

PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI BERMAIN PUZZLE DI KELOMPOK B TK DHARMA WANITA SIDOWAREK II PLEMAHAN – KEDIRI

YAYUK FUJI RAHAYU

SI PGPAUD, FIP, UNESA(e-mail:Yayukfujirahayu@gmail.com)

Dr. SRI SETYOWATI, M.Pd.

PGPAUD, FIP, UNESA

Abstrak

Dari hasil observasi peneliti pada kelompok B TK Dharma Wanita Sidowarek II Plemahan – Kediri, ditemukan beberapa anak belum mampu mengingat dengan baik. Hal ini terlihat dari kegiatan anak saat mewarnai gambar. Pada saat kegiatan tersebut, sebagian besar belum dapat mengingat warna sesuai dengan aslinya. Puzzle adalah salah satu bentuk permainan yang membutuhkan ketelitian, melatih anak untuk memusatkan pikiran karena harus berkonsentrasi ketika menyusun kepingan-kepingan puzzle hingga menjadi gambar yang utuh dan lengkap. Melalui bermain puzzle, anak berpikir tentang letak potongan puzzle yang tepat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bahwa melalui bermain puzzle dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK Dharma Wanita Sidowarek II Plemahan-Kediri.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini meliputi perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini menggunakan 2 siklus, setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B TK Dharma Wanita Sidowarek II Plemahan-Kediri sebanyak 18 anak yaitu 8 anak laki-laki, 10 anak perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah statistik deskriptif.

Hasil penelitian pada siklus I diperoleh 69%. Kriteria keberhasilan tindakan pada penelitian ini adalah $\geq 75\%$. Dari data siklus I maka penelitian berlanjut pada siklus II. Hasil penelitian pada siklus II diperoleh 85%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka penelitian tindakan ini berhasil. Peneliti dapat menyimpulkan bahwa bermain puzzle dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK Dharma Wanita Sidowarek II Plemahan-Kediri.

Kata kunci:kemampuan kognitif, bermain puzzle

Abstract

Based on the research observation of B group Dharma Wanita Kindergarten Sidowarek II Plemahan-Kediri, it was found out that some students could not remember well. It was seen when the children were drawing. At the activity, most of them could not remember colours as originally. Puzzle is one of the games which needs with care and train children to focus their thoughts because they have to concentrate when arranging parts of the puzzle to be a complete picture. By playing puzzles, children think about placing parts of the puzzle correctly. This research aimed to find out that playing puzzles could increase children's cognitive skill at Dharma Wanita Kindergarten Sidowarek II Plemahan-Kediri.

This research used classroom action research (CAR). This research had some steps including planning, action, observation and reflexing. This research used 2 cycles, each cycle had 2 meetings. The subjects of this research were B group Dharma Wanita Kindergarten Sidowarek II Plemahan-Kediri. They were 18 children, 8 males and 10 females. The technics of collecting data used in this case were observation and documentation. The technic of data analysis was descriptive statistic design.

Based on the result of cycle I, it was found out 69%. The successful criterion of this action research was $\geq 75\%$. From data of cycle I then the research went to cycle II. The result of cycle II was found out 85%. Based on the second result, action research was successful. The research could be concluded that playing puzzles could increase children's cognitive skill at Dharma Wanita Kindergarten Sidowarek II Plemahan-Kediri.

Keyword: cognitive skill, playing puzzle

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak belajar banyak melalui dirinya sendiri. Tetapi ia sering memerlukan pertolongan untuk memadukan apa yang dipelajarinya sehingga tercipta konsep yang lebih kompleks. Maka guru perlu mengatur kegiatan pada anak dalam mengembangkan dan memproses kemampuan kognitif yang spesifik. Anak perlu ditawarkan kegiatan untuk bermain. Yang sifatnya membangun yaitu ketika ia mengorganisasi informasi di dalam otaknya dalam pola yang diprediksi (diperkirakan) sejak usia dini. Melalui kegiatan bermain, kemampuan kognitif anak dapat terangsang untuk mendayagunakan aspek kognitif, sosial, dan fisiknya (dalam Aisyah, 2008:535).

Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2007:3) pengembangan kognitif adalah suatu proses berpikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan sesuatu. Dapat juga dimaknai sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan.

Kemampuan kognitif dalam Taman Kanak-Kanak dapat diwujudkan dengan kemampuan berbahasa (*verbal comprehension*), kemampuan mengingat (*memory*), kemampuan nalar atau berpikir logis (*reasoning*), kemampuan tilikan ruang (*spatial factor*), kemampuan bilangan (*numerical ability*), kemampuan menggunakan kata-kata (*word fluency*), kemampuan mengamati dengan cepat dan cermat (*perceptual speed*).

Ketika anak bermain, ia akan mempelajari dan menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya (Montessori, 1966:2). Sehingga anak bisa senang. Mayke (dalam Sudono, 1995:3) menyatakan bahwa belajar dengan bermain memberi kesempatan anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekkan, dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya. Mereka mengambil

keputusan, memilih, menentukan, mencipta, memasang, membongkar, mengembalikan, mencoba, mengeluarkan pendapat, memecahkan masalah, bekerja dengan teman, dan mengalami berbagai macam perasaan.

Alat permainan berfungsi untuk mengenal lingkungan dan membimbing anak untuk mengenali kekuatan maupun kelemahan dirinya. Anak didik secara aktif melakukan kegiatan permainan dan secara optimal menggunakan seluruh panca indranya. Permainan yang menyenangkan juga akan meningkatkan aktifitas sel otak. Keaktifan sel otak membantu memperlancar proses pembelajaran.

Menurut Sachiyo (dalam Sudono, 2000:8) mengungkapkan tentang pilihan kegiatan bermain bagi anak. Golongan tingkat kesulitan dan kegiatan dibedakan menjadi 3 yaitu: mudah, sedang, dan sulit. Maksud dari golongan tingkat kesulitan tersebut adalah alat permainan puzzle.

Menurut Musthofa (2006:20) puzzle adalah potongan-potongan gambar dengan tingkat kesulitan menyesuaikan perkembangan anak. Puzzle adalah salah satu bentuk permainan yang membutuhkan ketelitian, melatih anak untuk memusatkan pikiran karena harus berkonsentrasi ketika menyusun kepingan-kepingan puzzle hingga menjadi gambar yang utuh dan lengkap.

Untuk melatih kemampuan anak, guru memberikan puzzle pada tingkat yang mudah. Bila anak telah paham, anak diberi puzzle pada tingkat yang sedang. Bila anak sudah bisa, kemudian dilanjutkan pada tingkat yang sulit.

Peneliti menggunakan puzzle sebagai media pembelajaran karena media tersebut mengembangkan kemampuan kognitif anak terutama kemampuan mengingat, kemampuan bilangan, dan kemampuan nalar/berpikir logis.

Berdasarkan observasi di TK Dharma Wanita Sidowarek II Plemahan-Kediri, anak yang memiliki kemampuan untuk bermain puzzle akan tumbuh dan

berkembang menjadi anak yang berani dan cerdas. Tetapi sebaliknya anak yang kurang memiliki kemampuan untuk bermain puzzle akan tumbuh dan berkembang menjadi anak yang kurang cerdas dan cenderung tidak dapat mengerjakan hingga selesai. Anak mengalami kesulitan dalam hal mengingat bentuk dan warna, anak kesulitan dalam hal berpikir memasang potongan puzzle yang pas, dan kesulitan dalam hal mengurutkan bilangan. Penyebabnya, guru dalam memberikan pembelajaran di kelas menggunakan metode klasikal sehingga anak kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Agar anak dapat mengolah kognitifnya terutama mengolah kemampuan mengingat, kemampuan nalar atau berpikir logis dan kemampuan bilangan, anak perlu pembelajaran yang baru.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti mengambil judul "Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Puzzle di Kelompok B TK Dharma Wanita Sidowarek II Plemahan-Kediri".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dijadikan rumusan masalah sebagai berikut:
Apakah ada peningkatan kemampuan kognitif anak melalui bermain puzzle di kelompok B TK Dharma Wanita Sidiwarek II Plemahan-Kediri?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif anak melalui bermain puzzle di kelompok B TK Dharma Wanita Sidowarek II Plemahan-Kediri.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Bagi Anak
Dapat memotivasi perkembangan motorik halus dan perkembangan kognitif anak.
2. Bagi Orang Tua
Orang tua dapat berperan aktif dalam membantu memantau

perkembangan dan memperhatikan kegiatan anak sehingga perkembangan anak tersebut berhasil secara optimal.

3. Bagi Guru
Guru dapat memilih alat permainan yang baik untuk anak sesuai dengan tingkat perkembangannya.

E. Definisi Operasional, Asumsi, dan Batasan Masalah

Untuk menghindari adanya kesimpangsiuran dan salah penafsiran dari pembaca maka penulis memberikan definisi operasional, asumsi, dan batasan masalah tentang judul penelitian ini.

1. Definisi operasional

Berdasarkan judul penelitian yang peneliti gunakan maka dapat dikemukakan bahwa dalam penelitian ini ada dua variabel yaitu kemampuan kognitif anak sebagai variabel terikat. Kemampuan kognitif anak adalah keterampilan yang dimiliki anak dalam melakukan suatu perbuatan. Dan bermain puzzle sebagai variabel bebas. Bermain puzzle adalah suatu permainan yang dilakukan anak dalam menyusun potongan gambar menjadi bentuk utuh.

2. Asumsi

Asumsi disebut juga anggapan dasar. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan anggapan dasar antara lain:

- a. Kemampuan kognitif merupakan suatu keterampilan yang dimiliki anak dalam melakukan aktifitasnya.
- b. Kemampuan kognitif anak dapat ditingkatkan dengan adanya kemampuan puzzle karena permainan puzzle dapat menambah pengetahuan anak.

3. Batasan Masalah

Untuk menghindari kesalahpahaman dari pembaca, dan untuk mencapai pengertian yang sama dengan apa yang diharapkan oleh peneliti. Maka peneliti memberikan batasan sebagai berikut:

- a. Kemampuan kognitif anak
- b. Bermain puzzle tingkat sulit

KAJIAN PUSTAKA

A. Kemampuan Kognitif Anak

1. Pengertian

Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2007:3) pengembangan kognitif adalah suatu proses berpikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan sesuatu. Dapat juga dimaknai sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan.

Menurut Gagne (dalam Jamaris, 1976:18), kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada manusia yang sedang berpikir.

Menurut Patmonodewo (dalam Gunarti, 2008:137) kognitif adalah pengertian yang luas mengenai cara berpikir dan mengamati sehingga kognitif merupakan tingkah laku yang mengakibatkan seseorang memperoleh pengetahuan yang dibutuhkan.

Dari beberapa pendapat di atas disimpulkan bahwa kemampuan kognitif adalah suatu proses berpikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan sesuatu yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf manusia untuk mewujudkan tingkah laku yang mengakibatkan seseorang memperoleh pengetahuan yang dibutuhkan.

2. Aspek Utama dalam Pengembangan Kognitif

Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2007:3), pengembangan kognitif merupakan perwujudan dari kemampuan primer yaitu:

- Kemampuan berbahasa (*verbal comprehension*)
- Kemampuan mengingat (*memory*)
- Kemampuan nalar atau berpikir logis (*reasoning*)

- Kemampuan tilikan ruang (*spatial factor*)
- Kemampuan bilangan (*numerical ability*)
- Kemampuan menggunakan kata-kata (*word fluency*)
- Kemampuan mengamati dengan cepat dan cermat (*perceptual speed*)

3. Ciri-Ciri Perilaku Kognitif

Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2007:4), ciri-ciri perilaku kognitif antara lain:

- Berpikir lancar yaitu menghasilkan banyak gagasan atau jawaban yang relevan dan arus pemikiran lancar.
- Berpikir luwes yaitu menghasilkan gagasan-gagasan yang beragam, mampu mengubah cara atau pendekatan dan arah pemikiran yang berbeda-beda.
- Berpikir orisinal yaitu memberikan jawaban yang tidak lazim atau lain dari yang lain yang jarang diberikan kebanyakan orang lain.
- Berpikir terperinci (elaborasi) yaitu mengembangkan, menambah, memperkaya suatu gagasan, memperinci detail-detail dan memperluas suatu gagasan.

4. Tahap-Tahap Perkembangan Kognitif

Tahap-tahap perkembangan kognitif Piaget secara skematis dapat digambarkan sebagai berikut (Kementerian Pendidikan Nasional, 2011:7):

Tahap	Masa	Umur	Karakteristik
I	Sensori motor	0 – 2 tahun	Perkembangan skema melalui refleks-refleks untuk mengetahui dunianya.
II	Praoperasional	2 – 7 tahun	Penggunaan simbol dan penyusunan tanggapan internal misalnya dalam permainan, bahasa dan peniruan.
III	Operasional konkrit	7 – 11 tahun	Mencapai kemampuan untuk berpikir sistematis terhadap hal-hal atau objek-objek yang konkret.
IV	Operasional formal	11 – dewasa	Mencapai kemampuan untuk berpikir sistematis terhadap hal-hal yang abstrak dan hipotesis.

Janice J.Beaty (dalam Aisyah,2007:533) telah mengorganisasi sejumlah pengembangan konsep yang muncul secara sistematis melalui beberapa program pengembangan kognitif pada anak usia dini antara lain:

a. Bentuk

Bentuk adalah salah satu dari konsep paling awal yang harus dikuasai. Anak dapat membedakan benda berdasarkan bentuk lebih dulu sebelum berdasarkan ciri lainnya. Dengan demikian, merupakan hal yang terbaik untuk memulai program kognitif dengan memberikan kegiatan yang memungkinkan anak membedakan berbagai benda dengan bentuk yang berbeda.

b. Warna

Beaty mengatakan bahwa anak dapat mengembangkan konsep warna setelah mengenal bentuk. Konsep warna yang paling baik dikembangkan dengan cara memperkenalkan warna satu

persatu pada anak dan menawarkan beragam permainan dan kegiatan menarik yang berhubungan dengan warna.

c. Ukuran

Ukuran adalah salah satu yang diperhatikan anak secara khusus. Hubungan ukuran ini diajarkan dalam konteks kebalikan, seperti besar dengan kecil, panjang dengan pendek, dan lebar dengan sempit. Anak dapat memahami satu macam ukuran dalam satu waktu sehingga ia harus belajar konsep besar dulu baru kecil dan akhirnya ia dapat diminta untuk membandingkan keduanya.

d. Pengelompokkan

Ketika anak memilih benda, orang, kejadian, atau ide ke dalam kelompok dengan dasar beberapa karakteristik umum, seperti warna, ukuran, atau bentuk. Maka kita mengatakan anak sedang belajar mengelompokkan.

e. Pengurutan

Pengurutan adalah kemampuan meletakkan benda dalam urutan menurut aturan tertentu.

5. Klasifikasi Pengembangan Kognitif

Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2007:6-7) klasifikasi pengembangan kognitif dimaksudkan untuk mempermudah guru dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak yang dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Pengembangan auditory (PA)

Kemampuan ini berhubungan dengan bunyi atau indera pendengaran anak. Kemampuan yang dikembangkan antara lain, mendengarkan atau menirukan bunyi yang didengar sehari-hari, mendengarkan nyanyian atau syair dengan baik, mengikuti perintah lisan sederhana, mendengarkan cerita dengan baik, mengungkapkan kembali cerita sederhana, menebak atau apresiasi musik, mengikuti ritmik

dengan bertepuk, mengetahui asal suara dan mengetahui nama benda yang dibunyikan.

b. Pengembangan visual (PV)

Kemampuan ini berhubungan dengan penglihatan, pengamatan, perhatian, tanggapan, dan persepsi anak terhadap lingkungan sekitar. Kemampuan yang dikembangkan antara lain, mengenali benda-benda sehari-hari, membandingkan benda-benda dari yang sederhana menuju ke yang lebih kompleks, mengetahui benda dari ukuran, bentuk atau dari warnanya, menjawab pertanyaan tentang sebuah gambar seri dan atau lainnya, menyusun potongan teka-teki mulai dari yang sederhana sampai ke yang lebih rumit, mengenali namanya sendiri bila tertulis dan mengenali huruf dan angka.

c. Pengembangan Taktil (PT)

Kemampuan ini berhubungan dengan pengembangan tekstur (indera peraba). Kemampuan yang dikembangkan antara lain, mengembangkan kesadaran akan indera sentuhan, mengembangkan kesadaran akan berbagai tekstur, mengembangkan kosa kata untuk menggambarkan berbagai tekstur seperti tebal-tipis, kasar-halus, panas-dingin, dan tekstur kontras lainnya, bermain di bak pasir, bermain air, bermain dengan plastisin, meremas kertas koran, dan meraup biji-bijian.

d. Pengembangan Kinestetik (PK)

Kemampuan yang berhubungan dengan kelancaran gerak tangan atau keterampilan tangan atau motorik halus yang mempengaruhi perkembangan kognitif kemampuan yang dikembangkan antara lain, fingerpainting dengan tepung kanji, menjiplak huruf-huruf geometri, melukis dengan cat air, mewarnai sederhana, menjahit dengan sederhana, merobek kertas koran, menciptakan bentuk-bentuk dengan balok,

membuat gambar sendiri dengan berbagai media, menjiplak bentuk lingkaran, bujur sangkar, segitiga, memegang pensil, menyusun atau menggabungkan potongan gambar atau teka-teki, dalam bentuk sederhana, mampu menggunakan gunting dengan baik, dan mampu menulis.

e. Pengembangan Aritmatika (PAr)

Kemampuan aritmatika berhubungan dengan kemampuan yang diarahkan untuk kemampuan berhitung atau konsep berhitung permulaan. Kemampuan yang dikembangkan antara lain, mengenali atau membilang angka, menyebut urutan bilangan, menghitung benda, menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan.

f. Pengembangan Geometri (PG)

Kemampuan geometri berhubungan dengan pengembangan konsep bentuk dan ukuran. Kemampuan yang dikembangkan antara lain, memilih benda menurut warna, bentuk dan ukurannya, mencocokkan benda menurut warna, bentuk, dan ukurannya, membandingkan benda menurut ukurannya besar-kecil, panjang-lebar, tinggi-rendah, menciptakan bentuk dari kepingan geometri, menyebut benda-benda yang ada di kelas sesuai dengan bentuk geometri.

g. Pengembangan Sains Permulaan (SP)

Kemampuan sains permulaan berhubungan dengan berbagai percobaan atau demonstrasi sebagai suatu pendekatan secara logis tetapi tetap dengan mempertimbangkan tahapan berpikir anak. Kemampuan yang dikembangkan antara lain, mengeksplorasi berbagai benda yang ada di sekitar, mengkomunikasikan apa yang telah diamati dan diteliti, mengadakan berbagai percobaan sederhana.

6. Cara Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak

Kemampuan anak untuk menyelesaikan suatu masalah, dalam berpikir berdasarkan pada dua konsep yaitu memori dan pemikiran. Memori merupakan kemampuan untuk menyimpan dan menarik kembali informasi. Sedangkan pemikiran merupakan kemampuan menyelesaikan masalah dan mulai mengelompokkan sesuatu agar berhubungan antara satu dengan yang lainnya.

Berikut beberapa cara untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak antara lain:

1. Kita memberikannya arahan yang mudah untuk ia ikuti. Dengan adanya arahan anak dapat belajar untuk mengingat dan mengikuti suatu arahan tersebut.
2. Kita dapat mengajarkan mengurutkan sesuatu.
3. Kita menyuruh anak untuk mengingat kembali kejadian-kejadian yang pernah ia alami.
4. Mengidentifikasi sesuatu yang berbeda. Dengan cara meletakkan beberapa barang di atas meja, biarkan anak melihat benda tersebut kemudian tutup mata anak. Pindahkan benda dengan posisi yang berbeda dan meminta anak membuka matanya dan mencari tahu apa yang berbeda dengan yang sebelumnya.

B. Bermain Puzzle

1. Pengertian

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak.

Puzzle adalah potongan-potongan gambar dengan tingkat kesulitan menyesuaikan perkembangan anak (Musthofa, 2006:20). Puzzle adalah salah satu bentuk permainan yang membutuhkan ketelitian, melatih anak untuk memusatkan pikiran karena harus berkonsentrasi ketika menyusun kepingan-kepingan puzzle hingga

menjadi gambar yang utuh dan lengkap. Puzzle termasuk mainan anak yang memiliki nilai-nilai edukatif. Dengan puzzle, anak belajar memahami bentuk, warna, ukuran, dan jumlah. Bermain puzzle dapat meningkatkan ketrampilan anak menyelesaikan masalah sederhana.

2. Golongan Tingkat Kesulitan Puzzle

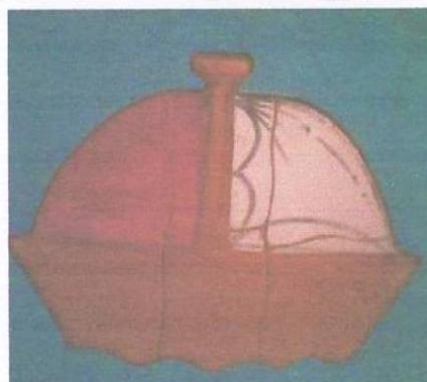
Agar guru dapat mengetahui kemampuan anak dalam bermain puzzle, maka guru memberikan berbagai macam tingkat kesulitan puzzle.

Menurut Sachiyo (dalam Sudono, 2000:8) golongan tingkat kesulitan puzzle terdiri atas 3 golongan yaitu:

- a. Golongan tingkat mudah
Gambar puzzle golongan tingkat mudah terdiri atas 4-5 potongan.



- b. Golongan tingkat sedang
Gambar puzzle golongan tingkat sedang terdiri atas 6-10 potongan.



c. Golongan tingkat sulit

Gambar puzzle golongan tingkat sulit terdiri atas 15-30 potongan



3. Manfaat Bermain Puzzle

Ada beberapa manfaat bermain puzzle (dalam Levine, 2004:206) antara lain:

- Dapat melatih motorik halus anak
- Dapat melatih bahasa anak
- Dapat melatih sosial anak
- Dapat melatih kognitif anak
- Dapat melatih kemandirian anak

4. Cara Bermain puzzle

Cara bermain puzzle (dalam Zaman, 2008:7.18) antara lain:

- Memperlihatkan gambar puzzle sebagai kesatuan lalu mengeluarkan gambar-gambar tersebut menjadi bagian-bagian.
- Menyusun kembali gambar itu disesuaikan dengan lekuk-lekuk yang sudah ada di papan dasar.
- Mengajak anak untuk mencoba menyusun puzzle.
- Memberi kesempatan anak untuk menyusun puzzle sendiri.

C. Peningkatan Kemampuan Berpikir Anak Melalui Bermain Puzzle

Pada aspek utama pengembangan kognitif menurut Departemen Pendidikan Nasional (2007:3) terdapat kemampuan primer yaitu kemampuan mengingat (*memory*), kemampuan nalar atau berpikir logis (*reasoning*), dan kemampuan bilangan (*numerical ability*). Dengan berdasarkan teori tersebut, guru dapat mencari alat permainan yang sesuai dengan kemampuan anak. Penggunaan alat

permainan sebagai sumber belajar dapat memotivasi anak untuk melakukan kegiatan dan menggunakan pancainderanya secara aktif. Sumber belajar mendukung anak untuk lebih banyak melakukan kegiatan belajar yaitu selain mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi juga mengamati dan mendemonstrasikan. Alat permainan yang digunakan oleh guru adalah puzzle.

Pembelajaran dengan menggunakan puzzle dimaksudkan untuk melatih kemampuan kognitif anak. Sebelum anak mulai bermain, guru menyuruhnya untuk mengamati puzzle terlebih dahulu. Kemudian menyuruhnya untuk membongkar lalu memasangkan kembali. Melalui kemampuan mengingat, anak berusaha untuk mengingat-ingat warna apa saja yang ada pada puzzle yang aslinya. Melalui kemampuan nalar atau berpikir logis, anak berusaha untuk berpikir dimana letak lekukan potongan puzzle yang pas antara yang satu dengan yang lain. Dan melalui kemampuan bilangan, anak dapat mengetahui tentang konsep bilangan.

Dalam pembelajaran, guru bertindak sebagai fasilitator yang menyediakan alat untuk kegiatan bermain anak. Sehingga yang bermain adalah anak didik. Anak berusaha untuk bermain sendiri dengan alat permainan yang tersedia. Jika anak sudah bosan maka, digantikan dengan anak yang lain.

Pada awalnya anak merasa kesulitan dalam bermain puzzle sendiri. Maka guru mengajarkan anak dalam bermain puzzle secara berulang-ulang. Serta menjelaskan bagaimana mengingat dan berpikir tentang letak potongannya yang sesuai. Agar anak lebih memahaminya. Setelah anak memahami maka, guru menyuruh anak bermain sendiri.

Dari uraian di atas, maka dengan adanya alat permainan puzzle kemampuan kognitif anak dapat ditingkatkan ditingkatkan.

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian merupakan usaha yang secara sadar diarahkan untuk mengetahui atau mempelajari fakta-fakta baru dan juga sebagai penyaluran hasrat ingin tahu manusia. Dengan menggunakan pengumpulan data serta menarik kesimpulan sesuai data yang terkumpul. Dalam mengadakan penelitian perlu adanya suatu metode. Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Cara ilmiah didasarkan pada ciri-ciri keilmuan yaitu:

1. Rasional adalah penelitian dilakukan dengan cara yang masuk akal sehingga terjangkau penalaran manusia.
2. Empiris adalah cara yang digunakan dapat diamati oleh pancaindra manusia.
3. Sistematis adalah proses penelitian menggunakan langkah-langkah tertentu yang bersifat logis.

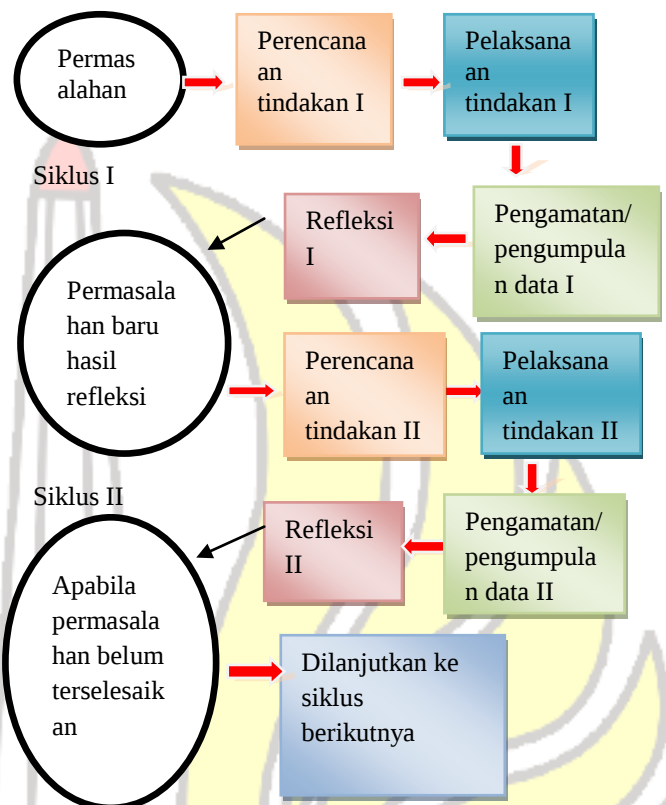
Oleh karena itu, peneliti harus dapat memahami tentang metode penelitian. Sehingga dapat dengan tepat merumuskan dan menyimpulkan masalah.

Penelitian yang berjudul peningkatan kemampuan kognitif anak melalui bermain puzzle di kelompok B TK Dharma Wanita Sidowarek II, Plemahan-Kediri menggunakan Pendekatan kualitatif.

B. Desain Penelitian

Dalam penelitian yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Puzzle di Kelompok B TK Dharma Wanita Sidowarek II Plemahan-Kediri" digunakan desain bentuk penelitian tindakan kelas.

Dalam penelitian tindakan kelas, penulis menggunakan 2 siklus. Adapun model PTK dimaksud menggambarkan adanya empat langkah (dan pengulangannya) yang disajikan dalam bagan berikut ini:



Gambar 3.1

Penelitian tindakan kelas (sumber: Suhardjono dalam Arikunto, 2008:78)

Langkah-langkah penelitian yang dilakukan dalam penelitian tindakan kelas (dalam Wardhani dkk, 2008: 212-214) sebagai berikut:

1. Perencanaan
 - a. Pada tahap ini guru melakukan langkah-langkah sebagai berikut:
 - a. Membuat rencana pembelajaran beserta langkah-langkah tindakan yang akan dilakukan.
 - b. Menyiapkan fasilitas atau sarana pendukung yang diperlukan
 - c. Menentukan indikator dan kegiatan pembelajaran.
 - d. Membuat RKH (Rencana Kegiatan Harian)
 - e. Menyiapkan lembar observasi anak untuk pengumpulan data.
2. Melaksanakan Tindakan

Setelah perencanaan selesai, peneliti melaksanakan tindakan di dalam kelas. Agar pelaksanaan ini dapat berlangsung secara terarah,

peneliti perlu memperhatikan prinsip yaitu:

- a. Pekerja utama guru adalah mengajar. Oleh karena itu, metodologi penelitian yang sedang dilaksanakan tidak boleh mengganggu komitmen guru dalam mengajar, dengan kata lain guru harus selalu mengutamakan siswa karena, tujuannya untuk memperbaiki proses dan hasil belajar siswa.
 - b. Cara pengumpulan data jangan sampai terlalu menyita waktu peneliti. Jika kegiatan ini menyita waktu banyak, maka perlu diatasi. Untuk mengatasi masalah ini peneliti dapat meminta bantuan teman sejawat.
 - c. Metodologi yang diterapkan harus handal, sehingga memungkinkan peneliti dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang sesuai dengan situasi kelasnya.
 - d. Masalah yang ditangani peneliti harus sesuai dengan kemampuan dan komitmen peneliti.
 - e. Peneliti menyampaikan kepada kepala sekolah tentang rencana tindakan yang akan dilakukan.
 - f. PTK harus mendapat dukungan dari seluruh masyarakat sekolah. Melaksanakan tindakan mengacu pada langkah-langkah pembelajaran yang tertulis pada RKH dan akan dilaksanakan guru dalam mengajarkan anak, yaitu:
 - a). Kegiatan awal (30 menit)
 - b). Inti (60 menit)
 - c). Istirahat (30 menit)
 - d). Penutup (30 menit)
3. Observasi

Pada tahap, pengamatan ini, waktunya bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Peneliti melakukan pengamatan tentang proses belajar mengajar berlangsung. Pengamatan dilakukan juga oleh teman sejawat dengan mengisi lembar observasi dalam mengumpulkan data. Data observasi yang terkumpul akan direfleksikan kemudian dilanjutkan ke siklus berikutnya.

4. Refleksi

Maksud dari refleksi ini adalah renungan atau mengingat kembali apa yang sudah dikerjakan oleh guru. Melalui refleksi, guru akan dapat menetapkan apa yang telah dicapai, apa yang belum dicapai, serta apa yang perlu diperbaiki lagi dalam pembelajaran berikutnya. Setelah dianalisis langkah adalah selanjutnya adalah evaluasi tentang kelebihan dan kekurangan dalam setiap siklus. Kemudian hasil dari evaluasi, dilanjutkan ke siklus berikutnya.

C. Obyek Penelitian

Obyek dari penelitian ini adalah anak-anak kelompok B TK Dharma Wanita Sidowarek II Plemahan-Kediri. Anak laki-laki berjumlah delapan anak. Dan anak perempuan berjumlah sepuluh anak, jadi berjumlah delapan belas anak.

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data, peneliti menggunakan metode observasi. Dan disertai dengan lembar observasi tentang kemampuan anak, aktivitas guru, dan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Observasi bertujuan untuk mengumpulkan data yang diperlukan untuk menjawab masalah tertentu.

Dari segi proses pelaksanaan pengumpulan data, observasi dibedakan menjadi dua yaitu:

1) Observasi partisipan

Dalam penelitian ini peneliti terlibat dengan kegiatan yang dilakukan anak yang diobservasi. Jadi peneliti ikut serta dalam kegiatan yang dilakukan anak yang diobservasi.

2) Observasi non partisipan

Dalam penelitian ini, peneliti hanya sebagai pengamat saja. Peneliti tidak ikut serta dalam kegiatan anak yang diobservasi (dalam Wardhani, dkk, 2008:154).

Dari uraian tersebut peneliti akan menggunakan metode observasi partisipan dalam penelitian. Peneliti ikut serta mengamati kemampuan anak dalam menyusun potongan puzzle.

E. Penelitian Instrumen

Instrumen penelitian ditentukan oleh beberapa hal yaitu penelitian sumber data, waktu, jumlah peneliti, dan teknik yang digunakan dalam mengolah data, bila data sudah terkumpul. Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena-fenomena alam maupun sosial yang diamati. Fenomena-fenomena tersebut adalah variabel. Titik tolak dari penyusunan instrumen adalah variabel-variabel penelitian yang ditetapkan oleh peneliti. Dari variabel tersebut diberikan definisi operasional dan selanjutnya ditentukan indikatornya. Dari indikator dijabarkan menjadi pertanyaan atau pernyataan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berhubungan dengan proses pembelajaran yaitu:

1. Aktivitas guru
 - a. Sikap guru dalam kegiatan awal, inti, dan penutup agar anak tertarik.
 - b. Pemberian materi yang sesuai dengan kemampuan anak.
 - c. Kemampuan guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
 - d. Pemberian pujian pada anak.
2. Aktifitas anak
 - a. Perhatian anak dalam mendengarkan penjelasan guru.
 - b. Pemahaman materi yang diberikan guru.
 - c. Keaktifan anak dalam kegiatan belajar.
 - d. Semangat anak dalam proses pembelajaran.
3. Hasil kemampuan siswa
Indikator kemampuan kognitif anak yaitu:
 - a. Mampu untuk mengingat
Anak mampu untuk mengingat
 - b. Mampu untuk berpikir logis
Anak mampu untuk berpikir logis terhadap masalah yang sedang dihadapi
 - c. Mampu untuk menghitung
bilangan

Anak mampu untuk menghitung bilangan 1-20

Instrumen-instrumen tersebut berupa pedoman observasi yang akan digunakan untuk meneliti saat pembelajaran sedang berlangsung.

Berikut tabel-tabel untuk mengetahui keberhasilan peneliti, yaitu:

Tabel 3.1

Lembar Observasi Aktifitas Guru:

No.	Aspek yang Diamati	Hasil Pengamatan				Jumlah
		1	2	3	4	
1.	Menarik perhatian anak.					
2.	Memberikan penjelasan dan pemberian tugas dalam bermain puzzle sehingga anak mampu untuk mengingat.					
3.	Guru memberikan penjelasan dan pemberian tugas dalam bermain puzzle sehingga anak mampu untuk berpikir logis					
4.	Guru memberikan penjelasan dan pemberian tugas dalam bermain puzzle sehingga anak mampu untuk menyelesaikan bilangan.					
5.	Memberi pujian dan tanya jawab tentang kegiatan hari ini.					

Tabel 3.2
Lembar Observasi Aktifitas Anak

No.	Aspek yang Diamati	Hasil Pengamatan				Jumlah
		1	2	3	4	
1.	Anak memperhatikan guru.					
2.	Anak sudah jelas dalam bermain puzzle sehingga anak mampu untuk mengingat.					
3.	Anak sudah jelas dalam bermain puzzle sehingga anak mampu untuk berpikir logis					
4.	Anak sudah jelas dalam bermain puzzle sehingga anak mampu untuk menyelesaikan bilangan.					
5.	Anak senang dan anak dapat menjawab pertanyaan tentang kegiatan hari ini.					

Tabel 3.3
Lembar Observasi Kemampuan Konitif Anak

[illegible]

Dalam melakukan observasi, peneliti menggunakan:

1. Rencana Kegiatan Harian (RKH)
2. Penelitian Tindakan Kelas
Penelitian dilakukan melalui empat tahap dalam setiap siklus yaitu:
 - a. Tahap perencanaan
 - b. Tahap melaksanakan tindakan
 - c. Tahap observasi
 - d. Tahap refleksi

F. Teknik Analisis Data

Sesuai dengan rumusan masalah yang diambil oleh peneliti yaitu: "apakah ada peningkatan kemampuan kognitif anak melalui bermain puzzle di kelompok B TK Dharma Wanita Sidowarek II Plemahan-Kediri" maka peneliti menggunakan statistik deskriptif. Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti mengamati kemampuan anak menyusun kepingan puzzle dan menghitung bilangan. Melalui kepingan puzzle, anak dapat mengetahui tentang bentuk, warna, ukuran dan jumlah. Selain itu, anak juga mengetahui tentang letak lekukan potongan puzzle yang cocok. Serta mengetahui tentang bilangan 1 sampai 20. Karena potongan puzzle yang satu dengan yang lain saling berhubungan.

Hasil peningkatan kognitif anak dalam setiap siklus dihitung menggunakan rumus (Adaptasi dari Anas Sudjiono, 2010: 43):

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P= Prosentase

f= nilai keseluruhan yang diperoleh tiap anak
N= score maksimal dikalikan jumlah seluruh anak

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan 4 tingkatan antara lain:

76% -100%	=sangat baik
51% -75%	=baik
26% - 50%	=cukup
0% -25%	=kurang

HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini, data yang diperoleh berupa pengamatan proses pembelajaran, aktifitas anak dan hasil kemampuan anak dalam bermain puzzle. Berikut adalah data yang diperoleh selama pengamatan yang dilakukan dari satu siklus antara lain:

1. Siklus I

a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan 2 Rencana Kegiatan Harian (RKH) dan perlengkapan pengajaran. Dan menetapkan jadwal pelaksanaan penelitian yang dilaksanakan dalam 2 hari, proses pembelajaran, mempersiapkan lembar observasi anak, lembar observasi guru, dan hasil kemampuan anak dalam bermain puzzle.

b. Tindakan dan Pengamatan

Pelaksanaan proses pembelajaran dalam siklus I ini terdapat dua pertemuan yaitu dilaksanakan pada hari Jumat, 20 April 2012 dan Sabtu, 21 April 2012 semester II di TK Dharma Wanita Sidowarek II Plemahan Kediri tahun ajaran 2011-2012 dengan jumlah anak 18 anak. Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai guru. Proses belajar mengajar mengacu pada RKH dan pengamatan dilakukan bersama dengan pelaksanaan proses belajar mengajar.

Siklus I

1) Pertemuan I (Jumat, 20 April 2012)

Langkah-langkah pembelajaran:

a) Kegiatan Awal (30 menit)

- (1) Baris di halaman
- (2) Berdoa, salam, pancasila, absensi
- (3) Menyanyi "sun-matahari"
- (4) Bercakap-cakap tentang puzzle

b) Kegiatan Inti (60 menit)

- (1) Guru menjelaskan tentang angka 1 sampai 20
- (2) Guru menyuruh anak untuk menghitung angka 1-20 bersama-sama
- (3) Guru menjelaskan tentang bermain puzzle
- (4) Guru membagikan puzzle pada anak
- (5) Guru menyuruh anak untuk bermain puzzle

- (6) Guru menyuruh anak untuk mengingat warna puzzle lalu anak disuruh mengerjakan LKA
- (7) Gurumemuji anak
- c) Istirahat (30menit)
- (1) Mencuci tangan
 - (2) Berdoa, makan dan minum
 - (3) Bermain bebas
- d) Kegiatan Akhir (30 menit)
- (1) Bercakap-cakap tentang kegiatan hari ini
 - (2) Informasi kegiatan besok
 - (3) Menyanyi “sun-matahari”
 - (4) Berdoa, salam, pulang
- 2) Pertemuan 2 (Sabtu, 21 April 2012)
- Langkah-langkah pembelajaran:
- a) Kegiatan Awal (30 menit)
- (1)Baris di halaman
 - (2)Berdoa, salam, pancasila, absensi
 - (3)Menyanyi “sun-matahari”
 - (4)Bercakap-cakap tentang bermain puzzle
- b) Kegiatan Inti (60 menit)
- (1) Guru menjelaskan tentang angka 1 sampai 20
 - (2) Guru menyuruh anak untuk menghitung bilangan 1-20
 - (3) Guru menjelaskan tentang bermain puzzle
 - (4) Guru membagikan puzzle pada anak
 - (5) Guru menyuruh anak untuk bermain puzzle
 - (6) Guru menjelaskan tentang cara melengkapi angka 1 sampai 20
 - (7) Guru membagikan LKA dan menyuruhnya untuk mengerjakan
 - (8) Guru memuji anak
- c) Istirahat (30menit)
- (1) Mencuci tangan
 - (2) Berdoa, makan dan minum
 - (3) Bermain bebas
- d) Kegiatan Akhir (30 menit)
- (1) Bercakap-cakap tentang kegiatan hari ini
 - (2) Informasi kegiatan besok
 - (3) Menyanyi “sun-matahari”
 - (4) Berdoa, salam, pulang

Tabel 4.1

Lembar Observasi Aktifitas Guru Pada Siklus I

No	Aspek yang Diamati	Hasil Pengamatan				Jumlah
		1	2	3	4	
1.	Menarik perhatian anak.				v	4
2.	Memberikan penjelasan dan pemberian tugas dalam bermain puzzle sehingga anak mampu untuk mengingat.		v			2
3.	Guru memberikan penjelasan dan pemberian tugas dalam bermain puzzle sehingga anak mampu untuk berpikir logis		v			2
4.	Guru memberikan penjelasan dan pemberian tugas dalam bermain puzzle sehingga anak mampu untuk menyelesaikan bilangan.			v		3
5.	Memberi pujian dan tanya jawab tentang kegiatan hari ini.			v		3
Jumlah		0	2	2	1	14
Prosentase						70%

Keterangan hasil pengamatan:

1. Kurang (0% - 25%)
2. Cukup (26% - 50%)
3. Baik (51% - 75%)
4. Baik sekali (76% - 100%)

$$\text{Jadi, } P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

$$= \frac{14}{20} \times 100 \%$$

$$= 70 \%$$

Dari pengamatan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru maka score yang diperoleh adalah 70%, maka bisa dikatakan dengan tingkat keberhasilan baik

Data pengamatan guru dalam proses kegiatan belajar mengajar pada siklus I:

Tabel 4.2
Lembar Observasi Aktifitas Anak
pada Siklus I:

No.	Aspek yang Diamati	Hasil Pengamatan				Jumlah
		1	2	3	4	
1.	Anak memperhatikan guru.				v	4
2.	Anak sudah jelas dalam bermain puzzle sehingga anak mampu untuk mengingat.		v			2
3.	Anak sudah jelas dalam bermain puzzle sehingga anak mampu untuk berpikir logis		v			2
4.	Anak sudah jelas dalam bermain puzzle sehingga anak mampu untuk menyelesaikan bilangan.		v			2
5.	Anak senang kemudian anak dapat menjawab semua pertanyaan tentang kegiatan hari ini.			v		3
Jumlah		0	2	2	1	13
Prosentase						65%

Keterangan hasil pengamatan:

1. Kurang (0% - 25%)
2. Cukup (26% - 50%)
3. Baik (51% - 75%)
4. Baik sekali (76% - 100%)

$$\text{Jadi, } P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{13}{20} \times 100\%$$

$$= 65\%$$

Dari pengamatan aktifitas anak yang diperoleh oleh peneliti, maka yang diperoleh adalah 65%, maka tingkat keberhasilannya baik.

No.	Nama anak	Indikator												Prose ntase	
		Kemampu an mengingat				Kemampu an nalar/berp ikir logis				Kemampu an bilangan					Juml ah
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Careta		v				V					v		7	58%
2	Syahril			v				v					v	10	83%
3	Dona	v					v				v			5	41%
4	Arif			v					v				v	11	91%
5	Nesa		v					v			v			7	58%
6	Najwa		v				v					v		7	58%
7	Dinda				v				v			v		11	91%
8	Eka			v					v			v		10	83%
9	Nabila	v					v					v		6	50%
10	Aini			v				v					v	10	83%
11	Maya			v				v				v		9	75%
12	Okta	v				v						v		5	41%
13	Ferdi			v				v			v			8	66%
14	Fika		v				v			v				5	41%
15	Soleh				v				v			v		11	91%
16	Dika			v			v				v			7	58%
17	Nando				v			v				v		10	83%
18	Reza			v				v					v	10	83%
Total		3	4	8	3	1	6	7	4	1	4	9	4	149	
Prosentase		65%				69%				72%					

Keterangan:

1. Kurang (0% - 25%)
2. Cukup (26% - 50%)
3. Baik (51% - 75%)
4. Baik sekali (76% - 100%)

Indikator kemampuan mengingat:

$$\frac{(1 \times 3) + (2 \times 4) + (3 \times 8) + (4 \times 3)}{18 \times 4} \times 100\% =$$

65%

Indikator kemampuan nalar/berpikir logis:

$$\frac{(1 \times 1) + (2 \times 6) + (3 \times 7) + (4 \times 4)}{18 \times 4} \times 100\% =$$

69%

Indikator kemampuan bilangan:

$$\frac{(1 \times 1) + (2 \times 4) + (3 \times 9) + (4 \times 4)}{18 \times 4} \times 100\% =$$

72%

$$\text{Jadi } P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{149}{216} \times 100\%$$

$$= 69\%$$

c. Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis data pelaksanaan kegiatan belajar mengajar siklus I masih ditemukan beberapa kekurangan yang masih perlu diperbaiki pada siklus berikutnya yaitu:

- 1) Pada indikator kemampuan mengingat mendapat hasil 65%. Hal yang menyebabkan kekurangan pada indikator ini adalah saat bermain puzzle, anak hanya sekedar bermain saja dan pada saat menulis angka dan mewarnai gambar yang sama dengan puzzle, anak lupa dengan warna puzzle yang aslinya. Sehingga anak masih perlu bantuan guru. Karena guru dalam menjelaskan, suaranya kurang keras. Dalam indikator kemampuan bilangan mendapat hasil 72%. Kekurangan pada indikator kemampuan bilangan yaitu dalam melengkapi angka 1 sampai 20, anak masih perlu bantuan guru. Dan dalam indikator kemampuan nalar atau berpikir logis mendapat hasil 69%. Hal ini disebabkan karena pada saat bermain puzzle anak masih bingung menyesuaikan letak potongan angka yang cocok dalam puzzle.
- 2) Pada indikator kemampuan mengingat, kemampuan nalar/berpikir

logis, dan kemampuan bilangan belum sesuai dengan standart.

- 3) Anak masih kesulitan untuk menyesuaikan letak potongan puzzle antara yang satu dengan yang lain. Karena guru dalam menjelaskan, suaranya kurang keras sehingga terjadi keributan.

d. Hasil Observasi

Pada siklus I hasil observasi dan analisis data terdapat kegagalan yaitu:

1) Aspek pengamatan guru

Suara guru kurang keras dalam menyampaikan materi dan kurang tegas dalam membagikan puzzle. Sehingga banyak anak yang saling berebut puzzle dan anak kurang jelas dalam menerima penjelasan guru. Sehingga terjadi sedikit keributan.

2) Aspek penelitian anak

Pada kelompok puzzle angka, warna merah dan biru, anak masih perlu bantuan guru dalam bermain puzzle dan ada anak yang tidak mau ikut bermain puzzle. Anak tersebut hanya melihat temannya bermain. Dalam menggambar puzzle dan penulisan angka masih perlu bantuan guru.

Pada kelompok puzzle angka, merah, biru, kuning, dan merah muda, anak meletakkan potongan puzzle sesuai warna yang sama bukan urutan angkanya. Dalam menggambar puzzle dan penulisan angka masih perlu bantuan guru.

Pada kelompok puzzle angka, warna merah muda, biru, biru, dan merah muda, ada anak yang tidak mau bermain. Dalam menggambar puzzle dan penulisan angka sudah bisa tapi warna tidak sesuai puzzle asli.

Pada kelompok puzzle angka, warna merah, kuning, merah, kuning, anak sudah bisa bermain puzzle tanpa bantuan guru tapi masih perlu bimbingan untuk bermain puzzle. Dalam menggambar puzzle masih perlu bantuan. Dan penulisan angka terbalik.

Pada kelompok puzzle angka, warna orange dan ungu, anak masih perlu bantuan guru dalam bermain puzzle.

Penulisan angka kurang lengkap dan warna tidak sesuai dengan puzzle yang aslinya.

Pada kelompok puzzle angka, warna merah, hijau, biru, dan merah muda. Dalam menggambar puzzle masih perlu bantuan guru, penulisan angka kurang lengkap, dan anak yang tidak mau mengerjakan.

Berdasarkan hasil yang dicapai pada siklus I, maka peneliti mengadakan refleksi bahwa dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak belum berhasil karena masih dapat 69%. Dalam hal ini masih belum bisa membuktikan adanya peningkatan kemampuan kognitif anak.

2. Siklus II

a. Perencanaan

Pada tahap ini menyiapkan perlengkapan pembelajaran yang terdiri dari Rencana Kegiatan Harian (RKH), alat pembelajaran yang tingkat kesulitannya berbeda dengan siklus I, menetapkan jadwal pelaksanaan penelitian, menyiapkan lembar observasi guru, lembar observasi anak, dan lembar hasil kemampuan anak.

b. Tindakan dan pengamatan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada siklus II terdapat 2 pertemuan, dilaksanakan pada hari Kamis, 3 Mei 2012 dan Jumat, 4 Mei 2012 semester genap anak TK Dharma Wanita Sidowarek II Plemahan-Kediri, dengan jumlah anak 18 anak. Peneliti bertindak sebagai guru. Pengamatan dilaksanakan bersamaan dengan kegiatan belajar mengajar.

Siklus II

1) Pertemuan I (Kamis, 3 Mei 2012)

Langkah-langkah pembelajaran:

a) Kegiatan Awal (30 menit)

- (1) Baris di halaman
- (2) Berdoa, salam, pancasila, absensi
- (3) Menyanyi "matahari terbenam"
- (4) Bercakap-cakap tentang puzzle

b) Kegiatan Inti (60 menit)

- (1) Guru menjelaskan tentang bermain puzzle

- (2) Guru membagikan puzzle pada anak

- (3) Guru menyuruh anak untuk bermain puzzle

- (4) Guru menyuruh anak mengingat warna apa saja pada puzzle yang selesai dimainkan kemudian menyuruh anak untuk menggambar dan mewarnai di LKA

- (5) Guru menyuruh anak untuk menghitung angka 1 sampai 20 maju ke depan

- (6) Guru memuji siswa

c) Istirahat (30menit)

- (1) Mencuci tangan
- (2) Berdoa, makan dan minum
- (3) Bermain bebas

d) Kegiatan Akhir (30 menit)

- (1) Bercakap-cakap tentang kegiatan hari ini
- (2) Informasi kegiatan besok
- (3) Menyanyi "matahari terbenam"
- (4) Berdoa, salam, pulang

2) Pertemuan II (Jumat, 4 Mei 2012)

Langkah-langkah pembelajaran:

a) Kegiatan Awal (30 menit)

- (1) Baris di halaman
- (2) Berdoa, salam, pancasila, absensi
- (3) Menyanyi "matahari terbenam"
- (4) Bercakap-cakap tentang puzzle

b) Kegiatan Inti (60 menit)

- (1) Guru menjelaskan tentang angka 1 sampa 20
- (2) Guru menyuruh anak mengerjakan LKA
- (3) Guru menyuruh anak untuk menghitung bilangan 1-20 dengan kartu angka
- (4) Guru membagikan puzzle pada anak
- (5) Guru menyuruh anak untuk bermain puzzle
- (6) Guru memuji anak

c) Istirahat (30menit)

- (1) Mencuci tangan
- (2) Berdoa, makan dan minum
- (3) Bermain bebas

c) Kegiatan Akhir (30 menit)

- (1) Bercakap-cakap tentang kegiatan hari ini
- (2) Informasi kegiatan besok
- (3) Menyanyi "matahari terbenam"
- (4) Berdoa, salam, pulang

Tabel 4.4
Lembar Observasi Aktifitas Guru
Pada Siklus II

No.	Aspek yang Diamati	Hasil Pengamatan				Jumlah
		1	2	3	4	
1.	Menarik perhatian anak.				v	4
2.	Memberikan penjelasan dan pemberian tugas dalam bermain puzzle sehingga anak mampu untuk mengingat.				v	4
3.	Guru memberikan penjelasan dan pemberian tugas dalam bermain puzzle sehingga anak mampu untuk berpikir logis			v		3
4.	Guru memberikan penjelasan dan pemberian tugas dalam bermain puzzle sehingga anak mampu untuk menyelesaikan bilangan.			v		3
5.	Memberi pujian dan tanya jawab tentang kegiatan hari ini.			v		3
Jumlah		0	0	3	2	17
Prosentase						85%

Keterangan hasil pengamatan:

1. Kurang (0% - 25%)
2. Cukup (26% - 50%)
3. Baik (51% - 75%)
4. Baik sekali (76% - 100%)

Jadi, $P = \frac{f}{N} \times 100\%$

$$= \frac{17}{20} \times 100\% = 85\%$$

Dari pengamatan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru maka prosentase diperoleh 85%, maka bisa dikatakan dengan tingkat keberhasilan baik sekali.

Tabel 4.5
Lembar Observasi Aktivitas Anak Pada Siklus II

N o.	Aspek yang Diamati	Hasil Pengamatan				Jumlah
		1	2	3	4	
1.	Anak memperhatikan guru.				v	4
2.	Anak sudah jelas dalam bermain puzzle sehingga anak mampu untuk mengingat.			v		3
3.	Anak sudah jelas dalam bermain puzzle sehingga anak mampu untuk berpikir logis			v		3
4.	Anak sudah jelas dalam bermain puzzle sehingga anak mampu untuk menyelesaikan bilangan.			v		3
5.	Anak senang kemudian anak dapat menjawab semua pertanyaan tentang kegiatan hari ini.				v	4
Jumlah		0	0	3	2	17
Prosentase						85%

Keterangan hasil pengamatan:

Kurang (0% - 25%)

1. Cukup (26% - 50%)

2. Baik (51% - 75%)

3. Baik sekali (76% - 100%)

Jadi, $P = \frac{f}{N} \times 100\%$

$$= \frac{17}{20} \times 100\% \\ = 85\%$$

Dari pengamatan aktifitas anak yang diperoleh oleh peneliti, maka diperoleh 85%, maka tingkat keberhasilannya baik sekali.

TABEL 4.6

LEMBAR OBSERVASI KEMAMPUAN
KOGNITIF ANAK SIKLUS II

No.	Nama anak	Indikator												Jumlah	Prosentase
		Kemampuan mengingat				Kemampuan nalar/berpikir logis				Kemampuan bilangan					
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	Careta			v				v					v	10	83%
2	Syahril				v			v					v	11	91%
3	Dona			v					v			v		10	83%
4	Arif				v				v				v	12	100%
5	Nesa			v					v			v		10	83%
6	Najwa			v				v				v		9	75%
7	Dinda				v				v				v	12	100%
8	Eka				v			v					v	11	91%
9	Nabila		v				v					v		7	58%
10	Aini				v				v				v	12	100%
11	Maya				v				v				v	12	100%
12	Okta				v				v			v		11	91%
13	Ferdi		v					v					v	7	58%
14	Fika		v					v			v			7	58%
15	Soleh				v				v		v			10	83%
16	Dika			v				v				v		9	75%
17	Nando				v				v				v	12	100%
18	Reza				v				v				v	12	100%
Total		0	3	5	10	0	1	7	10	0	2	6	10	184	
Prosentase		84%				87%				86%					

Keterangan:

1. Kurang (1% - 25%)
2. Cukup (26% - 50%)
3. Baik (51% - 75%)
4. Baik sekali (76% - 100%)

Indikator kemampuan mengingat:

$$\frac{(1 \times 0) + (2 \times 3) + (3 \times 5) + (4 \times 10)}{18 \times 4} \times 100\% =$$

84%

Indikator kemampuan nalar/berpikir logis:

$$\frac{(1 \times 0) + (2 \times 1) + (3 \times 7) + (4 \times 10)}{18 \times 4} \times 100\% =$$

87%

Indikator kemampuan bilangan:

$$\frac{(1 \times 0) + (2 \times 2) + (3 \times 6) + (4 \times 10)}{18 \times 4} \times 100\% =$$

86%

$$\text{Jadi } P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$N$$

$$= \frac{184}{216} \times 100\%$$

$$= 85\%$$

Dari pengamatan kemampuan anak yang diperoleh peneliti, yaitu 85 %, maka tingkat keberhasilannya termasuk baik sekali.

c. Refleksi

Pada siklus II ini guru sudah tegas dalam membagikan puzzle sehingga anak tidak berebut. Dan suara guru sudah keras dalam menyampaikan materi. Anak sudah mampu untuk menyesuaikan letak potongan angka dalam puzzle. Dan ketika menggambar yang sama dengan puzzle yang aslinya, anak dapat mengingat warna apa saja yang sesuai dengan puzzle. Dan dalam melengkapi angka 1-20, anak dapat mengerjakan soal tanpa bantuan guru. Maka tindakan selanjutnya adalah memaksimalkan dan mempertahankan kegiatan pembelajaran. Agar peningkatan kemampuan kognitif anak dapat tercapai dengan baik.

d. Hasil Observasi

Berdasarkan hasil observasi dan analisis data pada siklus II dapat diambil kesimpulan yaitu:

1. Kemauan dan kemampuan anak dapat terpusat pada proses pembelajaran.
2. Anak dapat bermain, menggambar, dan menuliskan angka yang sesuai puzzle tanpa bantuan guru. Dan warnanya sudah sesuai dengan puzzle aslinya.

3. Kemampuan kognitif anak melalui bermain puzzle, menunjukkan adanya peningkatan yaitu pada siklus I 69% sedangkan pada siklus II 85%.

Berdasarkan hasil refleksi yang dicapai pada siklus II, peneliti mengadakan refleksi bahwa dalam kegiatan meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain puzzle sudah mencapai 85%. Sehingga dapat dibuktikan bahwa bermain puzzle dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

B. Pembahasan

Pada aspek utama dalam pengembangan kognitif yang terdapat pada kemampuan mengingat, kemampuan nalar / berpikir logis, dan kemampuan bilangan.

Dalam kemampuan mengingat, anak berusaha untuk mengingat kembali warna dan angka apa saja yang sesuai puzzle ketika masih utuh. Dalam kemampuan nalar / berpikir logis, anak menyesuaikan letak potongan angka yang cocok dalam puzzle. Dengan kemampuan bilangan, anak dapat mengetahui tentang konsep bilangan 1-20. Dengan ini, kemampuan kognitif anak dapat ditingkatkan melalui bermain puzzle.

Berdasarkan hasil observasi dan analisis pada siklus I dan siklus II dapat diambil kesimpulan yaitu:

Penelitian ini sesuai dengan teori Patmonodewo (2008) bahwa puzzle adalah permainan edukatif yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak terutama kemampuan mengingat, kemampuan nalar / berpikir logis, dan kemampuan bilangan. Pada waktu mengerjakan, anak berpikir dan mengamati bagaimana cara menyelesaikan soal tersebut yang mengakibatkan anak memperoleh pengetahuan.

Anak menjadi lebih tenang dan dapat menyesuaikan letak potongan puzzle. Adanya perubahan tingkat keberhasilan aktifitas anak pada siklus I yaitu 65% sedangkan pada siklus II 85%. Adanya peningkatan kemampuan kognitif anak melalui bermain puzzle pada

siklus I yaitu 69%, sedangkan siklus II 85%.

Penggunaan alat permainan puzzle dalam penelitian ini terbukti dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK Dharma Wanita Sidowarek II Plemahan-Kediri.

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang kemampuan kognitif anak melalui bermain puzzle di kelompok B TK Dharma Wanita Sidowarek II Plemahan-Kediri dapat disimpulkan bahwa:

Kemampuan kognitif anak mengalami peningkatan dengan 3 indikator yang diobservasi, yaitu kemampuan mengingat dengan mendapat skor 84%, kemampuan nalar/berpikir logis dengan mendapat skor 87%, dan kemampuan bilangan mendapat skor 86%. Dengan prosentase 85% dan jumlah siswa 18 anak.

Anak dapat mengingat kembali secara utuh potongan puzzle. Anak dapat berpikir tentang letak potongan puzzle yang pas. Selain itu, anak juga dapat mengetahui tentang konsep bilangan 1-20.

Dengan demikian disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak dapat ditingkatkan dengan bermain puzzle di kelompok B TK Dharma Wanita Sidowarek II Plemahan-Kediri.

B. Saran

Adapun saran yang dapat berguna bagi semua pihak antara lain:

1. Untuk melatih kemampuan mengingat, kemampuan nalar, dan kemampuan bilangan dapat disarankan menggunakan alat permainan puzzle.
2. Agar anak lebih bersemangat, sebaiknya guru menyuruh anak lomba bermain puzzle di dalam kelas baik lomba secara individu maupun antar kelompok sambil

menghitung waktu yang digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

Aisyah, Siti, dkk. 2008. *Perkembangan Dan Konsep Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka

Amirin, Tatang. 2000. *Menyusun Rencana Penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Anas, Sujiono. 2010. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Anggoro, M Toha, dkk. 2008. *Metode penelitian*. Jakarta : Universitas terbuka.

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* Jakarta: Asdi Mahasatya.

Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar.

Gunarti, Winda, Lilis Suryani dan Azizah Muiz. 2008. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Jamaris, Martin. 2005. *Perkembangan Dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.

Levine, Mel. 2004. *A Mind At A Time*. Jakarta: Gramedia Pustaka.

Musthofa. 2006. *Fun Games For Kidst*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Grasindo.

Tim Penyusun Panduan Penulisan Dan Penilaian Sknpsi. 2006. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.

Wardani, I. G. A. K. dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Zaman, Badru, dkk. 2008. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.



