

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan lembaga yang sangat fundamental untuk perkembangan anak, meningkatkan perkembangan karakter, sikap, serta pengetahuan dasar terhadap lingkungan. Anak akan memerlukan dasar untuk pendidikan selanjutnya. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan di Indonesia Pasal 1, ayat 14 menyatakan bahwa: Pelayanan pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Masa usia dini merupakan saat yang paling penting dalam rentang kehidupan manusia. Hal ini dikarenakan pada usia tersebut perkembangan kognitif anak mengalami peningkatan dari 50% menjadi 80%, demikian juga anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya untuk mengembangkan seluruh potensi yang ada pada dirinya (Departemen Pendidikan Nasional, 2007). Seperti membuat bangunan yang kokoh, maka anak yang berkisar dari usia 0-6 tahun merupakan fondasi yang digunakan sebagai penyanggah perkembangan individu selanjutnya. Selain itu, pada masa usia dini landasan pembentukan perilaku melalui pembiasaan dari latihan harus mulai dilakukakan (Dr. Rita Eka Izzaty, 2017 :01). Pendidikan dimaknai sebagai metode perubahan sikap dan perilaku individu atau sekelompok orang dalam berupaya mendewasakan manusia dengan cara memberikan pembelajaran serta pelatihan. Makna luasnya pendidikan yaitu sebuah upaya yang melibatkan metode-metode tertentu untuk mendapatkan pemahaman, informasi, pengetahuan serta proses tingkah laku yang pantas dengan kebutuhan (Syah, 2010 :10).

Masa anak usia dini adalah masa dimana anak belum berupaya mengembangkan potensi-potensi yang ada pada dirinya. Kanak-kanak sangat gembira ketika bermain secara bersamaan, mengubah-ubah aturan untuk

kepentingan sendiri serta ingin menang sendiri. Anak usia dini merupakan masa emas perkembangannya dimana aspek perkembangan pada masa ini secara mudah dapat distimulus. Manusia hanya mendapatkan kesempatan masa emas ini satu kali seumur hidup . Pengasuhan, kesehatan, pendidikan di perlukan untuk perkembangan anak. Mereka juga mempunyai karakteristik yang serupa dengan orang dewasa yaitu selalu aktif dinamis, anak selalu meniru orang dewasa, energik dan mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi, diperhatikan dan dilihat. Maka dibutuhkan pendidikan yang mampu mengoptimalkan semua aspek perkembangan yang dimiliki anak, baik aspek psikis ataupun fisik. Agar dapat berkembang secara optimal maka stimulus dan pembiasaan harus dilakukan sesuai dengan perkembangannya. Berdasarkan uraian di atas pendidikan usia dini sebuah proses yang melibatkan semua aspek perkembangan dan tindakan yang diberikan dari orang dewasa, baik orang tua maupun guru sebagai pendidik di sekolah dalam proses pendidikan, pengasuhan yang diciptakan secara menyenangkan agar anak mendapatkan pengalaman yang baik dan memahami lingkungan disekitarnya.

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang diajukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003).

Menurut (Aqib Zainal, 2011 :11) pendidikan anak usia dini merupakan proses pembinaan dalam tumbuh kembang anak sejak lahir hingga enam tahun secara keseluruhan, pemberian rangsangan untuk perkembangan jasmani dan rohani (moral dan spiritual), motorik, emosioal, kognitif dan sosial yang sesuai dan benar sehingga anak mendapatkan perkembangan yang optimal serta mencakup aspek fisik dan non fisik. Lembaga-lembaga pendidikan anak usia dini seperti Raudhatul Athfal sangat dipercaya dan diharapkan oleh orangtua untuk menitipkan anak agar perkembangannya dapat berkembang dengan baik. Ada enam aspek perkembangan anak yaitu aspek nilai agama dan moral, aspek fisik motorik, kognitif, bahasa, seni, dan social. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.137 Tahun 2014 salah satu aspek yang harus

dikembangkan yaitu aspek perkembangan kognitif dalam belajar dan pemecahan masalah. Anak usia 5-6 tahun seharusnya sudah mampu menyelesaikan masalah sederhana sebagaimana telah diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

Kemampuan kognitif menjadi pokok kemampuan anak untuk berpikir, berperan, memecahkan masalah sederhana, beraktivitas. Kognitif berperan penting dalam aktifitas pembelajar karena sebagian aktifitas belajar selalu berkaitan dengan pemecahan masalah sederhana, berpikir dan mengingat. Kemampuan berpikir anak bisa terlihat ketika anak bisa melakukan pemecahan masalah, mengetahui permasalahan yang terjadi pada anak, sebab akibat yang terjadi pada lingkungannya, berkarya, mengetahui benda, membuat karya yang sesuai dengan pengetahuannya. Untuk mengetahui hal-hal baru anak usia dini harus melakukan pembelajaran dengan aktif (Gita, D 2017 :03).

Kenyataan yang terjadi di RA Mukhlisiina Lahuddiin ada beberapa anak yang belum berkembang dalam kemampuan kognitif. Hal ini terlihat saat kegiatan pembelajaran anak belum mampu memecahkan masalah sederhana, belum bisa menjawab pertanyaan yang diajukan guru seperti menanyakan nama binatang, masih bingung dengan instruksi, belum mengetahui bentuk, belum mengetahui sebab akibat bagaimana ketika warna di campurkan. Terdapat enam anak dari 16 anak di kelas B2 yang masih belum berkembang secara optimal dalam kognitif. Anak juga gampang bosan dalam kegiatan pembelajaran harus sering ada pembaharuan kegiatan.

Menurut (Aisyah, 2015 :194). Dunia bermain merupakan dunia anak usia dini. Kehidupan dari anak-anak merupakan aktivitas bermain, anak sering menghabiskan waktu untuk bermain. Dengan metode bermain dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan yang dimiliki. Ada banyak konsep dasar dari pengetahuan yang mampu dipelajari oleh anak dari bermain.

Bermain merupakan dunia anak jadi tidak heran jika anak senang saat bermain, seperti ketika anak bermain permainan *popsicle puzzle* anak merasa nyaman dan bahagia, guru sering memberikan permainan *popsicle puzzle* kepada

anak dengan berbagai gambar. Namun yang menjadi permasalahan terdapat anak yang belum berkembang dalam kemampuan kognitif baik pada memecahkan masalah maupun pengenalan lingkungan khususnya mengenal binatang. Sebagaimana ulasan di atas maka ada permasalahan dan kesenjangan antara permainan *popsicle puzzle* dengan kemampuan kognitif pada anak khususnya di kelompok B2 RA Mukhlisiina Lahuddin Komplek Permata Biru Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung, dan peneliti tertarik untuk meneliti.

Kegiatan permainan *popsicle puzzle* melibatkan konsentrasi, kontak mata sehingga anak bisa menyalurkan minat dan bakatnya serta pengetahuannya. *Popsicle puzzle* akan melatih anak dalam pemecahan masalah, pengetahuan terhadap binatang-binatang yang ada di sekitar, daya ingat. Kegiatan permainan *popsicle puzzle* diharapkan bisa mengembangkan kemampuan kognitif anak, maka berdasarkan latar belakang tersebut peneliti mengambil judul Hubungan Kegiatan Permainan *Popsicle Puzzle* terhadap Kemampuan Kognitif mengenal binatang Anak Usia Dini di Kelompok B2 RA Mukhlisiina Lahuddin Komplek Permata Biru Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka permasalahan pada penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana kegiatan permainan *popsicle puzzle* pada kelompok B2 RA Mukhlisiina Lahuddin Komplek Permata Biru Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung?
2. Bagaimana kemampuan kognitif mengenal binatang pada anak usia dini di kelompok B2 RA Mukhlisiina Lahuddin Komplek Permata Biru Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung?
3. Bagaimana hubungan kegiatan permainan *popsicle puzzle* dengan kemampuan kognitif mengenal binatang anak usia dini di kelompok B2 RA Mukhlisiina Lahudin Komplek Permata Biru Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui:

1. Realitas kegiatan permainan *popsicle puzzle* di kelompok B2 RA Mukhlisiina Lahuddiin Komplek Permata Biru Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung
2. Realitas kemampuan kognitif mengenal binatang di kelompok B2 RA Mukhlisiina Lahuddiin Komplek Permata Biru Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung
3. Realitas hubungan kegiatan permainan *popsicle puzzle* dengan kemampuan kognitif mengenal binatang anak usia dini di kelompok B2 RA Mukhlisiina Lahuddiin Komplek Permata Biru Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dan kegunaan dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis, penelitian ini diharapkan bisa memberikan informasi mengenai apakah ada hubungan antara permainan *popsicle puzzle* terhadap kemampuan kognitif mengenal binatang pada anak di kelompok B2 RA Mukhlisiina Lahuddiin Komplek Permata Biru Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.
2. Manfaat Praktis, manfaat praktis merupakan manfaat secara langsung dari hasil penelitian yang dapat digunakan oleh semua kalangan untuk memecahkan rumusan masalah. Manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:
 - a. Bagi Anak
Anak mendapatkan stimulus sesuai harapan perkembangan kognitif melalui permainan *popsicle puzzle* sehingga tercapai kemampuan kognitif secara maksimal.
 - b. Bagi Peneliti

- 1) Dapat banyak memperoleh belajar saat melakukan penelitian.
- 2) Dapat dijadikan informasi dan referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya.
- 3) Dapat mengaplikasikan hasil dari penelitian ketika bergerak pada dunia pendidikan anak usia dini untuk kemampuan kognitif.
- 4) Dapat mengungkapkan, mengetahui secara valid seberapa tinggi hubungan antara kegiatan *popsicle puzzle* terhadap kemampuan kognitif mengenal binatang anak usia dini.

c. Bagi Guru

- 1) Dapat memberi pengalaman dan membantu guru untuk memperbaiki kegiatan permainan dan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini
- 2) Dapat mengetahui kemampuan kognitif yang dimiliki oleh anak
- 3) Dapat memberikan informasi kegiatan yang sesuai dengan kebutuhan anak usia dini.

d. Bagi Sekolah

- 1) Dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini.
- 2) Dapat meningkatkan mutu kegiatan permainan yang sesuai dengan perkembangan anak usia dini di sekolah.

E. Kerangka Berpikir

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah sebuah proses yang tertuju kepada anak sejak lahir sampai enam tahun yang dilakukan dengan cara memberikan rangsangan, pelatihan pada pendidikan berupaya membantu anak dalam pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani agar anak mendapatkan kesiapan ketika memasuki pendidikan lebih lanjut (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini BAB 1 Pasal 1 Ayat 10).

Pada pasal 28 tentang Pendidikan Anak Usia Dini yang menyatakan bahwa: “(1) Pendidikan Anak Usia Dini dilaksanakan sebelum jenjang pendidikan dasar, (2) Pendidikan Anak Usia Dini dapat diselenggarakan melalui berbagai jalur diantaranya jalur pendidikan formal, non formal, dan/atau in-formal, (3) Pendidikan Anak Usia Dini jalur pendidikan formal: RA, TK atau bentuk lain yang sederajat (4) Pendidikan Anak Usia Dini jalur pendidikan non-formal: KB, TPA, atau bentuk lain yang sederajat (5) Pendidikan Anak Usia Dini jalur pendidikan in-formal: Pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan dilingkungan, dan (6) Ketentuan mengenai Pendidikan Anak Usia Dini sebagaimana yang dimaksud dalam ayat (1), ayat (2), ayat (3) dan ayat (4) diatur lebih lanjut dengan peraturan pemerintah.

Kegiatan pembelajaran dan permainan di PAUD agar lebih menarik, menyenangkan dan menarik perhatian anak harus menggunakan kegiatan permainan yang mengasah kemampuan kognitif anak usia dini seperti permainan *puzzle*, kegiatan permainan *puzzle* dengan berbagai macam variasi.

Pengertian *Puzzle* secara bahasa Indonesia dimaknai sebagai tebakkan. Tebakkan yaitu sebuah masalah atau “enigma” yang menjadi sebuah hiburan baik secara ditulis maupun dilakukan. Permainan *puzzle* merupakan bentuk permainan yang memiliki tantangan, kreatifitas dan ingatan anak lebih mendalam dikarenakan memiliki dorongan untuk terus mencoba memecahkan masalah serta tetap menyenangkan dan dapat diulang-ulang (Adenan P, 1989 :9). Pada hakikatnya anak usia dini akan terus menerus termotivasi untuk bermain, melalui bermain sendiri tanpa orang lain atau kelompok akan memberi kepuasan tersendiri bagi anak, anak akan mengalami kesenangan yang nantinya akan menjadi kepuasan bagi anak. Anak akan mendapat pengalaman dari setiap kegiatan bermainnya.

Ada tiga teori yang masuk kategori konsekuensi bermain bagi anak dalam buku (Latif Mukhtar, 2013 :117-118), diantaranya:

1. Teori psikonalisis yang melihat bermain anak sebagai alat yang penting bagi pelepasan emosional serta untuk mengembangkan rasa harga diri anak ketika anak dapat menguasai tubuhnya, benda-benda serta sejumlah

keterampilan sosial. Teori ini dikembangkan oleh Sigmund Freud dan Erik Erikson.

2. Teori perkembangan kognitif yang menguji kegiatan bermain dalam kaitannya dengan perkembangan intelektual. Jean Piaget (1929), berpandangan bahwa setiap manusia mempunyai pola struktur kognitif baik itu secara fisik maupun mental yang mendasari perilaku dan aktivitas intelegensi seseorang yang berhubungan erat dengan tahap pertumbuhan anak.
3. Teori dari Vygotsky (1967). Teori ini menekankan kepada pemusatan hubungan sosial sebagai hal penting yang mempengaruhi perkembangan kognitif, karena pertama-tama anak menemukan pengetahuan dalam dunianya, kemudian menjadi bagian perkembangan kognitif nya. Jadi bermain merupakan cara berfikir anak dan cara anak memecahkan masalah (Latif Mukhtar, 2013 :111)

Bagi anak bermain menjadi kebutuhan tersendiri, berikut ada beberapa manfaat bermain bagi anak:

- a. Belajar berkomunikasi. Dengan bermain anak akan mudah berkomunikasi yang paling utama dengan teman sebayanya.
- b. Menurunkan stres, dengan permainan yang menyenangkan maka akan mengurangi rasa stres
- c. Menyalurkan kesenangan dan energy
- d. Mengenal dunia
- e. Mempersiapkan diri menghadapi dunia
- f. Membantu perkembangan fisik, emosi.

Puzzle adalah sebuah alat permainan edukatif cara memasangkan potongan sesuai bentuk untuk mengasah kognitif anak usia dini. Sejalan dengan pendapat Endurance mengemukakan bahwa salah satu alat permainan yang menyenangkan bagi anak adalah media *puzzle*. Menurut Ismail (2011). *Puzzle* adalah permainan dengan menyusun suatu gambar atau benda yang telah di pecah dalam beberapa bagian. Cara memainkan *puzzle* adalah memisahkan kepingan-kepingan yang dipisahkan lalu digabungkan kembali dan terbentuk menjadi sebuah

gambar. (Prasetyo, 2010) mengemukakan bahwa kata *puzzle* berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, selain itu, menurut (Eugina, 2017) menyatakan bahwa, *puzzle* adalah permainan konstruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan gambar-gambar atau benda-benda sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu. Permainan *puzzle* juga mempengaruhi perkembangan kognitif karena ketika bermain *puzzle* anak dapat melatih untuk mengenal berbagai gambar binatang dan mengisi ruang kosong pada potongan-potongan yang diperlukan. Permainan *puzzle* mampu melatih anak agar bisa memecahkan masalah dengan sendiri karena permainan *popsicle puzzle* berbentuk kepingan stik yang awalnya digabungkan dan diberi salah satu gambar binatang lalu dipotong-potong menjadi beberapa bagian agar nanti bisa digabungkan dan menjadi gambar binatang yang utuh, maka perlu kesabaran dan melatih memecahkan masalah bagi anak. Permainan *popsicle puzzle* bisa membangkitkan semangat dan anak merasa senang dengan permainan *puzzle* terbaru yang dirancang berbeda dengan biasanya serta memiliki gambar-gambar yang lucu dan dikenal anak. Peneliti menggunakan gambar binatang pada *popsicle puzzle* agar anak mengenal binatang dengan cara yang menyenangkan. Dengan permainan *puzzle* yang dimodifikasi pada rintangan permainan yang menyenangkan dapat membantu anak dalam memecahkan masalah karena dapat berpikir dari berbagai sudut pandang. Selain itu Menurut (Misbah, 2020) menyatakan bahwa media *puzzle* merupakan alat permainan edukatif yang merangsang kemampuan matematika anak, dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan *puzzle* berdasarkan pasangannya.

Permainan *popsicle puzzle* merupakan aktivitas fisik anak karena didalamnya dikemas melalui rintangan sebelum menyusun *puzzle* untuk sehingga anak-anak tidak bosan belajar di dalam kelas. Peneliti mencari hubungan antara kegiatan *popsicle puzzle* dengan kognitif mengingat binatang, jadi *popsicle puzzle* yang ada yaitu gambar binatang yang mempunyai *colorfull* dan binatang yang ada dilingkungan. Pada permainan *popsicle puzzle* memang mengandung perkembangan kemampuan kognitif bagi anak, perkembangan kognitif anak bisa distimulus melalui permainan *popsicle puzzle*.

Hakekatnya anak-anak selalu termotivasi untuk bermain, pada dasarnya bermain secara alamiah memberi kepuasan tersendiri pada diri anak. Dengan bermain bersama dan kelompok akan mengalami kesenangan dan kepuasan tersendiri pada dirinya (Jamris, 2006). membagi karakteristik kemampuan kognitif anak usia dini yaitu:

1. Mulai dapat memecahkan masalah dengan berpikir secara intuitif misalnya menyusun *puzzle* berdasarkan coba-coba
2. Mulai belajar mengembangkan keterampilan mendengar dengan tujuan untuk mempermudah berinteraksi dengan lingkungannya
3. Sudah dapat menggambar sesuai dengan apa yang dipikirkannya seperti menggabungkan *puzzle*.
4. Proses berpikir selalu dikaitkan dengan apa yang ditangkap dan selalu diikuti pernyataan mengapa.
5. Anak merasa senang saat bermain

Menurut (Khodijah, 2016 :34) berpendapat bahwa anak usia dini merupakan anak yang baru dilahirkan sampai usia enam tahun. Pada masa ini semua aspek perkembangan sedang berkembang dengan aktif, semua perkembangan dan pertumbuhan sangat menentukan untuk jenjang usia yang selanjutnya. Menurut (Mursid, 2015 :147) sebanyak 80% kapasitas perkembangan dicapai saat usia dini sedangkan selebihnya 20% diperoleh pada fase yang selanjutnya.

Menurut (Sujiono, 2007) kognitif yaitu suatu proses berpikir, kemampuan seseorang dalam menilai, menghubungkan mempertimbangkan, memecahkan masalah dalam suatu kejadian atau peristiwa. Kemampuan kognitif yaitu suatu proses berpikir suatu kemampuan individu menggunakan kelima inderanya untuk melakukan penjelajahan kepada lingkungan sekitarnya, maka anak akan mendapatkan pemahaman yang utuh.

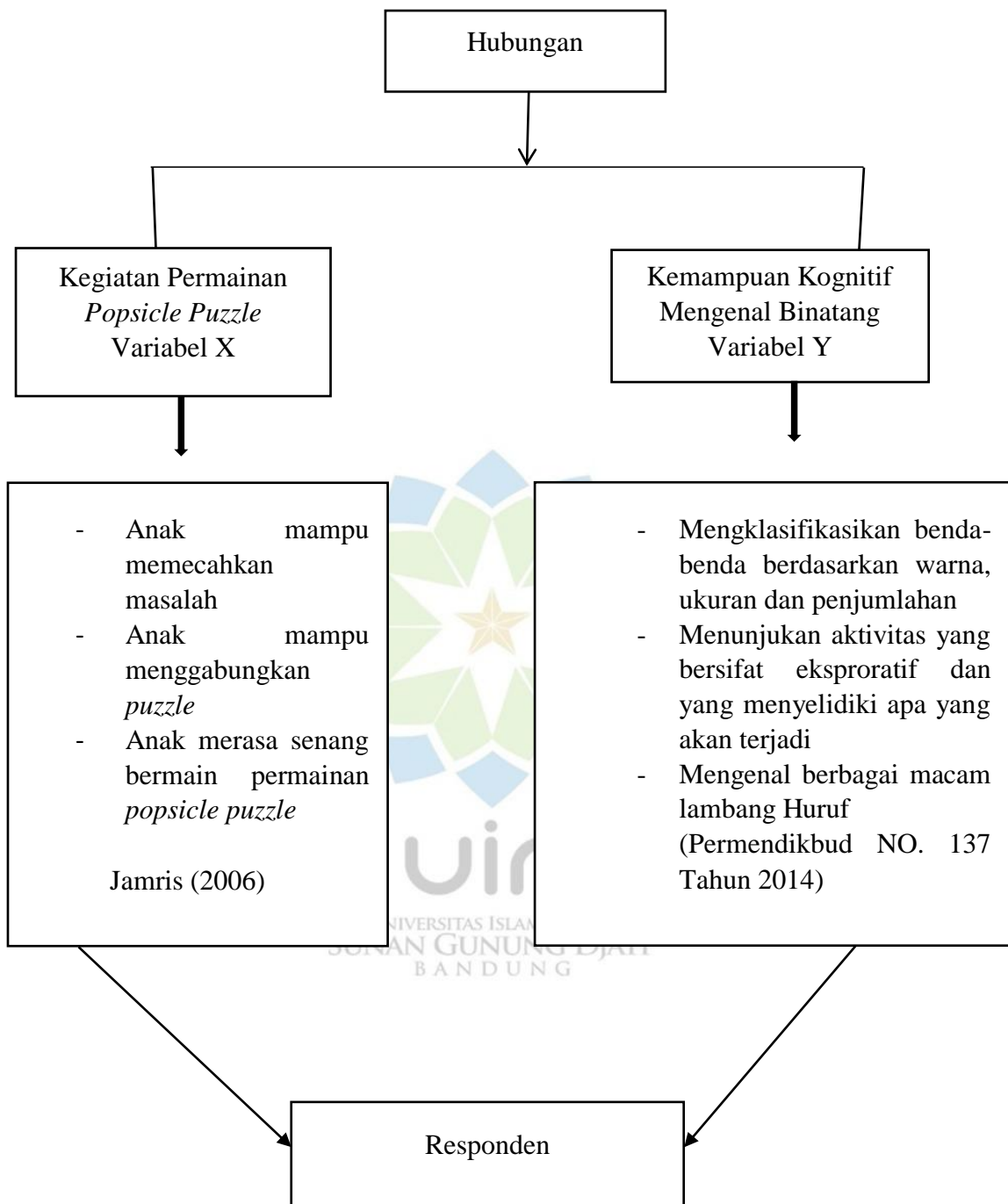
Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan PAUD yang menjadi acuan pendidik PAUD menyantumkan standar pencapaian perkembangan kognitif diantaranya “Anak mampu berfikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan dan

menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif serta dapat berimajinasi berbagai benda dalam bentuk gambar.

Permainan *puzzle* pengaruh untuk perkembangan kemampuan anak usia dini terutama pada kemampuan kognitif karena *puzzle* sendiri memiliki pengertian secara bahasa Indonesia diartikan sebagai tebakan. Tebakan adalah sebuah masalah atau “enigma” yang diberikan sebagai hiburan yang biasanya ditulis atau dilakukan (Ismail, 2006: 199). Serta memiliki manfaat yang besar untuk melatih kecerdasan intelektual yang dimiliki anak, karena pada permainan ini anak benar-benar dilatih dan terpacu pada kemampuan berfikir, kemampuan kognitif memecahkan masalah, mengingat, mengenal huruf dan konsep (Ismail, 2006: 199). Hal itu disebabkan karena permainan *puzzle* merupakan kegiatan yang membuat anak merasa terus penasaran, melatih kesabaran tapi anak tetap merasa senang dengan permainan *puzzle* tersebut.



Tabel 1.1
Bagan Kerangka Berpikir



F. Hipotesis

Menurut (Margono, 2004 :80) berpendapat bahwa hipotesis berasal dari perkataan hipo (*hypo*) dan tesis (*thesis*). Hipo berarti kurang dari, sedangkan tesis berarti pendapat. Jadi hipotesis adalah suatu kesimpulan yang sifatnya masih

sementara. Menurut (Sugiono, 2013 :96) menyatakan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaa

Macam-macam hipotesis salah satunya hipotesis asosiatif yakni sebagai dugaan sementara terhadap rumusan masalah yang mempertanyakan hubungan atau dua variabel. Maka hipotesis pada judul Hubungan kegiatan permainan *popsicle puzzle* terhadap perkembangan kognitif mengenal binatang pada anak usia dini di kelompok B2 RA Mukhlishiina Lahuddiin Komplek Permata Biru Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung sebagai berikut:

Ho: Tidak ada hubungan kegiatan permainan *popsicle puzzle* terhadap kemampuan kognitif mengenal binatang pada anak usia dini di kelompok B2 RA Mukhlishiina Lahuddiin Komplek Permata Biru Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.

Ha: Terdapat hubungan kegiatan permainan *popsicle puzzle* terhadap kemampuan kognitif mengenal binatang pada anak usia dini di kelompok B2 RA Mukhlishiina Lahuddiin Komplek Permata Biru Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.

G. Hasil Penelitian yang Relevan

Sebagai bahan pertimbangan serta acuan penelitian agar penelitian yang dilakukan memiliki kualitas yang baik maka diperlukan sebuah pengkajian dari penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti. Oleh karena itu penelitian mengarah pada isiis dan hasil dari beberapa penelitian sebelumnya, yang diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Een Tianingsih (2019) jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung dengan Judul skripsi “Hubungan Gizi dengan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini PAUD Khodijah Kecamatan Sukarame Bandar Lampung” memiliki hipotesis adanya hubungan yang signifikan antara Gizi dengan Perkembangan Kognitif Anak dengan sampel 15 anak. Metode yang digunakan diantaranya Angket, observasi dan dokumentasi dengan hasil berdasarkan pengelolaan dan analisis data

terdapat hubungan positif antara gizi dan perkembangan kognitif anak yaitu dilihat dari nilai r yaitu 0,913. Pada nilai r Tabel *product moment* pada $N=15$ menunjukkan nilai r pada taraf signifikan 5% = 0,514 dengan demikian bahwa r hitung lebih besar dari r tabel yang berarti ada hubungan yang signifikan antara gizi dan perkembangan kognitif anak di PAUD Khodijah Kecamatan Sukarame Bandar Lampung.

Penelitian hubungan gizi dengan perkembangan kognitif anak usia dini oleh Een Tianingsih memiliki persamaan yaitu metode yang digunakan diantaranya dokumentasi dan observasi, sedangkan perbedaannya untuk variabel y buat sebuah kegiatan.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Novia Oktaviani (2016) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Bandar Lampung dengan judul skripsi “Hubungan Bermain *Puzzle* dengan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Kelompok B di TK Al-Azhar 16 Kemiling Bandar Lampung. dengan sampel 17 anak melakukan dua metode yaitu observasi dan dokumentasi, mendapatkan hasil adanya hubungan antara kegiatan bermain *puzzle* dengan kemampuan mengenal bilangan, dilihat dari perolehan nilai hasil analisis regresi linier sederhana yang dilakukan menunjukkan bahwa adanya hubungan.

Penelitian Hubungan Bermain *Puzzle* dengan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Kelompok B di TK Al-Azhar oleh Novia Oktavia memiliki persamaan yaitu variabel bebas menggunakan bermain *puzzle* dan metode menggunakan dokumentasi dan observasi untuk perbedaan rumus teknik analisis data yang memiliki banyak perbedaan.

3. Penelitian yang dilakukan Muslimah Kusnandari (2018) Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta dengan judul skripsi “Hubungan Antara Pola Asuh Orangtua dengan Perkembangan Kognitif Pada Anak Kelas B di TK Aba Sidoharjo, Klaten tahun ajaran 2018/2019. Memiliki tipe pola asuh yang berbeda-beda yaitu pola asuh otoriter 15 anak (53,6%), pola asuh demokratis 11 anak (39,3%) dan pola asuh permisif 2

anak (7,1%). Sedangkan tingkat perkembangan anaknya, anak dengan perkembangan baik 4 anak (14,3%), perkembangan cukup 20 anak (71,4%) dan perkembangan kurang baik 4 anak (14,3%). Besarnya probabilitas dari hasil *chi square* pada *asyp.sig* adalah 0,030, sehingga probabilitas dibawah 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak, dan hasilnya adanya hubungan antara pola asuh orangtua terhadap perkembangan kognitif anak. Penelitian hubungan antara pola asuh orangtua engan perkembangan kognitif anak kelas B di TK Aba Sidoharjo leh Muslimah Chusnandari memiliki persamaan yaitu sasaran manaaf penelitian dan perbedaannya yaitu cara penulisan atau pemaparan pada pembahasan.

