

P ISSN : 2503 - 1708

E ISSN : 2722 - 7340

REALITA

Jurnal Bimbingan dan Konseling

REALITA JURNAL	VOLUME 8	NOMOR 2	EDISI Oktober 2023	P ISSN : 2503 - 1708 E ISSN : 2722 - 7340
---------------------------	---------------------	--------------------	-------------------------------	--

Diterbitkan oleh:

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN PSIKOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN MANDALIKA**

REALITA
BIMBINGAN DAN KONSELING
Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan

DEWAN REDAKASI

Pelindung : Rektor Universitas Pendidikan Mandalika
: Dekan FIPP Universitas Pendidikan Mandalika

Penanggung Jawab : Kaprodi BK FIPP Universitas Pendidikan Mandalika

Editor

Hariadi Ahmad, M.Pd Universitas Pendidikan Mandalika

Associate Editor

Mustakim, M.Pd Universitas Pendidikan Mandalika

Mujiburrahman, M.Pd Universitas Pendidikan Mandalika

Ahmad Muzanni, M.Pd Universitas Pendidikan Mandalika

M. Chaerul Anam, M.Pd Universitas Pendidikan Mandalika

Editorial Board

Prof. Drs. Kusno, DEA., Ph.D Universitas Negeri Jember Jawa Timur

Farida Herna Astuti, M.Pd Universitas Pendidikan Mandalika

Ichwanul Mustakim, M.Pd Universitas Pendidikan Mandalika

Reza Zulaifi, M.Pd Universitas Pendidikan Mandalika

Jessica Festi Maharani, M.Pd Universitas Pendidikan Mandalika

Reviewer

Prof. Dr. Wayan Maba Universitas Mahasaraswati Bali

Dr. I Made Sonny Gunawan, S.Pd., M.Pd Universitas Pendidikan Mandalika

Dr. A. Hari Witono, M.Pd Universitas Mataram NTB

Dr. Gunawan, M.Pd Universitas Mataram NTB

Dr. Haromain, S.Pd., M.Pd. Universitas Pendidikan Mandalika

Dr. Hadi Gunawan Sakti, M.Pd Universitas Pendidikan Mandalika

Dr. Wiryo Nuryono, M.Pd Universitas Negeri Surabaya Jawa Timur

Dr. Hasrul, S.PdI., M.Pd STKIP Kie Raha Ternate Maluku Utara

Dr. Roro Umy Badriyah. M.Pd., Kons Universitas PGRI Maha Dewa Bali

Dr. Asep Sahrudin, S.Pd., M.Pd Univ. Mathla'ul Anwar Banten

Suciati Rahayu Widyastuti, S.Pd., M.Pd Univ. Nahdlatul Ulama Cirebon

Uli Agustina Gultom, S.Pd., M.Pd	Universitas Borneo Tarakan Kalimantan Utara
Dita Kurnia Sari, M.Pd	UIN Sunan Ampel Surabaya Jawa Timur
Ari Khusumadewi, M.Pd	Universitas Negeri Surabaya Jawa Timur
M. Najamuddin, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
M. Samsul Hadi, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Lalu Jaswandi, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Eneng Garnika, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Aluh Hartati, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Drs. I Made Gunawan, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Nuraeni, S.Pd., M.Si	Universitas Pendidikan Mandalika
Baiq Sarlita Kartiani, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
M. Zainuddin, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Ahmad Zainul Irfan, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Dra. Ni Ketut Alit Suarti, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Indra Zultiar, S.Pd., M.Pd.	Universitas Muhammadiyah Sukabumi Jawa Barat
Rahmawati M, S.Pd., M.Pd	Universitas Muhammadiyah Kendari Sulawesi Tenggara
Ginanjari Nugraheningsih, S.Pd. Jas., M.Or	Universitas Mercu Buana Yogyakarta
Dewi Ariani, S.Pd., M.Pd	Universitas Mahaputra Muhammad Yamin Solok Sumatera Barat
St. Muriati, S.Pd., M.Pd	Universitas Bosowa Makassar Sulawesi Selatan

Alamat Redaksi:

Redaksi Jurnal Realita Bimbingan dan Konseling (**JRbk**)

Program Studi Bimbingan dan Konseling

Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi Universitas Pendidikan Mandalika

Gedung Dwitaya, Lt. 3 Jalan Pemuda No. 59 A Mataram Telp. (0370) 638991

Email : realita@undikma.ac.id

Web : e-journal.undikma.ac.id

Jurnal Realita Bimbingan dan Konseling menerima naskah tulisan penulis yang original (belum pernah diterbitkan sebelumnya) dalam bentuk *soft file, office word document (Email)* atau *Submission* langsung di akun yang diterbitkan setiap bulan April dan Oktober setiap tahun.

Diterbitkan Oleh: Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi Universitas Pendidikan Mandalika.

DAFTAR ISI

Halaman

Andika Putra Pratama, Mamat Supriatna, dan Nadia Aulia Nadhirah

Identifikasi Faktor Penyebab Perilaku Bullying di Sekolah dan Implikasi Untuk Guru Bimbingan Konseling 2053 – 2065

Diah Nurul Fitriani dan Irman

Teknik Konseling Berdasarkan Perspektif QS. Yunus Ayat 57 2066 – 2073

Ni Made Sulastri

Pengaruh Konseling Individu terhadap *Bullying* pada Siswa 2074 – 2080

Farida Herna Astuti

Pengaruh Konseling Behavior Terhadap Kecemasan Belajar pada Siswa di SMAN 1 Labuapi 2081 – 2088

Hariadi Ahmad

Pengaruh Teknik *Role Playing* terhadap Kontrol Diri dalam Bermedia Sosial Siswa SMP Kota Mataram 2089 – 2097

Aluh Hartati

Pengaruh Konseling Rasional *Emotive Behavioral Therapy* terhadap Pelaku Bullying pada Siswa SMA Kabupaten Lombok Barat 2098 – 2107

Amelia Septianing Ariyanti dan Ari Khusumadewi

Pengembangan Media Rubikons untuk Meningkatkan Hubungan Positif dengan Orang Lain pada Mahasiswa Sekolah Tinggi Teologi Aletheia 2108 – 2114

Chrisanta Kezia Yemima

Dampak *Cyberbullying* pada Tingkat Emosional Remaja 2115 – 2123

Nuraeni dan I Made Sonny Gunawan

Dampak *Cyberbullying* terhadap Siswa yang Menjadi Korban Perundungan di Sekolah 2124 – 2136

M. Najamuddin

Konseling *Humanistik* terhadap Perilaku Jujur pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Suela Kabupaten Lombok Timur 2137 – 2145

Lina Lestari, Ni Ketut Alit Suarti, dan Jessica Festy Maharani

Pengaruh Konseling *Cognitive Behavior Therapy* terhadap Perilaku Conduct Disorder di Sentra “Paramita” Mataram Tahun 2023 2146 – 2154

Muhammad Iqbal, Baiq Ririn Rizza Watun, Rudi Hariawan, dan Agus Fahmi

Pengaruh Program Habitiasi terhadap Kondusifitas Lingkungan Sekolah .. 2155 – 2161

Wardatul Hamidah, Wira Solina, dan Fuadillah Putra

Rancangan Program Layanan Bimbingan dan Konseling untuk Mengatasi Problematika Eksternal Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Angkatan 2020 Universitas PGRI Sumatera Barat 2162 – 2166

Ariyani Putri dan Eneng Garnika

Pengaruh Konseling *Humanistik* terhadap Sikap Moral pada Siswa Kelas VIII di SMPN 1 Mataram 2167 – 2175

Hasna Amania Waqiati

Dampak Negatif *Social Climber* di Media Sosial pada Remaja 2176 – 2187

Aspini, Mujiburrahman dan Ahmad Muzanni

Pengaruh Permainan *Puzzle* terhadap Keterampilan Kognitif Anak pada Usia 5-6 Tahun di Raudhatul Athfal 2188 – 2194

Ahmad Zainul Irfan

Penggunaan Metode *Talking Stick* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI di SDN Mertak Paok 2195 – 2201

Lalu Jaswandi dan Baiq Sarlita Kartiani

Pengaruh Penggunaan Matematika *Realistic* dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa SD Kelas Tinggi di SD Hadi Sakti 2202 – 2208

PENGARUH PERMAINAN PUZZLE TERHADAP KETERAMPILAN KOGNITIF ANAK PADA USIA 5-6 TAHUN DI RAUDHATUL ATHFAL

Oleh:

Aspini, Mujiburrahman dan Ahmad Muzanni

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi
Universitas Pendidikan Mandalika, Mataram, Nusa Tenggara Barat, Indonesia

Email: aspini931@gmail.com; mujiburrahman@undikma.ac.id;
ahmadmuzanni@undikma.ac.id

Abstrak. Tujuan dalam penelitian ini adalah ingin mengetahui pengaruh permainan puzzle terhadap keterampilan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA Terampil Dasan Sari tahun pelajaran 2019/2020. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dan yang menjadi populasi adalah seluruh siswa kelompok B di RA Terampil Dasan Sari yang berjumlah 10 orang. Metode untuk mengumpulkan data yaitu observasi pre tes dan post test sebagai metode utama, sedangkan metode dokumentasi dan wawancara sebagai metode pelengkap. Untuk menganalisis data menggunakan rumus t-tes. Dari hasil uji t tes menunjukkan bahwa nilai hitung sebesar 24,17, t tabel dengan taraf signifikan 5% pada db 10, ternyata besarnya angka batas penolakan Hipotesis Nol (H_0) yang dinyatakan dalam tabel distribusi t adalah 1,833, pernyataan ini menunjukkan bahwa nilai t hitung lebih besar dari pada nilai t tabel ($24,17 > 1,833$). Hal ini berarti bahwa Hipotesis Nol (H_0) ditolak dan Hipotesis Alternatif (H_a) diterima, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa: Ada pengaruh permainan puzzle terhadap keterampilan kognitif anak pada usia 5-6 tahun di RA Terampil Dasan Sari tahun pelajaran 2019/2020, artinya hasil penelitian ini adalah “signifikan”.

Kata Kunci: permainan puzzle, keterampilan, kognitif

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan tingkat kanak-kanak adalah sebuah dunia yang tidak terlepas dari bermain dan juga berbagai alat permainan anak-anak. Salah satu lembaga pendidikan yang berperan penting dalam proses pembelajaran dan peningkatan mutu dunia pendidikan kanak-kanak adalah Taman Kanak-Kanak yang disingkat menjadi TK. Sebagai sebuah taman tentu saja TK merupakan sebuah tempat belajar dan juga bermain kanak-kanak yang memiliki berbagai sarana dan pra sarana untuk mendukung terlaksanannya proses pembelajaran dengan baik dan berkualitas.

Salah satu sarana yang juga menjadi sumber belajar bagi anak di TK adalah alat permainan edukatif yang lebih dikenal dengan APE. Alat ini bisa didapatkan dengan cara membelinya dari produsen alat-alat permainan anak atau juga bisa dengan membuatnya sendiri.

Pada umumnya para penyelenggara pendidikan TK dan juga para guru TK masih banyak yang membeli alat-alat permainan untuk sumber belajar anak. Secara umum banyak para penyelenggara pendidikan TK dan guru TK yang berpendapat bahwa memperoleh Alat Pendidikan Edukatif dengan cara membeli adalah lebih mudah dan ekonomis. Namun jika para guru mau berkreasi dan berinovasi untuk menciptakan Alat Permainan Edukatif dari barang-barang bekas maka tentu saja akan lebih ekonomis lagi. Banyak mainan sekarang ini yang semakin kreatif, mahal dan beraneka macam.. Anak akan dapat bermain dengan manfaat yang besar apabila orang tua dapat mengetahui sisi kegunaannya mainan tersebut.

Dalam pendidikan anak usia dini, bermain adalah kegiatan permainan menggunakan alat permainan yang mendidik serta alat yang bisa

merangsang perkembangan aspek kognitif, sosial, emosi, dan fisik yang dimiliki anak. Oleh karena itu, dari sudut pandang pendidikan bermain sangat membutuhkan alat permainan yang mendidik. Mainan puzzle adalah salah satu mainan edukatif untuk anak dan merupakan alasan yang baik bagi orang tua untuk membeli mainan puzzle tersebut. Selain dapat memberikan keuntungan untuk orang tua berupa waktu tenang dan dapat mengerjakan pekerjaan rumah tangga lainnya. Puzzle merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. Puzzle merupakan alat edukatif yang dapat merangsang kemampuan matematika anak, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan puzzle berdasarkan pasangannya.

Permainan puzzle dalam upaya meningkatkan perkembangan kognitif anak pada usia 5-6 tahun di RA Terampil juga terus dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar. Puzzle ini menjadi media belajar bagi anak dan diharapkan dapat meningkatkan kemampuan otak pada diri anak didik. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti dan mengkaji masalah dengan judul: Pengaruh permainan puzzle terhadap keterampilan kognitif anak pada usia 5-6 tahun di RA Terampil Tahun Pelajaran 2019/2020.

KAJIAN PUSTAKA

Puzzle berasal dari bahasa Inggris yang artinya membuat bingung atau teka teki. Menurut situs wikipedia (2016) “A puzzle is a game, problem, or toy that tests a person's ingenuity or knowledge, artinya Sebuah teka-teki adalah permainan, masalah, atau mainan yang menguji kecerdasan atau pengetahuan seseorang. Puzzle juga diartikan sebagai alat permainan konstruksi melalui kegiatan memasang

atau menjodohkan kotak-kotak, atau bangun-bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu (Rokhmah, 2006: 50). Definisi lain puzzle adalah permainan merangkai potongan-potongan gambar yang berantakan menjadi suatu gambar yang utuh (Rahmanelli, 2007: 24).

Permainan puzzle selain menyenangkan bagi anak, banyak memiliki banyak manfaat yang baik bagi pertumbuhan otak anak. Beberapa manfaat permainan puzzle diantaranya: (1) melatih dan membantu keterampilan kognitif; (2) meningkatkan keterampilan motorik halus; (3) meningkatkan keterampilan social; (4) meningkatkan perkembangan moral; dan (5) merangsang perkembangan kreativitas. Hadfield dalam Rahmanelli (2008:30) mengatakan bahwa permainan puzzle terdiri dari beberapa bentuk diantaranya sebagai berikut: (1) *spelling puzzle*; (2) *jigsaw puzzle*; (3) *the thing puzzle*; (4) *the letter readiness puzzle*; dan (5) *crosswords puzzle*.

Syamsu (Susanto, 2011: 19) mengungkapkan bahwa keterampilan merujuk pada perubahan-perubahan yang dialami oleh individu atau organisme menuju tingkat kedewasaannya atau kematangannya (*maturation*) yang berlangsung secara sistematis, progresif dan berkesinambungan, baik menyakut fisik maupun psikis. Disamping itu, menurut Jamaris (dalam Yuliani, 2010: 20) mengemukakan bahwa perkembangan adalah suatu proses yang bersifat kumulatif, artinya perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya.

Kognitif juga dapat diartikan dengan kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat

dan menyelesaikan soal-soal sederhana (Pudjiati & Masykouri, 2011: 6). Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan kognitif adalah perubahan mental yang berlangsung secara bertahap untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya, serta menggunakan daya ingat sehingga bisa menyelesaikan soal-soal sederhana.

Banyak faktor yang dapat memengaruhi perkembangan kognitif, namun sedikitnya faktor yang memengaruhi perkembangan kognitif dijelaskan sebagai berikut (Susanto, 2011: 59-60): (1) factor hereditas/keturunan; (2) factor lingkungan; (3) factor kematangan; (4) factor pembentukan; (5) factor minat dan bakat; dan (5) factor kebebasan. Sedangkan tahap perkembangan kognitif anak menurut Jean Piaget terdiri dari 5 tahapan yaitu (1) tahap sensori motor – 0 sampai 2 tahun; (2) tahap pra operasional – 2 sampai 7 tahun; (3) tahap operasional konkret – 7 – 11 tahun; dan (4) tahap operasional formal – 12 – 18 tahun.

METODE PENELITIAN

Dalam kegiatan penelitian dibutuhkan alat atau fasilitas yang bisa mempermudah pelaksanaan di lapangan, adapun instrument penelitian akan dijelaskan sebagai berikut. Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2012: 102). Adapun instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa pedoman observasi sebagai metode pokok, dokumentasi dan wawancara sebagai metode pendukung.

Dalam buku Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik dijelaskan bahwa: “Instrumen adalah alat bantu yang digunakan dalam pengumpulan

data” (Suharsimi, 2002: 173). Sedangkan Suryabrata (2004: 52) dalam buku Metodologi Penelitian menjelaskan bahwa “Instrumen adalah alat yang digunakan untuk merekam keadaan dan atribut – atribut psikologis”. Berdasarkan pendapat tersebut maka yang dimaksud dengan instrumen adalah alat bantu dalam penelitian. Instrumen penelitian ini dalam bentuk *pre-test* (tes awal) dan *post-test* (tes akhir) yang diberikan kepada anak sebanyak 10 orang, dan melakukan observasi, dokumentasi dan wawancara dimana peneliti langsung melihat bagaimana siswa dalam melaksanakan kegiatan bermain puzzle.

Pedoman observasi digunakan oleh guru dan peneliti guna memperoleh data tentang permainan puzzle sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Observasi dilakukan dengan memberi nilai / angka (1,2,3,4) pada kolom yang telah tersedia sesuai dengan kemampuan anak. Adapun skor yang diberikan adalah Berkembang Sesuai Harapan skor 4, Berkembang skor 3, Mulai Berkembang skor 2, dan Belum Berkembang skor 1. (pedoman penilaian K.13). Tahap pengumpulan data yang digunakan yaitu (1) observasi; (2) dokumentasi dan (3) wawancara. Sedangkan teknik analisis data menggunakan uji t-test.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun langkah-langkah yang ditempuh dalam analisis data dalam penelitian ini adalah: (1) Merumuskan Hipotesis Nol (H_0), (2) Menyusun Tabel Kerja, (3) Memasukkan Data ke dalam rumus, (4) Menguji Nilai t-tes, dan (5) Menarik kesimpulan. Lengkap sebagai berikut: Untuk keperluan penghitungan analisis statistik, maka hipotesis alternative (H_a) yang diajukan pada Bab II yang berbunyi: ada pengaruh bermain puzzle terhadap keterampilan kognitif anak pada usia 5-6 tahun di RA Terampil

Dasan Sari Tahun Pelajaran 2019/2020, maka perlu diubah dulu ke dalam hipotesis nol (H_0) sehingga berbunyi: tidak ada pengaruh permainan puzzle terhadap keterampilan kognitif anak pada usia 5-6 tahun di RA Terampil Dasan Sari Tahun Pelajaran 2019/2020.

Dalam membuat t table kerja *pre-test* dan *post-test* dimaksudkan untuk memperoleh deviasi yang diperoleh sebelum dan sesudah pemberian perlakuan dengan permainan puzzle. Cara menyusun t able deviasi *pre-test* dan *post-test* lebih jelasnya dapat dilihat pada table sebagai berikut:

Table 1: Tabel kerja untuk menguji Hipotesis Tentang Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Keterampilan Kognitif Anak Pada Usia 5-6 tahun di RA Terampil Dasan Sari Tahun Pelajaran 2019/2020.

No	Subyek	X1	X2	D	$\frac{d}{D-Md}$	D ²
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	APZ	32	60	28	3,1	9,61
2	AR	28	50	22	-2,9	8,41
3	AF	24	49	25	0,1	0,01
4	DBK	26	51	25	0,1	0,01
5	MHP	24	44	20	-4,9	24,01
6	KA	24	46	22	-2,9	8,41
7	KC	25	48	23	-1,9	3,61
8	NH	27	58	31	6,1	37,21
9	TD	27	53	26	1,1	1,21
10	RZ	26	53	27	2,1	4,41
N = 10		263	512	249	0	96,9
Nilai Rata-rata		26,3	51,2	24,9		

Model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan sebagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting. Kerangka berfikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antar variabel yang akan diteliti. Jadi secara teoritis perlu dijelaskan hubungan antar variabel independen dan dependen. Bila dalam penelitian ada variabel moderator dan intervening, maka juga perlu dijelaskan

mengapa variabel tersebut bisa dilibatkan dalam penelitian.

Hal yang terpenting adalah cara meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini secara sederhana, Suryadi menyebutkan perkembangan kognitif terdiri atas dua bidang: yakni logika-matematika dan sains. Oleh karena itu, cara meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia dini juga berkutat seputar dua bidang pelajaran tersebut, yakni logika-matematika dan sains. langkah berikut ini bisa dilakukan untuk meningkatkan perkembangan anak usia dini yaitu Meningkatkan kemampuan berpikir logis. Berfikir logis sangat dibutuhkan anak-anak, karena kemampuan ini dapat mendidik kedisiplinan yang sangat kuat. Logika berperan besar dalam menjadikan anak-anak semakin dewasa dengan keputusan-keputusan matangnya. Dalam pengertian yang lebih luas, menemukan hukum sebab akibat dapat ditempuh dengan membuat hubungan antara dua variabel atau lebih. Dari dua hubungan tersebut, dapat diketahui, bahwa akibat dari suatu peristiwa ada sebabnya. Misalnya, penyebab kematian adalah sakit, penyebab rumah terbakar adalah hubungan arus pendek, penyebab mesin mogok adalah kerusakan dan lain sebagainya. Pernahkan anda menemukan orang yang sangat cepat dalam menghitung. Bukan menghitung dengan kalkulator atau komputer, melainkan berhitung secara awangan atau mencongak. jika pernah, maka ketahuilah bahwa orang tersebut mempunyai kepekaan terhadap bilangan sangat tinggi. Dengan bekal kepekaan terhadap angka dan bilangan inilah anak menjadi lebih mengerti dan cepat dalam memahami hubungan sebab-akibat.

KESIMPULAN

Setelah penulis menyajikan laporan penelitian dan menganalisa, maka

penulis dapat menarik kesimpulan permainan puzzle dalam mengembangkan keterampilan kognitif anak sebagai berikut: Penggunaan permainan puzzle lebih efektif untuk anak usia dini dalam mengembangkan keterampilan kognitif anak, anak dapat tertarik untuk melakukan kegiatan karena permainan puzzle yang berbeda-beda dan menarik, anak lebih mudah untuk mengingat suatu bentuk, warna, ukuran, huruf, dan dapat berhitung dalam mengembangkan keterampilan kognitif sehingga anak lebih senang dan termotivasi untuk belajar. Berdasarkan hasil observasi data bahwa *t hitung* yang diperoleh adalah 24,17 sedangkan nilai *t tabel* dengan taraf signifikan 5% = $N-1 = (10-1) = 9$ adalah 1,833 kenyataan menunjukkan bahwa nilai *t-tes* yang diperoleh dalam penelitian ini adalah lebih besar dari pada nilai *t-tabel* ($24,17 > 1,833$) berarti signifikan, maka kesimpulan dalam penelitian ini adalah: Ada pengaruh permainan puzzle terhadap keterampilan kognitif anak pada usia 5-6 tahun di RA Terampil Dasan Sari Tahun Pelajaran 2019/2020.

Ucapakan terimakasih disampaikan tim peneliti kepada pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian ini diantaranya ketua prodi Bimbingan dan Konseling UNDIKMA, kepala sekolah dan guru di RA Dasan Sari, dan tim jurnal yang telah membantu mempublikasikan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman & Jumailiah, 2017. Pendidikan Statistik : Yogyakarta.
- Al-Azizy, 2010. *Ragam Latihan Khusus Asah Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Ingatannya*. Jogjakarta: Diva Press.
- Al-Qur'an Terjemahan, 2011. Kementrian Agama Republik Indonesia Jakarta Timur : PT. Akbar Media Eka Sarana.
- Alwi, Hasan, dkk, 2020 *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Arikunto, Suharsmi 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* Jakarta: Rineka Cipta.
- Hariadi Ahmad dan Aluh Hartati. 2016. *Panduan Pelatihan Self Advocacy Siswa SMP untuk Konselor Sekolah*. LPP Mandala. Mataram
- Hariadi Ahmad dan Aluh Hartati. 2016. *Penerapan Teknik Structure Learning Approach dalam Meningkatkan Self Advocacy Mahasiswa Prodi BK IKIP Mataram*. Realita Jurnal Bimbingan dan Konseling Vol. 1 No 2 Edisi Oktober 2016. Hal 117 – 127. Prodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Mataram
- Hariadi Ahmad dan Dini Kurnia. 2017. *Pengaruh Teknik Biblio Edukasi Terhadap Rasa Rendah Diri Pada Siswa Kelas XI di SMA Negeri 8 Mataram*. Realita Jurnal Bimbingan dan Konseling Vol. 2 No 1 Edisi April 2017. Hal 194 – 202. Prodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Mataram
- Hariadi Ahmad, Ahmad Zainul Irfan dan Dedi Ahlufahmi. 2020. *Hubungan antara Pola Asuh Orang Tua dengan Penyesuaian Diri Siswa*. Realita Jurnal Bimbingan dan Konseling Vol. 5 No 1 Edisi April 2020. Hal 950 – 966. Prodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi Universitas Pendidikan Mandalika.
- Hariadi Ahmad, Aluh Hartati, dan Nuraeni. 2018. *Penerapan Teknik Structure Learning Approach (SLA) dalam Meningkatkan Kesadaran Empati Diri Siswa Madrasah Aliyah Al Badriyah*. Realita Jurnal Bimbingan dan Konseling Vol. 3 No 2 Edisi Oktober 2018. Hal 600 – 605 Prodi Bimbingan dan

- Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Mataram.
- Hariadi Ahmad, Mustakim dan Syafaruddin. 2018. *Hubungan antara Penyesuaian Diri dengan Berfikir Positif Siswa Kelas VIII SMP Negeri Seteluk Kabupaten Sumbawa Barat*. Realita Jurnal Bimbingan dan Konseling Vol. 3 No 1 Edisi April 2018. Hal 482 – 494. Prodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Mataram
- Hariadi Ahmad. 2021. *Hubungan Kestabilan Emosi Dengan Kontrol Diri Siswa Sekolah Menengah Pertama*. Realita Jurnal Bimbingan dan Konseling Vol. 6 No 2 Edisi Oktober 2021. Hal 1354 – 1364. Prodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi Universitas Pendidikan Mandalika.
- Hariadi Ahmad. 2023. *Hubungan Etika Pergaulan dengan Konsep Diri Siswa SMA di Kabupaten Sumbawa Barat*. Realita Jurnal Bimbingan dan Konseling Vol. 8 No 1 Edisi April 2023. Hal 1933 – 1945. Prodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi Universitas Pendidikan Mandalika.
- Hasrul dan Hariadi Ahmad. 2021. *Mereduksi Prasangka Etnik Siswa dengan Teknik Restructuring Cognitive Suatu Krangka Konseptual*. Realita Jurnal Bimbingan dan Konseling Vol. 6 No 1 Edisi April 2021. Hal 1213 – 1222. Prodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi Universitas Pendidikan Mandalika.
- Kurikulum 2013, 2018. Pendidikan Anak Usia Dini, Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini.
- Kusno, Sutarto, Muzanni, A., Ahmad, H., Rahman, A., Hardiani, N. 2022. *Improving Content Knowledge and Technological Skill of University Instructors: A Case Study for Online Learning Implementation during and after the COVID-19 Pandemic*. Hong Kong journal of Social Sciences. Volume 59, Spring-Summer 2022, Pages 232-241. City University of Hong Kong Press.
- Lilis Maghfuroh, 2004. *Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B Di Tk Negeri Pembina Manyaran, Kopertis Wilayah X* 55.
- Maslihah, Sri, 2005. *Deteksi Dini Perkembangan Kognitif Anak. Makalah dipresentasikan pada acara Penyuluhan Deteksi Dini Tumbuh Kembang*.
- Muiz Azizah, dkk, 2002. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan*, 2008. Jakarta: Balai Pustaka.
- Nazir, 1998. *Metode Penelitian*, Jakarta: PT. Ghalia Indonesia.
- Nurkencana, dkk., 1986. *Evaluasi Pendidikan*. Surabaya : Usaha Nasional
- Permendiknas No. 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.
- Pudjiati, S.R.R dan Masykouri, AlZena, 2011. *Mengasah Kecerdasan di Usia 0-2*
- Rahmanelli, 2007. *Efektivitas Pemberian Tugas Media Puzzle dalam Pembelajaran Geografi Regional*". Jurnal Pelangi Pendidikan.
- Rifa, I, 2012. *Koleksi Game Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*. Yogyakarta: Flash Books.
- Rokhmat, Joni, 2002. *Pengembangan Taman Edukatif Berbasis Permainan untuk Permainan di TK*

- dan SD, Jurnal Dinamika Pendidikan.
- Situmorang, M. A, 2015. *Meningkatkan Kemampuan Memahami Wacana Melalui Media Pembelajaran Puzzle*, Diper-oleh tanggal 3 Januari.
- Sugiono, 2009. *Metode Penelitian Pendidikan* / CV. ALFABETA, 415
- Susanto, Ahmad, 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta.
- Tadkiroatun Musfiroh, Sri Tatminingsih, 2017. *Bermain dan permainan Anak* Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Yuliani Nurani sujiono,dkk. 2019. *Metode Pengembangan Kognitif: Tangerang Selatan: Universitas Terbuka*.



UNIVERSITAS PENDIDIKAN MANDALIKA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN PSIKOLOGI
Realita Jurnal Bimbingan dan Konseling

Gedung Dwitiya Lt.3. Jln Pemuda 59A Mataram-NTB 83125 Tlp (0370) 638991

e-mail: realita@undikma.ac.id; web: e-journal.undikma.ac.id

PEDOMAN PENULISAN

1. Naskah merupakan hasil penelitian, pengembangan atau kajian kepustakaan di bidang pendidikan, pengajaran, pembelajaran, bimbingan dan konseling, dan Psikologi
2. Naskah merupakan tulisan asli penulis dan belum pernah dipublikasikan sebelumnya dalam jurnal ilmiah lain,
3. Naskah dapat ditulis dalam Bahasa Indonesia atau Bahasa Inggris.
4. Penulisan naskah mengikuti ketentuan sebagai berikut:

Program	MS Word	Margin kiri	3.17 cm
Font	Times New Roman	Margin kanan	3.17 cm
Size	12	Margin atas	2.54 cm
Spasi	1.0	Margin bawah	2.54 cm
Ukuran kertas	A4	Maksimum	20 halaman

5. Naskah ditulis dengan **sistematika** sebagai berikut: Judul (huruf biasa dan dicetak tebal), nama-nama penulis (tanpa gelar akademis), instansi penulis (program studi, jurusan, universitas), email dan nomor telpon penulis, abstrak, kata kunci, pendahuluan (tanpa sub-judul), metode penelitian (tanpa sub-judul), hasil dan pembahasan, simpulan dan saran (tanpa sub-judul), dan daftar pustaka.

Judul secara ringkas dan jelas menggambarkan isi tulisan dan ditulis dalam huruf kapital. Keterangan tulisan berupa hasil penelitian dari sumber dana tertentu dapat dibuat dalam bentuk catatan kaki. Fotocopy halaman pengesahan laporan penelitian tersebut harus dilampirkan pada draf artikel.

Nama-nama penulis ditulis lengkap tanpa gelar akademis.

Alamat instansi penulis ditulis lengkap berupa nama sekolah atau program studi, nama jurusan, nama perguruan tinggi, kabupaten/kota, dan provinsi. Penulis yang tidak berafiliasi pada sekolah atau perguruan tinggi dapat menyertakan alamat surat elektronik/email

Abstrak ditulis dalam 2 (dua) bahasa: Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia. Naskah berbahasa Inggris didahului abstrak berbahasa Indonesia. Naskah berbahasa Indonesia didahului abstrak berbahasa Inggris. Panjang abstrak tidak lebih dari 200 kata. Jika diperlukan, tim redaksi dapat menyediakan bantuan penerjemahan abstrak kedalam bahasa Inggris.

Kata kunci (key words) dalam bahasa yang sesuai dengan bahasa yang dipergunakan dalam naskah tulisan dan berisi 3-5 kata yang benar-benar dipergunakan dalam naskah tulisan.

Daftar Pustaka ditulis dengan berpedoman pada Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Pendidikan Mandalika.

REALITA JURNAL	VOLUME 8	NOMOR 2	EDISI Oktober 2023	P ISSN : 2503 - 1708 E ISSN : 2722 - 7340
---------------------------	---------------------	--------------------	-------------------------------	--



Alamat Redaksi:

Program Studi Bimbingan dan Konseling
Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi
Universitas Pendidikan Mandalika
Gedung Dwitiya, Lt. 3 Jalan Pemuda No. 59A Mataram
Telp. (0370) 638991
Email : realita@undikma.ac.id
Web : e-journal.undikma.ac.id

