagi perkembangan kognitif anak. Pada fase praoperasional, anak tidak berpikir secara operasional yaitu suatu proses berpikir yang dilakukan dengan jalan menginternalisasi suatu aktivitas yang memungkinkan anak mengaitkannya dengan kegiatan yang telah dilakukannya sebelumnya. Fase ini merupakan rlasa permulaan bagi anak untuk membangun kemampuannya dalam menyusun pikirannya. Oleh sebab itu, cara berpikir anak pada fase ini belum stabil dan tidak terorganisasi secara baik. Fase praoperasional dapat clibagi ke dalam tiga subfase, yaitu subfase fungsi simbolis, subfase berpikir secara egosentris dan subfase berpikir secara intuitif.

Subfase fungsi simbolis terjadi pada usia 5 – 6 tahun. Pada masa ini, anak telah memiliki kemampuan untuk menggarnbarkan suatu objek yang secara fisik tidak hadir.Kemampuan ini membuat anak dapat rnenggunakan balok-balok kecil untuk membangun rumah-rumahan, menyusun puzzle, dan kegiatan lainnya. Pada masa ini, anak sudah dapat menggambar manusia secara sederhana. Subfase berpikir secara egosentris terjadi pada usia 2-4 tahun. Berpikir secara egosentris ditandai oleh ketidakmampuan anak untuk memahami perspektif atau cara berpikir orang lain. Benar atau tidak benar, bagl anak pada fase ini, ditentukan oleh cara pandangnya sendiri yang disebut dengan istilah egosentris.

Kemampuan berpikir adalah suatu kemampuang dari seorang anak dalam proses berpikir yang diperoleh dari lingkungan alam sekitar. Kemampuan berpikir adalah daya atau kemampuan seorang anak untuk berpikir dan mengamati, melihat hubungan – hubungan, kegiatan yang mengakibatkan seorang anak memperoleh pengetahuan baru yang banyak didukungoleh kemampuan bertanya.

M. Solehuddin dalam jurnal ilmu pendidikan menyebutkan bahwa daya pikir adalah kemampuan anak untuk memahami suatu konsep, hubungan, operasi dan sejenisnya untuk menyelesaikan masalah atau persoalan yang dihadapi.

Sedangkan menurut witherington, mengemukakan bahwa daya pikir adalah pikiran, melalui pikiran dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasiuntuk memecahkan masalah. Adapun perkembangan kognitif adalah perkembangan pikir. Perkembangan pikir adalah bagiaan dari berpikir dari otak, pikiran yang digunakan untuk mengenali, mengetahui, memahami.

Menurut carl dalam usman dan praja bahwa kemampuan berpikir merupakan kesempatan bertindak sebagai dimanifestasikan dalam kemampuan atau kegiatan sebagai berikut fasilitas dalam bidang dan angka, efisien penggunaan bahasa, kecepatan pengaamatan, fasilitas dalam memahami hubungan, menghayal atau menciptakan.

Daya pikir disebut juga sebagai kemampuan kognitif sering diartikan sebagai daya atau kemampuan seseorang anak untuk berfikir dan mengamati, melihat hubungan hubungan, kegiatan yang mengakibatkan seorang anak memperoleh pengetahuan baru yang banyak didukung oleh kemampuannya bertanya.

Kemampuan berfikir anak adalah Kemampuan anak untuk mengolah informasi atau menerima rangsangan yang dia terima lalu memberikan respon yang tepat.

Beberapa Teori mengatakan bahwa perkembangan kemampuan berpikir anak dipengaruhi oleh lingkungan dan budaya juga setiap anak memiliki kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi

Kemampuan pada anak usia dini

1. Usia 1 – 2 tahun :
2. Disebut tahap sensori motor
3. Belajar dengan menggunakan kemampuan sensorik dan motorik
4. Rangsangan berasal dari kenginan anak untuk mengenali lingkungan

Anak mengembangkan kemampuannya melalui :

1. Mengamati(Mulai usia 13 bulan)
2. Meniru orang tua(mulai usia 17 bulan)
3. Belajar konsentrasi(usia 14 bulan)
4. Mengenal anggota badan(usia 15 bulan)
5. Memahami bentuk, kedalaman, ruang dan waktu (tampak di usia 18 – 24 bulan)
6. Mulai berimajinasi (usia 18 bulan)
7. Mampu berpikir antisipatif ( usia 21 – 23 bulan)
8. Memahami kalimat yang terdiri dari beberapa kata (mulai usia 12 bulan)
9. Cepat menangkap kata-kata baru(mulai usia 18 bulan)
10. Usia 2 – 3 tahun :
11. Mulai menggunakan bahasa sederhana
12. Berpusat pada diri sendiri
13. Mengalami kebingungan membedakan nyata atau tidak nyata

Tahap kemampuan yang dicapai :

1. Berpikir simbolik, dengan kata-kata, perasaan, perilaku (berfantasi / membayangkan)
2. Mengelompokkan, mengurut, dan menghitung
3. Meningkatnya kemampuan mengingat
4. Berkembangnya pemahaman konsep
5. Puncak perkembangan bicara dan bahasa
6. Usia 4 tahun :
7. Mampu mengenali kata-kata dan suara yang serupa
8. Berhitung minimal sampai 20
9. Memahami konsep ukuran
10. Memahami urutan kejadian sehari-hari
11. Menyusun puzzle.
12. Menyanyikan lagu dengan syair yang sederhana
13. Usia 5-6 tahun :
14. Membentuk bangun datar
15. Memahami konsep bentuk dan ukuran
16. Menghitung sampai 50
17. Paham bentuk angka
18. Sudah bisa membaca jarum jam
19. Menunjukkan semangat belajar hal baru
20. Mulai bisa bercerita tentang urutan kejadian yang dialami
21. Paham tentang lelucon
22. Hapal nama orang-orang terdekatnya.
23. **Tujuan dan fungsi perkembangan kemampuan berpikir**

Kemampuan berpikir perlu dikembangkan sedini mungkin karena apa yang diperoleh pada suatu periode akan sangat membantu pengembangan daya pikir pada periode selanjutnya. Depertemen pendidikan dan kebudayaan telah menetapkan tujuan fungsi perkembangan daya pikir pada anak taman kanak-kanak yaitu :

* 1. Tujuan

Tujuan perkembangan daya pikir atau kemampuan berpikir adalah agar anak mampu menghubungkan pengetahuan baru yang diperolehnya. Tujuan tersebut secara rinci adalah :

1. Mengembangkan kemampuan berpikir logis dan pengetahuan akan ruang dan waktu.
2. Anak mampu mengembangkan pengetahuan yang sudah diketahui dengan pengetahuan yang baru diperoleh.
3. Anak mampu mengembangkan kemampuan memahami sesuatu dengan cara melihat bermacam-macam hubungan antara satu objek dengan objek lainnya berdasarkan perbedaan dan persamaan.
4. Mengembangkan imajinasi melalui bermacam-macam kegiatan
5. Memberi kesempatan untuk mengolah lingkungan dan membangun dunianya secara aktif.
6. Agar anak dapat menghargai dan mencintai isi alam sebagai ciptaan tuhan
	1. Fungsi

Adapun fungsi pengembangan kemampuan berpikir

1. Mengenal lingkungan sekitar kepada anak, manfaat serta bahayanya.
2. Melatih agar anak mampu menggunakan panca inderanya untuk mengenal lingkungannya.
3. Memberi kesempatan pada anak untuk mengamati dan mengolah lingkungan atau duniana secara aktif sesuai dengan kemampuan anak.
4. Mengenal konsep bilangan dan benda-benda.
5. Memberi kesempatan kepada anak untuk melakukan kegiatan bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain.
6. Melatih anak berpikir logis
7. **Bermain**

Bermain adalah suatu kebutuhan yang diperlukan agar anak dapat berkembang seecara wajar dan utuh. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara spontan karena disenangi dan tanpa tujuan tertentu (Montolalu, 2007: 1.10)

Menurut Bettelheim bermain adalah kegiatan yag tidak memiliki peraturan lain kecuali yang di tetapkan pemain sendir dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar.

Bermain bagi anak usia dini merupakan cara mereka belajar tentang mereka belajar tentang banyak tentang banyak hal. Misalnya, belajar memanfaatkan perangkat fisiknya sendiri, belajar mengenal arti berkawan, belajar berkomunikasi dengan orang – orang disekitarnya serta belajar berperilaku terkendali sesuai dengan tatanan aturan.

* + - 1. **Pengaruh bermain terhadap perkembangan anak**
		1. Perkembangan fisik

 Bermain aktif penting bagi anak untuk mengembangkan ototdan melatih seluruh otot dan melatih seluruh bagian tubuh.

* + 1. Sumber belajar

 Bermain memberi kesempatan untuk mempelajari berbagai hal melalui buku, televisi ataupun menjelajah lingkungan.

* + 1. Ransangan bagi kreativitas

 Melalui eksperimen dalam bermain, anak-anak menemukan bahwa merancang sesuatu yang berbeda dapat menimbulkan kepuasan.

* + 1. Perkembangan wawasan diri

 Dengan bermain anak mengetahui tingkat kemampuannya dibandingkan teman bermainnya. (Elizabeth b. Hurlock 1978 : 323)

**2. Tahap perkembangan bermain**

* 1. Tahap *eksplorasi*

Hinggga bayi berusia sekitar 3 bulan, permainan mereka terutama terdiri atas melihat orang dan benda yang di acungkan dihadapannya.

* 1. Tahap permainan

Bermain barang mainan dimulai pada tahun pertama dan mencapai puncaknya pada usia antara 5 dan 6 tahun.

* 1. Tahap bermain

Setelah masuk sekolah, jenis permainan mereka sangat beragam.

* 1. Tahap melamun

Semakin mendekati masa puber, mereka mulai kehilangan minat dalam permainan yang sebelumnya disenangi dan banyak menghabiskan waktunya untuk melamun. (Elizabeth b. Hurlock 1978 : 324)

1. **Media *Puzzle***

Rossie dan Breidle dalam Sanjaya (2006:161) mengemukakan ”Media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, buku, majalah dan sebagainya”. Newby dalam Prawiradilaga (2009:64) mengungkapkan “Media pembelajaran adalah media yang dapat menyampaikan pesan pembelajaran atau mengandung muatan untuk membelajarkan seseorang.

Gagne & Briggs dalam Arsyad (2008:4) ”Media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar”. Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam menyampaikan isi materi pembelajaran atau dapat membelajarkan seseorang yang bertujuan membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar peserta didik sehingga tujuan pendidikan tercapai.

Jadi, agar proses belajar mengajar dapat memperoleh hasil optimal, sebaiknya siswa diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya. Guru berupaya untuk menampilkan rangsangan (stimulus) yang dapat diproses dengan berbagai indera. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan .

Menurut Adenan (1989: 9) dinyatakan bahwa “puzzle dan *games* adalah materi untuk memotivasi diri secara nyata dan merupakan daya penarik yang kuat. *Puzzle* dan games untuk memotivasi diri karena hal itu menawarkan sebuah tantangan yang dapat secara umum dilaksanakan dengan berhasil”. Sedangkan menurut Hadfield (1990: v) *puzzle* adalah pertanyaan-pertanyaan atau masalah yang sulit untuk dimengerti atau dijawab”.

Rokhmat (2006:50) menyatakan, “*Puzzle* adalah permainan konstruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-kotak, atau bangun-bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu.” Menurut Rahmanelli (2007:24) menyebutkan *puzzle* adalah permainan merangkai potongan – potongan gambar yang berantakan menjadi suatu gambar yang utuh.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan 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.

Tarigan (1986:234) menyatakan bahwa ‘pada umumnya para siswa menyukai permainan dan mereka dapat memahami dan melatih cara penggunaan kata-kata, *puzzle, crosswords puzzle, anagram dan palindron’*.
Berikut ini ada beberapa jenis *puzzle* yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan memahami kosakata:

1. *Spelling puzzle,* yakni *puzzle*yang terdiri dari gambar-gambar dan huruf-huruf acak untuk dijodohkan menjadi kosakata yang benar.
2. *Jigsaw puzzle,* yakni *puzzle*yang berupa beberapa pertanyaan untuk dijawab kemudian dari jawaban itu diambil huruf-huruf pertama untuk dirangkai menjadi sebuah kata yang merupakan jawaban pertanyaan yang paling akhir.
3. *The thing puzzle,* yakni *puzzle* yang berupa deskripsi kalimat-kalimat yang berhubungan dengan gambar-gambar benda untuk dijodohkan.
4. *The letter(s) readiness puzzle*, yakni *puzzle* yang berupa gambar-gambar disertai dengan huruf-huruf nama gambar tersebut, tetapi huruf itu belum lengkap.
5. *Crosswords puzzle*, yakni *puzzle* yang berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab dengan cara memasukan jawaban tersebut ke dalam kotak-kotak yang tersedia baik secara horizontal maupun vertikal.
	* + 1. **Macam – macam *Puzzle***

Menurut Muzamil, Misvach (2010) menyatakan beberapa bentuk *puzzle*, yaitu:

1. *Puzzle konstruksi*

*Puzzle* rakitan merupakan kumpulan potongan – potongan yang terpisah, yang dapat digabungkan kembali menjadi beberapa model. *Puzzle* ini bermanfaat untuk melatih kemampuan motorik dan kemampuan berpikir pada anak.

1. *Puzzle* batang ( *stick* )

*Puzzle* batang merupakan permainan teka – teki matematika sederhana namun memerlukan pemikiran kritis dan penalaran yang baik untuk menyesuaikannya.

1. *Puzzle* lantai

*Puzzle* lantai bermanfaat untuk merangsang kreativitas dan melatih kemampuan berpikir anak.

1. *Puzzle* angka

*Puzzle* angka bermanfaat untuk mengenal angka. Selain itu dapat melatih kemampuan berpikir dengan menyusun angka sesuai urutannya.

1. *Puzzle* transportasi

*Puzzle* transportasi merupakan permainan bongkar pasang yang memiliki gambar berbagai macam alat transportasi.

1. *Puzzle* logika

*Puzzle* logika merupakan *puzzle* gambar yang dapat mengembangkan keterampilan serta anak dapat memecahkan masalah. *Puzzle* ini dapat dilakukan dengan menyusun kepingan *puzzle* hingga membentuk suatu gambar yang utuh.

1. *Puzzle* geometri

*Puzzle* geometri merupakan *puzzle* yang dapat mengembangkan keterampilan mengenali bentuk geometri ( segitiga, lingkaran, persegi dan lain – lain.

1. *Puzzle* penjumlahan dan pengurangan

*Puzzle* penjumlahan dan pengurangan merupakan *puzzle* yang dapat mengembangkan kemampuan logika matematika anak. Dengan *puzzle* penjumlahan dan pengurangan anak memasang kepingan *puzzle* sesuai dengan gambar pasangan.

* + 1. *Puzzle* binatang

*Puzzle* yang berguna untuk melatih daya pengamatan dan kosentrasi, mengenal bentuk serta melatih kemampuan jari – jari anak.

* + - 1. **Manfaat bermain Puzzle**
1. Meningkatkan Keterampilan Kognitif

Keterampilan kognitif *(cognitive skill)* berkaitan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah. *[Puzzle](http://duniaanakcerdas.com/info-puzzle-2)* adalah permainan yang menarik bagi anak balita karena anak balita pada dasarnya menyukai bentuk gambar dan warna yang menarik.

Dengan bermain *puzzle* anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar. Pada tahap awal mengenal *puzzle*, mereka mungkin mencoba untuk menyusun gambar *puzzle* dengan cara mencoba memasang-masangkan bagian-bagian [*puzzle*](http://duniaanakcerdas.com/toko-anak-cerdas/mainankayu-puzzle-keping-2/) tanpa petunjuk.

1. Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus

Keterampilan motorik halus *(fine motor skill)* berkaitan dengan kemampuan anak menggunakan otot-otot kecilnya khususnya tangan dan jari-jari tangan. Anak balita khususnya anak berusia kurang dari tiga tahun (batita) direkomendasikan banyak mendapatkan latihan keterampilan motorik halus. Dengan bermain *puzzle* tanpa disadari anak akan belajar secara aktif menggunakan jari-jari tangannya. Supaya *puzzle*dapat tersusun membentuk gambar maka bagian-bagian *puzzle* harus disusun secara hati-hati.

Perhatikan cara anak-anak memegang bagian *puzzle* akan berbeda dengan caranya memegang boneka atau bola. Memengang dan meletakkan *puzzle* mungkin hanya menggunakan dua atau tiga jari, sedangkan memegang boneka atau bola dapat dilakukan dengan mengempit di ketiak (tanpa melibatkan jari tangan) atau menggunakan kelima jari dan telapak tangan sekaligus.

1. Meningkatkan Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial berkaitan dengan kemampuan berinteraksi dengan orang lain. *[Puzzle](http://duniaanakcerdas.com/toko-anak-cerdas/mainankayu-puzzle-alfabet/%22%20%5Ct%20%22_blank)*dapat dimainkan secara perorangan. Namun *puzzle* dapat pula dimainkan secara kelompok. Permainan yang dilakukan oleh anak-anak secara kelompok akan meningkatkan interaksi sosial anak. Dalam kelompok anak akan saling menghargai, saling membantu dan berdiskusi satu sama lain. Jika anak bermain *puzzle* di rumah orang tua dapat menemani anak untuk berdiskusi menyelesaikan *puzzle*nya, tetapi sebaiknya orang tua hanya memberikan arahan kepada anak dan tidak terlibat secara aktif membantu anak menyusun *puzzle.*

1. Melatih koordinasi mata dan tangan.

Anak belajar mencocokkan keping - keping *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar. Ini langkah penting menuju pengembangan ketrampilan membaca.

1. Melatih logika

Membantu melatih logika anak. Misalnya *puzzle* bergambar manusia. Anak dilatih menyimpulkan di mana letak kepala, tangan, dan kaki sesuai logika.

1. Melatih kesabaran.

Bermain *puzzle* membutuhkan ketekunan, kesabaran dan memerlukan waktu untuk berfikir dalam menyelesaikan tantangan.

1. Memperluas pengetahuan.

Anak akan belajar banyak hal, warna, bentuk, angka, huruf. Pengetahuan yang diperoleh dari cara ini biasanya mengesankan bagi anak dibandingkan yang dihafalkan. Anak dapat belajar konsep dasar, binatang, alam sekitar, buah-buahan, alfabet dan lain-lain. Tentu saja dengan bantuan ibu dan ayah.

* + - 1. **Fungsi permainan Puzzle**

Nari (2008), mengemukakan bahwa pada umumnya, sisi edukasi permainan puzzle ini berfungsi untuk :

* 1. Melatih kosentrasi, ketelitian dan kesabaran
	2. Melatih koordinasimata dan tangan. Anak belajar mencocokan keping – keping puzzle dan menyusun menjadi satu gambar.
	3. Memperkuat daya ingat
	4. Mengenalkan anak pada konsep hubungan
1. **Pengaruh Terapi Bermain *Puzzle* Dengan Kemampuan Berpikir**

Bermain adalah suatu kebutuhan yang diperlukan agar anak dapat berkembang seecara wajar dan utuh. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara spontan karena disenangi dan tanpa tujuan tertentu (Montolalu, 2007: 1.10). Menurut Adenan (1989: 9) dinyatakan bahwa *Puzzle* dan *games* untuk memotivasi diri karena hal itu menawarkan sebuah tantangan yang dapat secara umum dilaksanakan dengan berhasil.

Jadi dengan permainan *puzzle* ini anak mampu melatih kemampuan kognitif dan kemampuan motorik anak. Anak dapat mengembangkan kemampuan berpikir dari yang tidak tau menjadi tau. Dimana *puzzle* memiliki bermacam-macam bentuk yang dapat menambah pengetahuan anak. *Puzzle* dengan bentuk yang unik sehingga anak menyukai belajar dengan mengguanakan media *puzzle.* *Puzzle* logika yang berbentuk potongan-potongan gambar animasi sehingga anak dapat mengetahui gambar yang terbentuk didalam *puzzle.* Kemudian adapula *puzzle* penjumlahan dan pengurangan yang berbentuk angka dan simbol dimana anak dapat mengembangkan kemampuan berpikir dalam hal penjumlahan dengan menggunakan *puzzle* anak juga mampu mengetahui apa saja bentuk geometri, menghitung, menambah kosa kata, dan juga dapat mengetahui kosa kata bahasa inggris. *Puzzle* merupakan salah satu alternatif yang disukai oleh anak yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir anak.

1. **Kerangka Teori**

Anak usia dini (5-6 tahun)

Ciri-ciri :

1. Keingintahuan anak besar dan aktif
2. Bisa mengatur gerak badan
3. Bisa berlari dengan cepat
4. Koordinasi motorik baik
5. Kemampuan berbahasa baik

Sumber Syamsuar Mochthar (1987:230)

Bermain *Puzzle*

1. *Puzzle* logika

Puzzle ini mengembangkan keterampilan anak anak serta anak dapat memecahkan masalah.

1. *Puzzle* geometri

Puzzle ini dapat mengembangkan keterampilan anak mengenali bentuk geometri.

Sumber Muzamil, Misvach (2010)

Kemampuan berpikir berkembang menjadi baik

Menstimulasi kemampuan berpikir anak

Sketma 2.6

**BAB III**

**KERANGKA KONSEP**

* + 1. **Kerangka Konsep**

Menurut Notoatmodjo (2010) kerangka konsep merupakan *abstraksi* yang terbentuk oleh generalisasi dari hal-hal khusus. Oleh karena itu, kerangka konsep hanya dapat diamati atau dapat diukur melalui konstruk atau yang lebih dikenal dengan nama variabel. Berdasarkan hal di atas maka peneliti ingin meneliti Pengaruh Terapi Bermain Terhadap Kemampuan berpikir pada Anak usia 5-6 Tahun di TK Islami Al-Amin Batusangkar Tahun 2016. Pada kerangka konsep yang menjadi variabel dependen adalah kemampuan berpikir pada anak usia 5-6 tahun sedangkan variabel independen adalah terapi bermain puzzle. Variabel di atas akan menjadi dasar dalam pembuatan kerangka konsep dalam penelitian ini seperti bagian berikut :

**Variabel Dependen Variabel Independen**

Pre-Test

Post-Test

INTERVENSI

Mengajarkan cara bermain *puzzle* sesuai gambar dan bentuknya

Kemampuan berpikir anak sesudah intervensi

Kemampuan berpikir anak sebelum intervensi

**Skema 3.1. Kerangka Konsep**

* + 1. **Defenisi Operasional**

Definisi operasional adalah mendefinisikan variabel secara operasional berdasarkan karakteristik yang diamati, sehingga memungkinkan peneliti untuk melakukan observasi atau pengukuran secara cermat terhadap suatu objek atau fenomena. (Aziz Alimul Hidayat, 2007)

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **no** | **Variable** | **Defenisi****Operasional**  | **Cara ukur**  | **Alat ukur** | **Skala ukur** | **Hasil ukur** |
| 1 | Variabel dependenKemampuan berpikir | Kemampuan anak untuk mengolah informasi atau menerima rangsangan yang dia terima lalu memberikan respon yang tepat. | Observasi  | LembaranObservasi | Ordinal  | 1.tidak meningkat : >76,67%2.Meningkat : <76,67% |
| 2 | VariabelIndependenTerapi bermain *puzzle* | Suatu permainan konstruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-kotak, atau bangun-bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu | Bermain *puzzle*  | Puzzle |  | Dilakukan Terapi bermain |

* + 1. **Hipotesa**

Ha : Ada Pengaruh terapi bermain puzzle terhadap kemampuan pikir pada anak usia 5-6 tahun di TK Islami Al-Amin Batusangkar tahun 2016.

**BAB IV**

**METODE PENELITIAN**

* 1. **Desain Penelitian**

Desain penelitian adalah keseluruhan dari perencanaan untuk menjawab pertanyaan penelitian dan mengindetifikasi berupa kesulitan yang mungkin timbul selama proses penelitian (Nursalam, 2003). Penelitian ini menggunakan metode *quasi-eksperimen* dengan rancangan *one group pre test – post test* dimana pada penelitian ini sampel diobservasi terlebih dahulu (*pre test*) sebelum diberi perlakuan kemudian setelah diberikan perlakuan sampel tersebut di observasi kembali (*post test*) (Hidayat, 2007).

 **Gambar 4.1**

Pre-Test

Post-Test

INTERVENSI

Mengajarkan cara bermain *puzzle* sesuai gambar dan bentuknya

Kemampuan berpikir anak sesudah intervensi

Kemampuan berpikir anak sebelum intervensi

* 1. **Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di TK Islami Al-Amin Batusangkar pada tanggal 18-20 Juli 2016.

* 1. **Populasi, Sampel, dan Sampling**
		+ 1. **Populasi**

Populasi dalam penelitian adalah subjek (misalnya, klien / manusia) yang memenuhi kriteria yang telah ditetapkan (Nursalam, 2013). Pada penelitian ini yang menjadi Populasi adalah anak usia 5-6 tahun yang bersekolah di TK Islami Al-Amin Batusangkar dengan Jumlah populasi pada tahun 2016 adalah sebanyak 30 anak.

* + - 1. **Sampel**

Sampel adalah sebagian dari keseluruhan objek / subjek yang akan diteliti dan dianggap mewakili seluruh populasi (Notoatmodjo, 2010). Kriteria sampel yang diambil masuk dalam kriteria inklusi. Kriteria inklusi adalah karakteristik umum subjek penelitian dari suatu populasi target yang terjangkau dan akan diteliti (Nursallam, 2013). Jumlah sampel adalah 30 anak. Pada tahun ajaran yang lalu 2015 anak yang bersekolah disana sebanyak 30 orang,sedangkan tahun ajaran baru 2016 anak yang masuk ke TK Islami Al-Amin Batusangkar sebanyak 18 anak maka akhirnya peneliti hanya mendapatkan sampel 18 anak.

1. Kriteria Inklusi :

Kriteria inklusi adalah kriteria atau standar yang ditetapkan sebelum penelitian dilakukan. Kriteria inklusi digunakan untuk menentukan apakah seseorang dapat berpartisipasi dalam studi penelitian. (Kamus Kesehatan)

1. Guru bersedia meneliti anak didiknya
2. Anak bersedia menjadi responden.
3. Anak yang bersekolah di TK Islami Al-Amin batusangkar
4. Responden berumur 5-6 tahun.
5. Kriteria Eklusi

Kriteria eklusi adalah menghilangkan/mengeluarkan subjek yang memenuhi kriteria inklusi dari penelitian karena sebab-sebab tertentu (Nursalam, 2003: 97).

* + - 1. **Sampling**

Sampling adalah proses menyeleksi porsi dari populasi untuk dapat mewakili populasi. Teknik pengambilan sampel ini adalah *Total sampling* yaitu pengambilan responden yang keseluruhan jumlah yang ada di suatu tempat sesuai dengan konteks penelitian (Nursallam, 2013).

* 1. **Pengumpulan Data**
		1. **Alat Pengumpulan Data**

Instrumen penelitian adalah alat-alat yang akan digunakan untuk pengumpulan data ( Notoadmodjo, 2004). Instrumen merupakan alat bantu bagi peneliti didalam menggunakan metode pengumpulan data (Arikunto, 2000). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini observasi dan lembar observasi. Dimana lembar observasi terdapat data demografi anak dan juga lembaran observasi yang akan diisi sebelum dan sesudah melakukan intervensi.

1. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk melihat hasil kemampuan berpikir anak sebelum dan sesudah intervensi.

1. *Puzzle* logika

*Puzzle* ini berbentuk potongan – potongan sebuah gambar yang akan dibentuk menjadi gambar yang utuh.

* + 1. **Prosedur Pengumpulan Data**

Peneliti mengajukan surat permohonan izin penelitian yang dikeluarkan oleh Program Studi Ilmu Keperawatan Stikes Perintis Padang yang ditujukan kepada TK Islami Al-Amin Batusangkar. Setelah peneliti mendapat izin dari kepala sekolah TK Islami Al-Amin Batusangkar peneliti menyiapkan diri untuk melakukan terai bermain *puzzle.*  Peneliti juga meminta kerjasama dengan guru kemudian member penjelasan mengenai hal-hal yang berkaitan dengan penelitian, setelah mendapat izin peneliti menuju kekelas. Peneliti menjelaskan tujuan dari prosedur penelitian yang akan dilakukan. Peneliti mengisi data demografi responden meliputi nama, umur dan jenis kelamin.

Peneliti menginformasikan terapi bermain *puzzle* ini akan dilakukan secara bersama dan akan diobservasi oleh peneliti. Kemudian Anak diberikan *puzzle* terlebih dahulu untuk dikerjakan selama 10 menit kemudian lihat berapa anak mampu menyusun puzzle lalu tulis di lembar observasi setelah itu ajarkan anak bermain *puzzle selama* 10 menitsetelah selesai kemudian berikan lagi kepada anak *puzzle* yang telah diajarkan tadi untuk dikerjakan sendiri selama 10 menit kemudian hasilnya di catat di lembar observasi. Terapi ini dilakukan pagi hari dengan waktu 30 menit selama 3 hari dengan *puzzle* yang sama. Setelah data terkumpul dilakukan analisa.

* 1. **Cara Pengolahan dan Analisis Data**
		1. **Pengolahan data**

Setelah data dikumpulkan, selanjutnya peneliti melakukan pengolahan data melalui beberapa tahap proses sebagai berikut :

1. ***Editing* (Pengecekan data)**

Mengecek jumlah responden dan meneliti kelengkapan pengisian biodata responden meliputi : nama, umur dan jenis kelamin.

1. ***Coding* (Pengkodean data)**

Pemberian kode atau tanda pada lembar observasi, pada tahap ini peneliti melakukan pemberian tanda ceklist (√) lembar observasi penelitian. Dan pada variabel kemampuan berpikir diberikan kode 1 jika kemampuan berpikir tidak meningkat setelah intervensi, dan diberi kode 2 jika kemampuan berpikir meningkat setelah intervensi.

1. ***Prossesing* (Memproses data)**

Pada tahap ini dilakukan kegiatan proses data dengan lembar observasi yang lengkap dan benar dianalisis. Pengolahan data ini dilakukan dengan bantuan program computer dimulai dengan data dimasukan kedalam program yang digunakan.Pengolahan data menggunakan rumus *t-test* dependen uji t.

1. ***Cleaning* (Pembersihan data)**

Pada tahap ini peneliti melakuan pengecekan kembali data yang sudah di entry dan yakin bahwa data yang telah masuk benar-benar bebas dari kesalahan yang kemudian disajikan dalam bentuk tabel.

* + 1. **Analisa Data**
	1. **Analisa Univariat**

Analisa univariat dilakukan untuk menjelaskan atau mendeskripsikan karakteristik setiap variabel penelitian. Penyajian data dari masing-masing variable menggunakan tabel dan diinterprestasikan berdasarkan hasil yang diperoleh. Penelitian ini akan menganalisis pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap kemampuan berpikir pada anak berusia 5-6 tahun di TK Islami Al-Amin Batusangkar tahun 2016. Analisis univariat yaitu terhadap variabel hasil kemampuan berpikir anak sebelum dan sesudah dilakukan intervensi. Dimana didapatkan rerata kemampuan berpikir sebelum dilakukan intervensi yaitu 56.29% dan kemampuan berpikir sesudah dilakukan intervensi yaitu 77.68%.

* 1. **Analisa Bivariat**

Analisa bivariat mempunyai tujuan untuk menganalisis hubungan dua variabel. Analisa bivariat akan menguraikan perbedaan *mean* variabel kemampuan berpikir dengan menilai kemampuan berpikir sebelum dan sesudah terapi bermain *puzzle* selama 3 hari dalam waktu 30 menit yang dilakukan pagi hari. Analisa bivariat dilakukan dengan uji statistik t-test dependen (*paired sample t-test*) untuk mengetahui pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap kemampuan berpikir anak sebelum dan sesudah intervensi. Uji statistik untuk seluruh analisis tersebut dianalisis dengan tingkat kemaknaan 95% (alpha 0,05). Dimana jika nila p < 0,05 maka secara statistik disebut bermakna dan jika nilai p ≥ 0,05, maka hasil hitungan tersebut tidak bermakna.

Pada penelitian ini peneliti menghasilkan nilai p=0,000, dimana nilai p < α (0,05), maka dapat disimpulkan ada pengaruh yang signifikan terapi bermain *puzzle* terhadap kemampuan berpikir pada anak.

$$t=\frac{d}{S\\_d/\sqrt{n}}$$

Keterangan :

*d* = rata – rata deviasi atau selisih sampel 1 dan 2

*Sd =*standar deviasi dari deviasi 1 dan2

*n =* sampel

*t =*  perbedaan (Hastono,2011)

* 1. **Etika Penelitian**

Pada penelitian ini, peneliti meyakinkan bahwa responden perlu mendapatkan perlindungan dari hal-hal yang merugikan selama penelitian, dengan memperhatikan aspek-aspek *self determination*, *privacy, anonymity, confidentially* dan *protection from discomfort* ( Polit & Back, 2006). Peneliti juga membuat *informed consent* sebelum penelitian dilakukan.

* + 1. **Prinsip Etik**
1. *Self Determinant*

Semua responden bersedia menjadi responden, setelah semua informasi yang berkaitan dengan penelitian dijelaskan dengan menandatangani *informed consent* yang telah disediakan.

1. *Privacy*

Peneliti menjaga kerahasiaan atas informasi yang diberikan responden untuk kepentingan penelitian.

1. *anonymity*

peneliti merahasiakan nama responden gantinya akan digunakan inisial atau nomor responden.

1. *Confidentiality*

peneliti menjaga kerahasiaan identitas responden dan informasikan diberikan. Semua catatan dan data responden disimpan sebagai dokumentasi penelitian.

1. *Protection from discomfrom*

Peneliti memberi kenyamanan pada responden.

* + 1. **Informed Consent**

Perhatian terbesar pada penelitian ini adalah perlindungan hak-hak responden untuk mengambil keputusan sendiri yang dijamin oleh formulir persetujuan. Ini berarti responden harus sadar sepenuhnya terhadap penelitian yang akan dilakukan dan setuju untuk berpatisipasi. Formulir persetujuan ini terdiri dari 6 elemen ( Dempsey, 2002) diantaranya :

1. Anak diberi penjelasan yang dapat dimengerti mengenai tujuan dari penelitian yang akan dilakukan. Dengan memberitahukan mengenai prosedur dan teknik yang akan dilakukan.
2. Responden diberitahu mengenai manfaat yang akan didapatkan pada penelitian yang akan dilakukan.
3. Anonimitas dan kerahasiaan harus dipastikan. Subjek penelitian harus yakin bahwa semua hasil tidak akan dihubungkan dengan mereka dan respon mereka tetap dirahasiakan.

**BAB V**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

1. **Gambaran Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di TK Islami Al-Amin Batusangkar. TK ini berada di Jln. Piliang dobok, kecamatan Lima Kaum, kabupaten Tanah Datar dan berada di kota Batusangkar. TK Islami Al-Amin memiliki jarak sekitar 10 Km dari pusat kota Batusangkar. Wilayah Lima kaum dengan batas wilayah sebelah utara berbatasan dengan Nagari Baringin, sebelah selatan berbatas dengan Nagari Rambatan, sebelah barat berbatasan dengan Nagari Cubadak dan disebelah timur berbatasan dengan Nagari Baringin. TK Islami Al-Amin memiliki fasilitas-fasilitas seperti arena permainan di halaman sekolah, kamar mandi dan juga kelas yang memadai. TK Islami Al-Amin ini memiliki 3 orang guru dimana semua guru lulus pendidikan sarjana, TK Islami Al-Amin memiliki 2 kelas dimana satu kelas berisi 10 anak dan satu lagi berisi 8 orang anak.

1. **Hasil Penelitian**

Hasil penelitian yang dilakukan pada anak TK tentang pengaruh terapy bermain *Puzzle* terhadap kemampuan berpikir anak usia 5-6 tahun di TK Al-Amin Batusangkar Tahun 2016. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 18 Juli 2016 sampai tanggal 20 Juli 2016, dengan jumlah sampel awal 30 responden. Dalam kenyataannya peneliti hanya mendapatkan sampel 18 responden karena masuk tahun ajaran baru. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah dengan melakukan terapy bermain *puzzle* dan melakukan pengukuran kemampuan berpikir sebelum dan setelah intervensi dilakukan pada anak TK umur 5-6 tahun. Kemudian melihat pengaruh Terapi bermain *puzzle* terhadap kemampuan berpikir anak. Analisa data dilakukan secara komputerisasi dengan perangkat statistik menggunakan uji t test pada derajat kepercayaan 95%.

1. **Analisis Univariat**

 Analisis univariat melihat pengaruh distribusi frekuensi variabel independen yaitu terapi bermain *puzzle* serta variabel dependen yaitu kemampuan berpikir pada anak yang berjumlah 18 orang. Peneliti mendapatkan data univariat tentang Pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap kemampuan berpikir pada anak usia 5-6 tahun di TK Al-Amin Batusangkar sebagai berikut :

1. **Distribusi Rerata kemampuan berpikir pada anak sebelum dilakukan latihan teknik *puzzle.***

**Tabel 5.1**

**Distribusi rerata kemampuan berpikir pada anak sebelum dilakukan terapi bermain *puzzle* Di TK Al-Amin Batusangkar Tahun 2016**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Variabel** | **N** | **Mean** | **SD** | **Min-Max** | **95% CI** |
| **Lower** | **Upper** |
| **Rerata Pre** | 18 | 56.29 | 6.48 | 40-70 | 53.07 | 59.52 |

Berdasarkan tabel 5.1 diatas dilihat dari 18 anak diketahui bahwa di TK Al-Amin Batusangkar tahun 2016 sebelum dilakukan intervensi didapatkan rata-rata frekuensi kemampuan berpikir sebelum dilakukan intervensi adalah 56.29% dengan standar deviasi 6.48% rata-rata anak mampu menyusun *puzzle* 40%-70% kepingan *puzzle* dengan CI 53.07-59.52.

1. **Distribusi rerata kemampuan berpikir pada anak setelah dilakukan terapi bermain *puzzle.***

**Tabel 5.2**

**Distribusi Frekuensi Rerata kemampuan berpikir pada anak sesudah dilakukan terapi bermain *puzzle* di TK Islami Al-Amin Batusangkar tahun 2016*.***

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Variabel** | **n** | **Mean** | **SD** | **Min-Max** | **95% CI** |
| **Lower** | **Upper** |
| **Rerata Post** | 18 | 77.68 | 15.13 | 40-93 | 70.15 | 85.21 |

Berdasarkan tabel 5.2 diatas dilihat dari 18 anak diketahui bahwa di TK Al-Amin Batusangkar tahun 2016 sesudah dilakukan intervensi didapatkan rata-rata frekuensi kemampuan berpikir sebelum dilakukan intervensi adalah 77.68% dengan standar deviasi 15.13% rata-rata anak mampu menyusun *puzzle* 40%-93% kepingan *puzzle* dengan CI 70.15-85.21.

1. **Peningkatan kemampuan berpikir**

Gafik 5.1

Peningkatan Kemampuan Berpikir Sebelum Dan Sesudah Memberikan Terapi Bermain *Puzzle* Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Islami Al-Amin Batusangkar Tahun 2016

Berdasarkan 5.1 diketahui bahwa rata-rata kemampuan berpikir anak mengalami peningkatan setelah dilakukan terapi bermain *puzzle* dimana nampak jelas terlihat pada hari ketiga sebelum diberi perlakuan kemampuan berpikir anak sebesar 73,33 setelah diberi perlakuan meningkat menjadi 91.94.

1. **Analisis Bivariat**

Analisis bivariat dilakukan untuk melihat pengaruh antara variabel independen yaitu terapi bermain *puzzle* dengan variabel dependen yaitu kemampuan berpikir anak TK usia 5-6 tahun, dengan menggunakan uji *paired test.*

**Tabel 5.3**

**Rerata kemampuan berpikir pada anak sebelum dan sesudah dilakukan terapi bermain *puzzle* di TK Islami Al-Amin Batusangkar tahun 2016**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Kemampuan Berpikir | n | Mean | Std.Deviation | 95% CI | T | *p-value* |
|  | Lower | Upper |
| *Paired t-test**Pre-post* | 18 | 21.38 | 13.01 | 27.85 | 14.91 | 6.973 | 0.000 |
|  |

Dari tabel 5.3 terlihat rerata kemampuan berpikir sebelum dan sesudah yaitu 21.38 % dengan standar deviasi 13.01. Pengaruh ini di uji dengan uji *paired t-test* pada 18 sampel menghasilkan nilai p=0,000, dimana nilai p < α (0,05), maka dapat disimpulkan ada pengaruh yang signifikan terapi bermain *puzzle* terhadap kemampuan berpikir pada anak.

**C. Pembahasan**

**1. Analisa Univariat**

1. **Rerata kemampuan berpikir sebelum dilakukan terapi bermain *puzzle* pada anak usia 5-6 tahun di TK Islami Al-Amin Batusangkar tahun 2016**

Berdasarkan tabel 5.1 diatas dilihat dari 18 anak diketahui bahwa di TK Al-Amin Batusangkar tahun 2016 sebelum dilakukan intervensi didapatkan rerata frekuensi kemampuan berpikir sebelum dilakukan intervensi adalah 56.29 dengan standar deviasi 6.48 rata-rata anak mampu menyusun *puzzle* 40%-70% kepingan *puzzle* dengan CI 53.07-59.52.

Sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Meldi Amala (2015), dengan pembahasan tentang pengaruh bermain *puzzle* terhadap perkembangan fungsi kognitif pada anak sebelum di lakukan bermain *puzzle* didapatkan dari 18 orang responden ada 15 anak yang belum mengenali bentuk dan warna dan 3 anak sudah mampu mengenali bentuk dan warna. Selain itu juga ada penelitian Purwandari,S (2010), dengan pembahasan tentang peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika tentang bangunan datar melalui permainan *puzzle* menyatakan bahwa permainan *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan pada rata-rata kelas dan ketuntasan hasil belajar siswa. Prasiklus = 59,62. Siklus 1 = 72,96, siklus 2 = 84,07. Ketuntasan hasil belajar juga meningkat dari 27 siswa. Prasiklus =56 tuntas. Siklus 1 = 81% tutas, siklus 2 = 100% tuntas.

M. Solehuddin (2000) dalam jurnal ilmu pendidikan menyebutkan bahwa daya pikir adalah kemampuan anak untuk memahami suatu konsep, hubungan, operasi dan sejenisnya untuk menyelesaikan masalah atau persoalan yang dihadapi. Menurut carl (1998), kemampuan berpikir merupakan kesempatan bertindak sebagai dimanifestasikan dalam kemampuan atau kegiatan sebagai berikut fasilitas dalam bidang dan angka, efisien penggunaan bahasa, kecepatan pengamatan, fasilitas dalam memahami hubungan, menghayal atau menciptakan.

Maka, menurut asumsi peneliti dapat disimpulkan bahwa dengan bemain *puzzle* dapat membuat kemampuan berpikir anak menjadi meningkat. Dimana awalnya kemampuan berpikir anak berkurang menjadi meningkat.

1. **Rerata kemampuan berpikir setelah dilakukan terapi bermain *puzzle* pada anak usia 5-6 tahun di TK Islami Al-Amin Batusangkar tahun 2016**

Berdasarkan tabel 5.2 diatas dilihat dari 18 anak diketahui bahwa di TK Al-Amin Batusangkar tahun 2016 sesudah dilakukan intervensi didapatkan rerata frekuensi kemampuan berpikir sebelum dilakukan intervensi adalah 77.68 dengan standar deviasi 15.13 rata-rata anak mampu menyusun *puzzle* 40%-93% kepingan *puzzle* dengan CI 70.15-85.21.

Berdasarkan hasil penelitian Ajeng (2014)setelah melakukan terapi bermain *puzzle* kemampuan kognitif anak mengenal bentuk 5,42 dan setelah melakukan terapi bermain *puzzle* kemampuan kognitif anak mengenal bentuk meningkat menjadi 7,21. Selain itu penelitian Dwi Nur (2015) dengan pembahasan tentang metode permainan dengan media *puzzle* dalam meningkatkan keterampilan membaca pada anak. Hasil penelitian menunjukan bahwa media *puzzle*  dapat meningkatkan kemampuan membaca pemula. Persentase ketuntasan siswa siklus 1 sebanyak 57,7%, siklus 2 sebanyak 75,01% dan siklus 3 sebanyak 90,38%.

Menurut Witherington (1978), mengemukakan bahwa daya pikir adalah pikiran, melalui pikiran dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan masalah***.*** Khodijah (2006), menjelaskan kemampuan berfikir anak adalah Kemampuan anak untuk mengolah informasi atau menerima rangsangan yang dia terima lalu memberikan respon yang tepat.

Rokhmat (2006:50) menyatakan, *Puzzle* adalah permainan konstruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-kotak, atau bangun-bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu. Menurut Rahmanelli (2007:24) menyebutkan *puzzle* adalah permainan merangkai potongan – potongan gambar yang berantakan menjadi suatu gambar yang utuh.

Maka, menurut asumsi peneliti dapat disimpulkan bahwa bermain *puzzle* merupakan salah satu cara yang efektif untuk meningkatkankemampuan berpikir anak, dimana anak diajarkan sambil bermain.

1. **Analisis Bivariat**

**Rata-Rata kemampuan berpikir pada anak sebelum dan sesudah dilakukan latihan teknik *puzzle* di TK Islami Al-Amin Batusangkar tahun 2016**

Dari tabel 5.3 terlihat rata-rata kemampuan berpikir sebelum dan sesudah yaitu 21.38 dengan standar deviasi 13.01. Pengaruh ini di uji dengan uji paired test menghasilkan nilai p=0,000, dimana nilai p < α (0,05), maka dapat disimpulkan ada pengaruh yang signifikan terapi bermain *puzzle* terhadap kemampuan berpikir pada anak. Dimana peneliti telah melakukan uji normalitas dimana kurva terlihat dalam benuk yang normal, rasio skewness -1 dimana ≥-2 dan <2 berarti rata-rata kemampuan berpikir sebelum dan setelah dilakukan melakukan terapi bermain *Puzzle* berdistribusi dengan normal.

Penelitian Komang Srianis dkk (2014)mengatakan bahwa penerapan metode bermain *puzzle* perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk terdapat peningkatan perkembangan kognitif dalam mengenal bentuk sebesar 71,50% menjadi sebesar 91,00% yang berada pada kategori sangat tinggi. Terdapat peningkatan sebanyak 19,50%. Dalam penelitian Ni Made dkk (2014) mengatakan bahwa terjadinya peningkatan kemampuan kognitif dalam pengenalan bentuk dengan penerapan metode bermain *puzzle* berbantuan *brain gym.* Dari siklus 1 rata-rata kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk adalah 66,5% dengan kriteria sedang, sedangkan siklus 2 80,0% dengan criteria sedang. Jadi peningkatan kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk adalah sebesar 21,5%.

Wiyani (2014 : 61) Kognitif adalah kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan, yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi dilingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana. Mayer (1987), mendefinisikan kemampuan berpikir sebagai upaya yang dilakuan seseorang untuk membuat generalisasi, mengandaikan, dan mengendalikan kemungkinan-kemungkinan yang berbagai, dan juga menangguhkan keputusan.

Menurut Rahmanelli (2007:24) menyebutkan *puzzle* adalah permainan merangkai potongan – potongan gambar yang berantakan menjadi suatu gambar yang utuh. Dari hasil penelitian ini diketahui bahwa terapi bermain *puzzle* pada anak memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir. Hal tersebut disebabkan karena adanya stimulasi yang diberikan kepada anak sehingga anak mampu memahami dan mampu menyusun dengan benar.

Menurut ismail (2006), *puzzle* adalah permainan yang menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian. Fungsi dari bermain *puzzle* ini adalah untuk melatih kosentrasi, ketelitian dan kesabaran, untuk melatih koordinasi mata dan tangan juga anak belajar mencocokan keping – keping puzzle dan menyusun menjadi satu gambar, serta memperkuat daya ingat dan Mengenalkan anak pada konsep hubungan.

Maka, menurut asumsi peneliti dapat disimpulkan bahwa setelah dilakukan terapi bermain *puzzle* terjadi perubahan kemampuan berpikir dengan rata-rata sebesar 77.68%, sebelum dilakukan intervensi pada hari pertama rata-rata anak mampu menyusun *puzzle* sebanyak 42,22%, setelah dilakukan intervensi dalam 3 hari pada hari terakhir setelah dilakukan intervensi didapatkan rata-rata anak mampu menyusun *puzzle* sebanyak 91,94 jadi dengan bermain *puzzle*  kemampuan anak menjadi meningkat dengan ini *puzzle*  sangat bagus untuk perkembangan anak maka diperlukan terapi bermain *puzzle* secara berlanjut untuk mendapatkan hasil yang lebih optimal. Bermain *puzzle* juga dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan motorik halus anak. Dimana anak belajar sambil bermain.

1. **Keterbatasan Peneliti**

Hambatan yang ditemui peneliti selama penelitian antara lain disaat melakukan penelitian anak kadang tidak mau mendengar penjelasan dan tidak mau mengerjakan *puzzle* yang diberikan.

**BAB VI**

**PENUTUP**

1. **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian pengaruh terapy bermain *puzzle* terhadap kemampuan berpikir pada anak usia 5-6 tahun di TK Al-Amin Batusangkar Tahun 2016 dengan jumlah responden 22 orang dapat dilihat sebagai berikut:

* + 1. Rata-rata kemampuan berpikir anak sebelum dilakukan intervensi adalah 56.29%
		2. Rata-rata kemampuan berpikir anak setelah dilakukan intervensi adalah 77.68%
		3. Terdapat pengaruh yang signifikan antara terapy bermain *puzzle* terhadap kemampuan berpikir dengan p *value* 0,000.
1. **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang dikemukakan diatas,ada beberapa saran yang ingin peneliti sampaikan diantaranya :

1. **Bagi Institusi Pendidikan**

 Memberikan informasi tentang *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan berpikir pada anak.

1. **Bagi Tempat Penelitian**

*Puzzle* dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak. Oleh karena itu diharapkan TK Islami Al-Amin dapat menggunakan *puzzle* sebagai media belajar yang efektif dlam meningkatkan kemampuan berpikir anak.

1. **Bagi Peneliti Lainnya**

Diharapkan menjadi acuan bagi peneliti lain dalam mengembangkan penelitian sejenis dan penelitian ini dapat dijadikan sebagai dasar untuk penelitian lebih lanjut. Adapun saran dari peneliti untuk peneliti lainnya agar meneliti dengan rancangan yang lebih bervariasi.

1. **Bagi Orang Tua**

Diharapkan kepada orang tua untuk selalu mengajarkan anak bermain *puzzle* untuk dapat mengembangkan kemampuan berpikir pada anak selain itu juga dapat mengembangkan kemampuan kognitif dan juga motorik halus pada anak.

*Lampiran 1*

**PERMOHONAN PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN**

Kepada Yth,

**Responden Peneliti**

Di tempat

Dengan Hormat

 Saya yang bertanda tangan di bawah ini adalah Mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan (PSIK) STIKes Perintis Sumatra Barat, semester VIII yang bermaksud akan mengadakan penelitian :

Nama : Aspri Mesfarika

NIM : 12103084105003

Alamat : Kota Bukittinggi

 Akan bermaksud mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap kemampuan berpikir pada anak usia 5-6 tahun di TK Islami Al-Amin Batusangkar Tahun 2016”. Penelitian ini tidak akan menimbulkan akibat yang merugikan bagi anak sebagai responden. Kerahasiaan semua informasi yang diberikan akan dijaga dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian.

Apabila anak dan pihak sekolah, maka dengan ini saya memohon kesediaan untuk menandatangani lembar persetujuan dan melakukan tindakan yang saya ajarkan. Atas perhatian dan anak sebagai responden dan pihak sekolah saya ucapkan terima kasih.

Bukittinggi, july 2016

Peneliti

 (Aspri Mesfarika)

*Lampiran 2*

**LEMBAR PERSETUJUAN RESPONDEN**

 Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama :

Jenis Kelamin :

Alamat :

 Setelah mendapatkan penjelasana yang diberikan oleh peneliti, maka saya bersedia untuk berpartisipasi sebagai responden penelitian dengan judul **“Pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap kemampuan berpikir pada anak usia 5-6 tahun di TK Islami Al-Amin Batusangkar Tahun 2016”.**

Bukittinggi, july 2016

 Responden

 ( )

*Lampiran 3*

**LEMBAR OBSERVASI PENELITIAN**

**No. Responden**

**“PENGARUH TERAPI BERMAIN *PUZZLE* TERHADAP KEMAMPUAN BEPIKIR PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK ISLAMI AL-AMIN BATUSANGKAR TAHUN 2016”**

 Identitas Responden :

1. Nama anak :
2. Umur :
3. Jenis Kelamin : Laki-laki Perempuan
4. Kemampuan berpikir : Sebelum

Sesudah

*Lampiran 4*

**LEMBAR OBSERVASI**

1. **Permainan *puzzle***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Pertanyaan | Ya (100%) | Tidak (<100%) |
| 1 | Apakah anak mampu menyusun *puzzle* sesuai gambar |  |  |
| 2 | Apakah anak mampu menyusun *puzzle* sesuai bentuk |  |  |
| 3 | Apakah anak mampu menyusun *puzzle* sesuai warna  |  |  |

*Puzzle* yang digunakan dalam penelitian ini adalah

1. Laki - laki

 

1. Perempuan

 

*Lampiran 5*

**“PROSEDUR PELAKSANAAN TERAPI BERMAIN *PUZZLE”***

1. Persiapan
2. Menyiapkan *puzzle* logika dan transportasi berbentuk kepingan gambar
3. Menyiapkan *puzzle* geometri berbentuk segi tiga, lingkaran dan persegi panjang
4. Pelaksanaan
5. Menerangkan kepada anak cara menyusun *puzzle*
6. Memberikan *puzzle* kepada anak
7. Kemudian minta anak untuk menyusun *puzzle*
8. Apabila anak tidak bisa menyusun *puzzle* ajarkan anak kembali sampai anak mampu menyelesaikan *puzzle*
9. Kegiatan peneliti
10. *Pre test*
11. Mengucapkan salam
12. Peneliti menanyakan keadaan anak hari ini, apakah anak sudah siap untuk melakukan aktivitas permainan hari ini
13. Peneliti menjelaskan cara permainan ini
14. Peneliti menjelaskan berbagai bentuk geometri
15. Peneliti mempersilahkan anak-anak untuk menyusun *puzzle*
16. Intervensi
17. Peneliti melatih dan membimbing anak bagaimana menyusun *puzzle*
18. Peneliti melatih dan membimbing anak bagaimana menyusun *puzzle* sesuai bentuk
19. Peneliti melatih dan membimbing anak bagaimana menyusun *puzzle* sesuai gambar
20. *Post test*
21. Peneliti mempersilahkan anak untuk menyusun *puzzle*
22. Peneliti memuji setiap anak yang mampu menyusun *puzzle* dengan benar
23. Salam penutup
24. Kegiatan siswa
25. *Pre test*
26. Salam
27. Anak merespon pertanyaan peneliti
28. Anak memperhatikan dan mengamati penjelasan peneliti
29. Masing-masing anak menyusun *puzzle*
30. Intervensi
31. Anak latihan menyusun *puzzle*
32. Anak mendengarkan penjelasan peneliti bagaimana cara menyusun *puzzle*
33. *Post test*
34. Anak mampu menyusun *puzzle*
35. Anak mampu mengetahui bentuk g*eometri*
36. Evaluasi kemampuan anak dalam menyusun *puzzle* sesuai gambar dan bentuk.