

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK
MELALUI MEDIA PUZZLE PADA KELOMPOK B
DI TK SISWA BUDI I SURABAYA**

Sari Trisyana / Muhammad Reza, S.Psi, M.Si

NIM. 091684519

Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

sari.trisyana@yahoo.com

ABSTRAK

Meningkatkan kemampuan kognitif sebagai daya mempersepsikan segala sesuatu yang dapat dilihat, didengar dan dirasakan oleh anak usia dini, sehingga mempunyai pemahaman secara komprehensif. Kemudian penggunaan media puzzle merupakan alternatif dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok B di taman kanak-kanak. Dalam penelitian tindakan ini bertujuan untuk mendeskripsikan efektivitas media puzzle dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok B di taman kanak-kanak.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini anak kelompok B taman kanak-kanak. Sedangkan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Berdasarkan perolehan hasil analisis data ini pada efektivitas penggunaan media puzzle dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok B di taman kanak-kanak, menunjukkan bahwa untuk siklus I sebesar 45% dan siklus II 90%. Artinya dapat disimpulkan bahwa adanya efektivitas penggunaan media puzzle untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok b di taman kanak-kanak Siswa Budi I Surabaya.

Kata kunci : kemampuan kognitif, media puzzle

ABSTRACT

Enhancing cognitive skill was the power to percept all things which were looked, heard, and felt by the young children so that they understood comprehensively. The puzzle media application was the alternative way in enhancing cognitive skill to group B children in kindergarten. This treatment research had purpose to describe the effectiveness of puzzle media in enhancing cognitive skill to group B children in kindergarten.

This research used qualitative approach with treatment class design. The subject in this research was the group B children of kindergarten while the data collection techniques used were observation and documentation. Based on the acquisition of data analysis result to the effectiveness of puzzle media application in enhancing cognitive skill to group B children in kindergarten indicated that cycle I was 45% and cycle II was 90%. It meant that it could be concluded that there was effectiveness of puzzle media application to enhance cognitive skill to group B children in Siswa Budi I kindergarten Surabaya.

Keywords: cognitive skill, puzzle media

PENDAHULUAN

Di Taman Kanak-kanak Siswa Budi I, peneliti melakukan pengamatan terhadap proses kegiatan belajar mengajar pada tanggal 4 Maret 2013 pada saat anak menyelesaikan lembar kerja anak,

ternyata salah satu aspek yang harus dikembangkan yaitu kemampuan kognitif anak kelompok B yang berjumlah 20 anak masih belum optimal. Hal ini dapat dilihat dari beberapa

indikator yaitu : Menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh (lebih dari 8 kepingan) hanya 2 anak yang bisa mengerjakan dari 20 anak, Menyusun benda dari besar – kecil atau sebaliknya hanya 7 anak yang bisa mengerjakan dari 20 anak, Memasangkan benda sesuai dengan pasangannya hanya 4 anak yang bisa mengerjakan dari 20 anak, Memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk dari 3 pola yang berurutan hanya 4 anak yang berhasil dengan baik dari 20 anak.

Sesuai dengan pengamatan peneliti selama mengajar di TK. Siswa Budi I, maka peneliti kemukakan bahwa dari 20 anak yang ada di TK tersebut masih terdapat 18 anak yang dirasakan masih kurang optimal kemampuan kognitifnya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hanya ada 2 anak saja yang mampu mencapai nilai bintang tiga (3), sedangkan 18 anak belum mampu mencapai nilai bintang tiga (1) dan (2).

Berawal dari pengamatan pada anak itulah kemudian peneliti menggunakan suatu media yang menarik yaitu media puzzle dalam proses belajar mengajar.

Media puzzle merupakan alat permainan edukatif yang menyenangkan yang bisa digunakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir atau kemampuan kognitif anak untuk memecahkan suatu masalah.

Dalam pembelajaran dan latihan secara intensif agar anak-anak dapat melakukan sendiri dan mengetahui serta memahami pemanfaatan media puzzle, namun upaya tersebut masih belum bisa memberikan rangsangan maupun minat anak agar lebih tertarik sehingga dapat meningkatkan kemampuan menguasai media puzzle. Hal demikian menjadi perhatian tersendiri bagi peneliti karena penggunaan media puzzle tepat bagi anak dari segi ketersediaan, kemudahan, dan kemampuan lembaga dalam menyediakan sarana penunjang bagi proses pembelajaran. Karena media tersebut menurut peneliti selain dapat memberikan stimulus yang menarik bagi anak juga dengan media puzzle bisa mengembangkan kemampuan kognitif anak.

Berdasarkan latar belakang diatas, masalah yang akan dipecahkan dalam PTK ini adalah apakah media puzzle dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak pada Kelompok B di TK Siswa Budi I Surabaya?

Berdasarkan pada permasalahan PTK, maka tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan bahwa media puzzle dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak pada Kelompok B di TK Siswa Budi I Surabaya.

KAJIAN TEORI

Kemampuan kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berfikir (Gagne,1976:71). Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan pengembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf. Salah satu teori yang berpengaruh dalam menjelaskan pengembangan kognitif ini adalah teori Piaget.

Kemampuan Kognitif Anak Usia 5 – 6 Tahun

Anak sudah dapat memahami jumlah dan ukuran, sebagian besar anak tertarik dengan huruf dan angka, ada yang sudah mampu menulisnya atau menyalinnya serta menghitungnya, anak sudah mengenal sebagian besar warna, anak juga sudah mulai mengerti tentang waktu, kapan harus pergi ke sekolah dan pulang dari sekolah, nama – nama hari dalam satu minggu, biasanya anak sudah bisa mengenal bidang dan bergerak sesuai dengan bidang yang dimilikinya (teritorinya) dan pada akhir usia 6 tahun, anak sudah mulai mampu membaca, menulis, dan berhitung.

Pengertian Media Puzzle

Permainan Edukatif menurut Mayke S.Tedjasaputra, Psi, menjelang usia empat tahun anak-anak sudah bisa dikenalkan dengan permainan puzzle. Pasalnya, gerakan motorik tangan serta jari – jemari anak sudah cukup terampil untuk memasanga kepingan puzzle. Secara kognitif, anak juga sudah siap untuk mengenali bentuk.

Manfaat Bermain Puzzle:

Permainan puzzle memiliki banyak manfaat untuk anak, yaitu :

- a. Meningkatkan kemampuan berpikir dan membuat anak belajar berkonsentrasi. Saat bermain puzzle, anak akan melatih sel – sel

otaknya untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya dan berkonsentrasi untuk menyelesaikan potongan – potongan kepingan gambar tersebut.

- b. Melatih koordinasi tangan dan mata. Puzzle dapat melatih koordinasi tangan dan mata anak untuk mencocokkan keping – keping puzzle dan menyusunnya menjadi satu gambar. Puzzle juga membantu anak mengenal dan menghafal bentuk.
- c. Meningkatkan ketrampilan kognitif. Ketrampilan kognitif (*cognitive skill*) berkaitan dengan kemampuan anak untuk belajar dan memecahkan masalah. Puzzle 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.
- d. Belajar bersosialisasi. Dua anak yang bermain bersama – sama tentunya butuh diskusi untuk merancang kepingan –kepingan gambar dari puzzle tersebut. Anak yang lebih besar akan merasa senang jika dapat membantu anak yang lebih kecil, sebaliknya pun demikian. Jadi akan tercipta suasana yang nyaman dan terciptanya interaksi ketika bermain

Keterkaitan antara kemampuan kognitif dengan media puzzle

Salah satu media yang tepat untuk mengoptimalkan pengembangan kognitif anak yaitu dengan media puzzle, kemampuan kognitif anak akan berkembang, dapat mengetahui dan memahami, serta menerapkan pada media puzzle untuk menyusun kepingan – kepingan puzzle menjadi bentuk.

Media puzzle sangat menarik bagi anak karena media ini mempunyai bentuk yang beraneka ragam dan warnanya sangat menarik perhatian anak. Media puzzle bisa digunakan sebagai alat permainan, dan untuk melatih serta merangsang kepekaan berpikir anak untuk melakukan kegiatan, pikiran, perasaan, perhatian dan minat anak.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian deskriptif kualitatif data yang dikumpulkan adalah berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka. Hal itu disebabkan oleh adanya penerapan metode kualitatif. Selain itu, semua yang dikumpulkan menjadi kunci terhadap apa yang sudah diteliti (Moleong, 2007 : 11).

Dalam penelitian yang berjudul “Meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui media puzzle pada kelompok B di TK Siswa Budi I Surabaya“ mendeskripsikan tentang :

1. Pengembangan kognitif pada Kelompok B di TK Siswa Budi I tahun 2013
2. Kegiatan bermain menyusun puzzle pada Kelompok B di TK Siswa Budi I tahun 2013

Tempat, Subjek, dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian ini dilaksanakan di TK Sisdas Budi I Surabaya dengan jumlah anak 20 anak yang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 11 anak perempuan pada kelompok B. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2013-2014.

Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa teknik untuk membantu dalam memperoleh data penelitian. Adapun teknik pengumpulan data tersebut antara lain :

1. Observasi

Menurut Hadi (dalam Sugiyono, 2009 : 203) menyatakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.

Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.

Menurut Sukmadinata (2009 : 152) bahwa ada beberapa variasi bentuk observasi yang dilakukan peneliti, yaitu :

- a. Observasi partisipatif, peneliti melakukan observasi sambil ikut serta dalam kegiatan yang sedang berjalan.

b. Observasi khusus, observasi dilakukan ketika peneliti melakukan tugas khusus khusus seumpamanya memberikan bimbingan.

c. Observasi pasif, peneliti hanya bertindak sebagai sebagai pengumpul data, mencatat kegiatan yang sedang berjalan.

Jenis observasi yang dilaksanakan peneliti adalah observasi partisipatif, sebab peneliti ikut serta dalam kegiatan menyusun puzzle.

Pelaksanaan observasi atau pengamatan ini dilakukan secara sistematis. Yang melakukan pengamatan adalah teman sejawat dengan menggunakan instrumen pengamatan.

Metode observasi ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang kegiatan pembelajaran di Kelompok B TK Siswa Budi I khususnya pada murid yang akan ditingkatkan pengembangannya kognitifnya melalui kegiatan menyusun puzzle.

Pertemuan dengan anak terkait dengan penelitian yang berjudul "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Puzzle Pada Kelompok B di TK Siswa Budi I Kec Gayungan-Surabaya Tahun 2013" ini dilakukan tiga kali dalam seminggu.

Selanjutnya peneliti beserta teman sejawat mengobservasi apakah dengan kegiatan menyusun puzzle ini dapat meningkatkan pengembangan kognitif anak.

2. Studi Dokumenter

Menurut Sukmadinata (2009 : 221) studi dokumenter merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik. Adapun studi dokumenter yang dipakai dalam penelitian ini yaitu dengan cara mendokumentasikan kegiatan anak yang berkaitan dengan meningkatkan pengembangan kognitif melalui kegiatan menyusun puzzle. Dan juga RKH peneliti yang berkaitan dengan kegiatan menyusun puzzle di TK Siswa Budi I kec Gayungan Surabaya tahun 2013.

Teknik Analisis Data

Analisis data yang menggunakan teknik deskriptif kualitatif di mana menggambarkan keadaan pengembangan kognitif di Kelompok B TK Siswa Budi I dari keseluruhan proses analisis.

Analisis kualitatif tentu harus dinyatakan dalam sebuah predikat yang menunjuk pada pernyataan keadaan, ukuran kualitas. Namun dalam penelitian ini peneliti juga menggunakan data kuantitatif yang dijadikan sebagai acuan dalam pengumpulan data.

Analisis data dilakukan dengan mendeskripsikan data dari hasil pengamatan menjadi data kualitatif. Data tersebut meliputi :

1. Hasil pengamatan tentang aktifitas guru dalam mengajar dan aktivitas anak dalam belajar
2. Hasil kerja anak dalam penggunaan media puzzle
3. Analisis data dilakukan secara bertahap

Analisis data dilakukan dengan mengolah instrument evaluasi pembelajaran menyusun puzzle dalam bentuk prosentase. Kemudian data tersebut dideskripsikan. Penelitian dikatakan berhasil apabila anak yang telah mampu menyusun puzzle dengan baik jumlahnya lebih dari 75% dari jumlah seluruh anak dan 15 anak mampu mencapai skor bintang tiga.

Selanjutnya data dianalisis lagi dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

Prosentase

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% \quad (\text{Arikunto 2010:16})$$

Keterangan :

P : Prosentase (jumlah kemampuan maksimal)

f : Frekwensi (kemampuan penelitian yang dicapai)

N : Jumlah subyek penelitian

Analisis dilaksanakan pada saat refleksi, untuk melakukan perencanaan lebih lanjut dalam siklus selanjutnya. Hasil analisis juga dijadikan sebagai bahan refleksi dalam memperbaiki rancangan pembelajaran, yang dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam penentuan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan pengembangan kognitif anak.

Adapun indicator yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

Indikator A : Menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh (lebih dari 8 kepingan)

Indikator B : Menyusun benda dari besar-kecil atau sebaliknya

Indikator C : Memasangkan benda sesuai dengan pasangannya

Indikator D : Memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk lebih dari 3 pola yang berurutan

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti dan kolaborator mengalami kendala karena terdapat beberapa anak yang mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan kognitifnya sehingga pada proses pembelajaran siklus I dengan menggunakan media puzzle dan anak-anak cukup tertarik sehingga guru tidak mengalami kesulitan. Hal ini terbukti pada waktu proses pembelajaran dengan menggunakan media puzzle anak dapat melakukan sesuai dengan tujuan pembelajaran pengembangan kognitif yang diharapkan. Dan pada siklus 1 diperoleh hasil sebagai berikut : dari 20 orang siswa ternyata masih ada yang pengembangannya masih belum mencapai kompetensi, anak yang mampu dengan bantuan sebanyak 10 orang anak. Jumlah anak yang mampu dengan mandiri sebanyak 9 orang anak. Dan sudah ada anak yang sangat mampu atau sebanyak 1 orang anak saja.

Mengacu pada kondisi tersebut, serta melihat jumlah siswa yang mencapai skor 3 belum mencapai standar sebesar 75%, maka dilakukan siklus 2 penelitian tindakan kelas melalui kegiatan puzzle untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Kendala-kendala yang dihadapi dalam siklus 1 antara lain :

1) Beberapa anak terlihat tidak menghiraukan penjelasan dari guru tentang cara bermain puzzle. Sehingga beberapa anak terlihat kebingungan saat diminta guru untuk menyelesaikan tugasnya sendiri. Dan akhirnya anak tersebut malah mengganggu konsentrasi teman yang lainnya.

2) Media yang dipakai guru sebaiknya diberi warna sehingga anak akan lebih konsentrasi dan lebih termotivasi pada saat menyusun puzzle

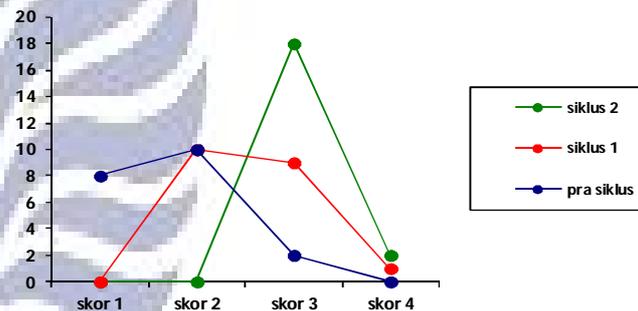
3) Beberapa anak terlihat mudah bosan saat mengerjakan karena dia merasa bahwa itu sulit

Pada proses pembelajaran siklus 2 mengalami peningkatan yang sangat baik . Hal ini dapat ditunjukkan dengan ketertarikan anak mengerjakan media puzzle sehingga perkembangan kognitif

pada tiap anak meningkat. Dan keberhasilan tersebut dapat dilihat dari pencapaian tingkat ketuntasan belajar anak secara keseluruhan dengan criteria yang ditetapkan. Dan pada siklus 2 ini diperoleh hasil sebagai berikut:

Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan siklus 2 dirasa cukup mewakili dari tujuan yang telah direncanakan yaitu untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui media puzzle. Nilai minimal yaitu skor 3 telah tercapai dengan rincian anak yang skor 3 sebanyak 18 anak dan anak yang mendapat skor 4 dengan rincian sebanyak 2 anak.

Pada setiap aktifitas yang diberikan selalu tercatat dalam lembar penilaian harian sehingga dapat diketahui tingkat keberhasilannya dengan rekapitulasi data akhir sebagai berikut:



PENUTUP

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama dua siklus, dan berdasarkan pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Puzzle memiliki dampak positif dapat meningkatkan keterampilan anak dalam pengembangan kognitifnya, kemampuan otak anak menjadi terbiasa berpikir untuk memecahkan masalah yang dihadapinya sampai tuntas dengan mandiri tanpa mengenal putus asa. Hal ini dilihat dari peningkatan ketuntasan belajar anak dalam setiap siklus meningkat. Ketuntasan belajar pada siklus I sebesar 40% belum tercapai,

untuk itu guru terus berupaya untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan menggunakan media puzzle dan mengganti media lain dalam setiap pertemuan agar lebih menarik perhatian anak

2. Pada siklus 2 ketuntasan belajar tercapai menjadi 80%, hal ini terjadi karena guru memberi motivasi kepada anak melalui bermacam-macam gambar pada puzzle, sehingga anak antusias untuk mengerjakan puzzle yang lainnya.
3. Aktivitas guru dalam kegiatan permainan puzzle terus meningkat dari siklus 1 sebesar 80% atau cukup memuaskan dan siklus 2 sebesar 95% atau memuaskan, hal ini menjadi salah satu penyebab anak mampu mencapai ketuntasan belajar, sehingga melalui media puzzle kemampuan kognitif anak kelompok B di TK Siswa Budi I Surabaya meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru*. Bandung: Yrama Widya
- Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas
- Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak – Kanak*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Patmonodewo, Soemiarti, 2008. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya
- Soenyono. 2007. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Kediri : Jengala Pustaka Utama
- Suharsimi, Arikunto. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT. Sinar Grafindo Offser
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- _____.2008. *Membentuk Moral Anak*. <http://lifestyle.okezone.com>. Diakses online pada tanggal 28 Februari 2013.
- _____.2010. *Membentuk Moral Anak Melalui Mendongeng*. <http://www.koran-jakarta.com>. Diakses online pada tanggal 28 Februari 2013.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Suyadi, 2010. *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: PT. Bintang Puska Abadi (BIPA)
- Yasin, Burhanuddin dan Syahbuddin AR. 2002. *Penelitian Tindakan Kelas : Pendekatan Efektif, Perbaikan Mutu Pembelajaran, dan Prestasi Siswa*. Malang : Penerbit Universitas Brawijaya Malang

