

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini ialah pelayanan yang diberikan kepada anak sejak lahir sampai dengan berusia enam sampai delapan tahun. Sejalan dengan hal itu, Pendidikan Anak tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 tentang Sistem Pendidikan menjelaskan bahwa: “Upaya bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan fisik dan mental dengan memberikan stimulasi pendidikan agar siswa dipersiapkan untuk belajar lebih lanjut merupakan pengertian dari pendidikan anak usia dini”.

Pendidikan pada anak dimulai saat anak berumur nol sampai enam tahun. Kelompok usia ini merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan anak dan peka terhadap rangsangan. Dengan demikian, pendidikan pada saat itu sangat bermanfaat bagi anak (Rahman, 2009: 49).

Untuk mencapai cita-cita tersebut, undang-undang menetapkan bahwa pendidikan pada anak dilaksanakan sebelum memasuki tahapan pendidikan selanjutnya (dasar), dilaksanakan dengan menempuh jalur pendidikan formal, nonformal, atau informal. Sebagaimana tercantum pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 28 ayat 3, pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui Taman Kanak-kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA) atau bentuk pendidikan formal lainnya (Permendikbud, 2016: 6).

Golden age anak adalah masa dimana anak mengklaim adanya suatu rangsangan dari kepekaan. Mudah merasa merupakan bagian dari masa kepekaan anak, sehingga tugas perkembangan fisik dan psikologi sudah matang dan bersedia untuk menerima rangsangan dari lingkungan sekitar. Sejalan dengan hal tersebut, Depdiknas menyatakan bahwa masa kanak-kanak adalah masa di mana fondasi pertama diletakkan untuk perkembangan fisik, kognitif, bahasa, keterampilan sosial, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni,

moral, dan nilai-nilai agama. Oleh karena itu, diperlukan kondisi dan rangsangan yang memenuhi kebutuhan anak untuk mencapai tumbuh kembang anak yang optimal (Depdiknas, 2004: 3).

Pendidikan jalur formal, informal dan informal merupakan pembagian dari pendidikan anak usia dini. Kemudian di TK terdapat pendidikan formal, Raudhatul Athfal atau yang sederajat. Anak di tingkat TK dan RA mulai peka terhadap rangsangan yang dapat membantu mereka tumbuh dan berkembang secara sosial emosional, kognitif, bahasa, agama dan moral, fisik, motorik serta artistik (seni).

Kemajuan kognitif adalah hal berharga dari perkembangan kemampuan berpikir anak. Menurut Piaget dalam Suyanto (Suyanto, 2005), hasil perkembangan kognitif anak adalah terjadinya perubahan pada sikap mengetahui suatu ilmu. Menurutnya, perkembangan kognitif anak adalah kemampuan anak untuk berpikir tentang lingkungan di sekitarnya. Piaget membagi perkembangan kognitif anak menjadi empat tahap, yaitu sensorimotor (0-2 tahun), pra operasional (2 – 7 tahun), operasional konkret (7 – 11 tahun) operasional formal (11 tahun ke atas).

Agar kecerdasan kognitif anak berkembang, maka hal yang dilakukan adalah memberikan stimulus peningkatan kognitif. Stimulasi ini dapat diberikan dengan suatu kegiatan bermain. Dengan memberikan peluang kepada anak agar dapat mengamati, mengeksplorasi serta mempraktikkan hal yang perdana juga kemampuan berpikir, merasakan, mencoba hal baru dan bersikap. Dalam metode pembelajaran kognitif, kita akan mampu menjadi bagian yang melekat dalam suatu permainan yang diberikan (Anik, 2017: 110).

Perkembangan kognitif itu merupakan sesuatu yang menjadi bagian dari komposisi tumbuh kembang bagi anak-anak. Maka dari itu, setiap metode permainan harus menyenangkan bagi anak dan anak menjadi antusias dalam melakukan setiap permainan.

Dari hal tersebut diketahui setiap anak memiliki kecerdasan kognitif dapat diwujudkan salah satunya melalui permainan. Hal ini menimbang bahwa perkembangan kognitif itu merupakan sesuatu yang menjadi bagian dari

konstruksi tumbuh kembang untuk anak-anak. Kemudian, setiap metode permainan harus menyenangkan bagi anak dan anak menjadi antusias dalam melakukan setiap permainan.

Dalam proses pembelajaran tingkat RA, tugas anak usia dini adalah bermain, permainan tebak huruf merupakan solusi agar dapat menciptakan situasi belajar anak menjadi menyenangkan. Dalam jurnal Siti Nur Indah Budiarti (Budiarti, 2020: 290), disebutkan bahwa kartu huruf dapat digunakan untuk anak dalam proses belajar. Dalam prosesnya, pembelajaran dengan media ini dilakukan dengan masing-masing anak memegang kartu yang berisi sebuah kata kemudian memainkannya sesuai dengan arahan guru. Sementara anak yang lainnya menebak kata yang ada di balik kartu tersebut. Pembelajaran ini dinamakan dengan permainan tebak huruf. Agar makin menyenangkan, bermain tebak huruf dilakukan sambil bernyanyi.

Dari penjelasan kemudian diambil kesimpulan anak usia dini yang memiliki kecerdasan kognitif dapat distimulus dengan metode permainan. Menimbang perkembangan kognitif itu merupakan sesuatu yang menjadi bagian dari metode tumbuh kembang bagi anak-anak. Maka hal tersebut, setiap metode permainan harus menyenangkan bagi anak dan anak menjadi antusias dalam melakukan setiap permainan.

Berdasarkan analisis yang dilakukan di RA Syamsi Dhuha melalui observasi sekolah sudah memakai permainan tebak huruf dalam aktivitas belajar. Aktivitas pada keefektifan belajar yang membuat anak menjadi bersemangat juga tingkat perkembangan yang meningkat. Namun di sisi lain kecerdasan kognitif ditemukan dalam menyusun rencana mengenai kegiatan yang akan dilakukan (bermain lompat tali) dan nilai yang kemudian diperoleh dari angka rata-rata yaitu $2,68 \times 100 : 5 = 54$, pada anak yang BB (Belum Berkembang) 1 orang, anak yang MB (Mulai Berkembang). Kemudian dalam menggunakan lambang bilangan untuk menghitung ($1 +$ lambang bilangan dari 1-10) dan nilai yang diperoleh adalah $2,76 \times 100 : 5 = 55$, pada anak yang BB (Belum Berkembang) 1 orang, anak yang MB (Mulai Berkembang). Fenomena

tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara tingginya kecerdasan kognitif anak usia dini dengan adanya aktivitas bermain tebak huruf anak.

Dari paparan di atas, kemudian dilakukanlah sebuah penelitian tentang hubungan keterampilan bermain tebak huruf dengan kecerdasan kognitif anak usia dini dengan judul **Hubungan Antara Keterampilan Bermain Tebak Huruf Dengan Kecerdasan Kognitif Anak Usia Dini.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, maka dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana realitas kecerdasan kognitif anak usia dini di RA Syamsi Dhuha kelas B Jatihandap Kota Bandung?
2. Bagaimana realitas bermain tebak huruf di RA Syamsi Dhuha kelas B Jatihandap Kota Bandung?
3. Bagaimana hubungan antara keterampilan bermain tebak huruf dengan kecerdasan kognitif anak usia dini di RA Syamsi Dhuha kelas B Jatihandap Kota Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan di atas, adapun tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Realitas kecerdasan kognitif anak usia dini di RA Syamsi Dhuha kelas B Jatihandap Kota Bandung
2. Realitas keterampilan bermain tebak huruf di RA Syamsi Dhuha kelas B Jatihandap Kota Bandung
3. Realitas hubungan antara keterampilan bermain tebak huruf dengan kecerdasan kognitif anak usia dini di RA Syamsi Dhuha kelas B Jatihandap Kota Bandung

D. Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan suatu ilmu serta suatu hal baru di mana pembelajaran dengan tebak huruf itu dapat berpengaruh terhadap kecerdasan kognitif anak usia dini.

a. Bagi pendidik

Dapat memperoleh deskripsi terkait dengan kegiatan yang mampu merangsang kecerdasan kognitif anak usia dini melalui permainan tebak huruf sesuai dengan kepentingan perkembangan anak.

b. Bagi peserta didik

Dapat menyampaikan pengetahuan dan pengalaman baru terkait dengan keterampilan bermain tebak huruf.

c. Bagi peneliti

Memberikan wawasan serta pengalaman mengenai keterampilan bermain tebak huruf dalam upaya memperluas kognitif anak-anak.

2. Manfaat Praktis

Pada sisi lain, diharapkan agar penelitian ini berguna di kalangan masyarakat terkhusus bagi sekolah yang menerapkan metode pembelajaran dengan tebak huruf yang nantinya dapat mengembangkan kecerdasan kognitif anak usia dini. Selain itu, dapat bermanfaat bagi orang tua di mana mereka mengetahui setiap perkembangan kecerdasan kognitif anak melalui permainan tebak huruf.

E. Kerangka Berpikir

Menurut Davis Gordon dalam Wahyudi (Wahyudi, 2019: 11) keterampilan artinya sebuah kemampuan seorang dalam mengoperasikan pekerjaan secara lebih simpel dan sempurna. Sementara itu Bambang Wahyudi (Wahyudi, 2019: 11) menyatakan bahwa keterampilan merupakan kemahiran, kepandaian, kepintaran dalam suatu kegiatan yang dilakukan dengan pembinaan secara perlahan-lahan. Sedangkan menurut pendapat lain dari Soemarjadi dalam (Wahyudi, 2019: 11), keterampilan ialah gerakan yang tersinkronisasi maupun tidak melalui pembinaan secara perlahan-lahan yang diperoleh dari kemampuan belajar anak. Gerakan tidak teratur itu berangsur-angsur berubah menjadi gerakan-gerakan yang lebih halus, melalui proses

koordinasi, subordinat (perbedaan) dan integrasi (perpaduan) sehingga diperoleh suatu keterampilan yang diharapkan untuk tujuan eksklusif.

Dari definisi mengenai keterampilan, maka ditarik kesimpulan bahwa setiap orang memiliki kemampuan untuk melakukan kegiatan secara efektif dengan mudah dan cepat serta mendapatkan suatu hasil. Dalam suatu pekerjaan juga diperlukan adanya suatu keterampilan agar menjadi ahli di bidang tertentu.

Dalam proses belajar mengajar tingkat pendidikan PAUD, tidak sedikit keterampilan yang diterapkan melalui metode bermain. Metode bermain berdasarkan Conny R. Semiawan bermain artinya aneka macam aktivitas yg sebenarnya sengaja dirancang dengan maksud serta tujuan supaya anak dapat menaikkan kemampuan eksklusif sesuai pengalaman belajar (Semiawan, 2008), sedangkan berdasarkan Suyadi & Maulidya dalam Ahmad Zaini, metode bermain artinya bentuk pendidikan buat anak usia dini yg memakai taktik atau bahan media yang menarik serta bisa diikuti anak secara menyenangkan. Artinya, hampir semua kegiatan yang diterapkan dalam belajar mengajar tingkat PAUD khususnya RA berbasis *playing* (Zaini, 2019: 120). Oleh karena itu, metode bermain ini dirasa sangat tepat dan sesuai diterapkan dalam tingkat pendidikan RA, mengingat pada masa inilah anak didik lebih cepat menyerap segala sesuatu yang diketahui dengan belajar yang menyenangkan dalam bentuk permainan-permainan.

Bermain ialah aktivitas secara sadar dan terstruktur serta dilakukan tanpa adanya suatu paksaan maupun keterlibatan orang lain juga desakan yang dapat merugikan dirinya sendiri. Dalam aktivitas bermain, anak dapat membuatkan aneka macam kemampuan yang dimilikinya agar menyenangkan dan bahagia (Pudjiati, 2011: 7). Pada saat bermain, anak tidak hanya belajar saja namun mengetahui dan mampu mengekspresikan perasaan misalnya perasaan senang, sedih, bahkan marah dan lain sebagainya.

Menurut Mulyadi dalam (Ardini P & Lestarinigrum A, 2018: 3-5) hal yang berkaitan melalui suatu aktivitas yang diperankan secara bebas. Terdapat beberapa pengertian bermain menurutnya, yakni: 1) memiliki unsur intrinsik

di dalamnya; 2) tidak memiliki tujuan ekstrinsik, tujuannya lebih bersifat intrinsik; 3) bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur paksaan dan anak bebas memilih permainan tersebut; 4) melibatkan peran aktif dalam keikutsertaan anak; 5) memiliki hubungan yang sistematis yang khusus dengan sesuatu seperti kreativitas, pemecahan masalah, perkembangan sosial, belajar bahasa dan sebagainya”. Sejalan dengan itu, Sudono, berpendapat bahwa “bermain ialah pemberian kebahagiaan mengeksplorasi kreativitas anak, dapat menggunakan perangkat atau yang tidak memerlukan perangkat pada saat kegiatan bermain berlangsung”.

Berdasarkan definisi yang telah dipaparkan, diketahui bahwa bermain adalah tindakan yang menyenangkan yang dapat dilaksanakan menggunakan alat atau tidak serta dapat mengembangkan kreativitas anak, memunculkan ide-ide baru dan memecahkan masalah. Bermain juga memiliki ciri di antaranya dilakukan berdasarkan unsur intrinsik, terkesan memunculkan sesuatu hal yang positif, mudah, menekankan pada rangkaian kegiatan bukan sesuatu yang diperolehnya, dan bebas memilih atau menentukan.

Menurut Retno Pudjiati bahwa dalam praktiknya, guru PAUD ada yang mengadakan permainan dengan menggunakan media atau alat bantu lain agar membangun dalam proses kegiatan mendidik dan melatih anak di sekolah dan ada juga tidak menggunakan alat. Di antara permainan yang membutuhkan media, yaitu permainan tebak huruf. Kartu huruf artinya abjad-abjad yg dituliskan pada rabat-potongan suatu media, baik karton, kertas juga papan tulis (tripleks). Penggunaan media alfabet membuat anak perhatiannya berpusat pada kesenangan juga kemudahan dalam melakukannya. Anak lebih cepat mengenal symbol-simbol huruf dengan menggunakan perantara yang berisi tulisan agar membentuk keinginan anak dalam memperoleh dan mengeksplorasi kata yang baru. Dengan menggunakan kartu huruf, anak dapat menebak huruf yang terdapat di dalamnya. Sehingga, melalui aktivitas ini anak dilatih untuk dapat mengasah kemampuan kognitifnya. Dari penjelasan tersebut diketahui keterampilan anak usia dini dalam mengenal huruf dapat mengembangkan kecerdasan kognitif.

Jean Piaget menyatakan bahwa perkembangan kognitif terjadi terbagi ke dalam empat tahapan, masing-masing tahap berhubungan dengan usia dan tersusun dari jalan pikiran yang berbeda-beda. Menurut Piaget, “makin banyak penjelasan tidak membuat kemampuan berpikir anak lebih maju. Namun kualitas kemajuan masing-masingnya berbeda. Tahapan piaget itu artinya fase sensorimotor, pra operasional, operasional konkret dan operasional formal” (Khadijah, 2016: 12). Menurutnya kecerdasan kognitif itu terdapat empat tahapan dan salah satu yaitu terdapat tahap pra-operasional di mana periode atau ini memiliki dua sub periode, kecerdasan dipilih melalui penerapan symbol, penerapan kata yang terperinci. Di sini berarti bahwa anak usia dini memerlukan suatu stimulus dapat berupa melakukan suatu permainan agar mengembangkan kecerdasan kognitif seperti yang disebutkan di atas menurut Piaget.

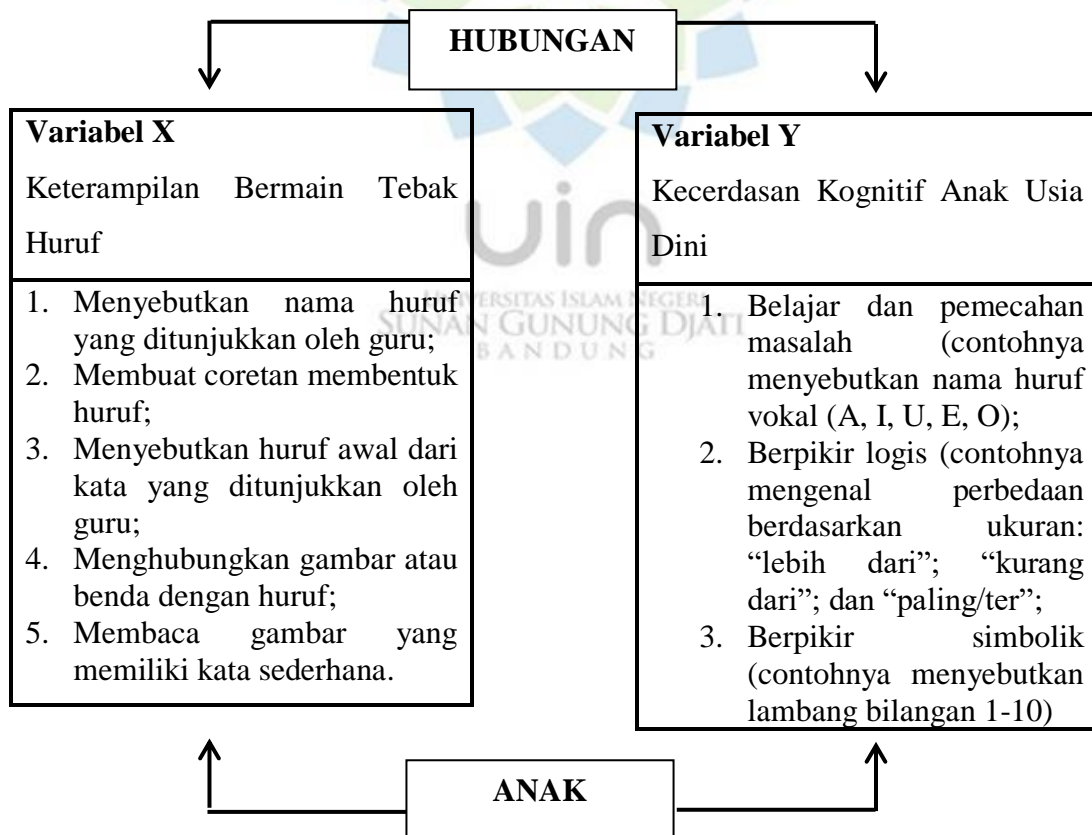
Adapun indikator kecerdasan kognitif anak usia dini menurut Permendikbud No. 137 Tahun 2014 meliputi: 1) belajar dan pemecahan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru; 2) berpikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab-akibat; dan 3) berpikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu merepresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar.

Berdasarkan uraian di atas, maka diperlukan adanya peningkatan mengenal huruf dengan sebuah permainan tebak huruf agar kecerdasan anak usia dini meningkat. Perlu diketahui lagi secara bersama bahwa bermain merupakan hal yang diperlukan mengingat anak usia dini tidak akan terlepas dengan yang namanya bermain. Dalam melakukan permainan tentunya terdapat media seperti tebak huruf berarti media yang digunakan itu kartu huruf.

Permainan tebak huruf salah satu yang dibutuhkan untuk memahami juga mengetahui huruf pada anak, adapun indikator yang akan dicapai dan dijadikan instrument pada variabel X (keterampilan bermain tebak huruf) menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 50 Tahun 2009 mengenai Standar Pendidikan Anak Usia Dini yaitu: 1) menyebutkan nama huruf yang ditunjukkan oleh guru; 2) membuat coretan membentuk huruf; 3) menyebutkan huruf awal dari kata yang ditunjukkan oleh guru; 4) menghubungkan gambar atau benda dengan huruf; 5) membaca gambar yang memiliki kata sederhana.

Sedangkan untuk variabel Y (kognitif anak usia dini difokuskan pada kecerdasan) berdasarkan Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD indikatornya ditetapkan: 1) belajar dan pemecahan masalah; 2) berpikir logis, 3) berpikir simbolik.

Untuk itu, agar lebih jelas di buatlah kerangka berpikir sebagai berikut:



Gambar 1.1
Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Suatu tanggapan yang bersifat sementara terhadap suatu persoalan pada penelitian hingga data yang terkumpul dinamakan hipotesis. Hipotesis berasal dari dua kata yaitu “*hypo*” yang berarti “*di bawah*”, dan “*thesa*” yang berarti “*kebenaran*”. Hipotesis adalah tanggapan sementara yang dibuktikan kebenarannya (Arikunto, 2010: 45).

Hipotesis adalah tanggapan sementara pada suatu persoalan/masalah penelitian. Penelitian yang menggunakan metode kualitatif merumuskan suatu hipotesis, di mana tanggapan yang dikemukakan pertama merujuk pada fakta yang ada belum berdasarkan pada tanda-tanda empiris yang diperoleh melalui penggabungan data (Sugiyono, 2012).

Dari pemikiran di atas, hipotesisnya bisa dirumuskan sebagai berikut: Memiliki hubungan nyata yang relevan antara keterampilan bermain tebak huruf dengan kecerdasan kognitif anak usia dini di RA Syamsi Huda Kelas B. Dalam menuntun adanya pembenaran hipotesis tersebut, selanjutnya dilaksanakan pengujian terhadap lawan dari hipotesis tersebut atau dikenal dengan istilah hipotesis nol. Adapun rumusannya berikut ini: Tidak memiliki hubungan nyata yang relevan antara keterampilan bermain tebak huruf dengan kecerdasan kognitif anak usia dini di RA Syamsi Huda Kelas B.

Pembuktian hipotesisnya dibuat dengan cara menemukan perbandingan antara harga t hitung dengan t tabel pada taraf signifikansi tertentu. Kemudian pedoman pengujiannya ditentukan di bawah ini:

- Apabila harga t hitung lebih besar atau sama dengan harga t tabel, maka H_a (Hipotesis Alternatif) diterima dan H_0 (Hipotesis Nol) ditolak.
- Apabila harga t hitung lebih kecil dari harga t tabel, maka H_0 (Hipotesis Nol) diterima dan H_a (Hipotesis Alternatif) ditolak.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Pembahasan dalam peneliti terdahulu yang ditemukan yaitu seperti di bawah ini:

1. Penelitian yang dilakukan (Trisniawati, 2014), dalam skripsi yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Metode Permainan Kartu

Huruf Pada Kelompok B1 TK ABA Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta”. Penelitiannya bertujuan meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui metode permainan kartu huruf di Kelompok B1 TK ABA Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta tahun ajaran 2012/2013. Penelitiannya ialah penelitian tindakan kelas, yang dilakukan yang dibagi ke dalam dua siklus.

Persamaan antara penelitian terdahulu dengan yang dilaksanakan saat ini peneliti ini adalah dalam variabel bebas yaitu bermain tebak huruf yang sama medianya yakni kartu huruf. Serta metode penelitiannya pun menggunakan metode korelasi. Sedangkan perbedaan dari penelitian yang terdahulu ini adalah dalam kecakapan dalam mengetahui huruf yang metodenya dilakukan dengan permainan kartu huruf. Di dalam penelitian yang diteliti kemampuan atau keterampilan kognitif anak usia dini yang akan diteliti.

2. Penelitian oleh (Kurnia, 2014), skripsi dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Klasifikasi Berdasarkan Warna Bentuk Dan Ukuran Pada Kelompok B6 Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Persatuan Kota Bengkulu”. Kemampuan kognitif anak usia dini yang menjadi variabel Y merupakan persamaan dari penelitian terdahulu dengan yang dilakukan dalam ini.

Perbedaannya antara lain dalam bentuk permainan yang digunakan. Jika pada penelitian yang akan diteliti saat ini adalah permainan tebak huruf, maka pada penelitian yang terdahulu dilakukan melalui permainan klasifikasi berdasarkan warna.

3. Penelitian oleh (Waraningsih, 2014), skripsi dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Huruf Kata di TK Sulthoni Nangklik Sleman”. Persamaannya adalah pada variabel bebas, yaitu mengenai huruf. Sedangkan perbedaannya adalah pada tindakan yang dilakukan pengan penelitian yang diberikan pada saat ini. Penelitian terdahulu menggunakan media huruf, namun pada penelitian saat ini menggunakan keterampilan bermain tebak huruf.
4. Penelitian oleh (Eva Susanti, 2018), skripsi dengan judul “Upaya Guru dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Balok di PAUD

Ceria Banjar Rejo Lampung Timur”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain balok di PAUD Ceria Banjar Rejo Lampung Timur. Dalam penelitian ini terdapat persamaan, yaitu meneliti kemampuan kognitif anak. Terdapat pula pembedanya yaitu dalam penelitian yang relevan ini. Penelitiannya menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) agar bisa meningkatkan kognitif melalui kegiatan bermain balok, sedangkan ini menggunakan penelitian kuantitatif.

5. Penelitian oleh (Alfi Siti Fauzaniyyah, 2020), skripsi dengan judul Kegiatan Permainan Popsicle Puzzle terhadap Kemampuan Kognitif Mengenal Binatang Anak Usia Dini (Penelitian di B2 RA Mukhlisiina Lahuddin Komplek Permata Biru Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung”. Tujuan penelitiannya ialah untuk mengetahui: 1) Realitas kegiatan permainan popsicle puzzle, 2) Realitas kemampuan kognitif mengenal binatang anak usia dini dan 3) Realitas hubungan kegiatan permainan popsicle puzzle terhadap kemampuan kognitif anak usia dini di kelompok B2 RA Mukhlisiina Lahuddin.

Persamaannya yaitu menggunakan metode deskriptif kemudian diselaraskan dengan pendekatan kuantitatif dan korelasi. Perbedaannya terdapat variabel X yang diteliti berupa Kegiatan Permainan Popsicle Puzzle, sementara pada penelitian yang akan dilakukan berupa Kegiatan Bermain Tebak Huruf.