

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh pemerintah, melalui kegiatan bimbingan, pembelajaran, atau latihan, yang berlangsung di sekolah dan di luar sekolah sepanjang hayat untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat di masa yang akan datang. Pendidikan adalah sebuah pengalaman-pengalaman belajar terprogram dalam bentuk pendidikan formal, non formal, dan informal di sekolah dan di luar sekolah, yang berlangsung seumur hidup yang bertujuan untuk optimalisasi. Pertimbangan kemampuan-kemampuan individu agar di kemudian hari dapat memainkan peranan hidup yang tepat.¹

Pada dasarnya pendidikan merupakan proses untuk membantu manusia dalam pengembangan pada dirinya, sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi. Dalam Undang-Undang sistem pendidikan nasional tahun tahun 2003 (bab 1 psal 1), disebutkan bahwa :

Pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian diri, kecerdasan akhlaq mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.²

¹ Binti Ma'unah, *Landasan Pendidikan*, (Yogyakarta:Teras, 2009), hlm.5

² UU RI No.20 Th. 2003, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, (Bandung: Fokus Media, 2006), hal.2

Pendidikan adalah upaya untuk meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan, salah satu upaya yang dilakukan adalah menyelenggarakan pendidikan melalui jenjang pendidikan yang paling dasar yaitu Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), yang merupakan pondasi atau dasar dari jenjang pendidikan selanjutnya. Dengan kata lain, PAUD merupakan suatu kebutuhan mendasar dalam upaya peningkatan mutu pendidikan. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, disebutkan bahwa:

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai pada usia 6 tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.³

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat bahkan sering dikatakan sebagai *golden age* (masa keemasan) yaitu usia yang sangat berharga dibanding usia selanjutnya karena dimasa itu dimana anak-anak terstimulus dan mudah menyerap informasi di sekitarnya. Pada usia tersebut sangat menentukan bagi anak untuk mengembangkan seluruh potensinya. Pertumbuhan dan perkembangan anak dapat berkembang dengan optimal apabila distimulasi atau diberi rangsangan yang sesuai dengan tahapan perkembangannya. Pada masa keemasan atau *golden age* anak memiliki kemampuan belajar yang luar biasa, keinginan anak untuk

³ UU RI No. 20 Th. 2003, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional* dan UU RI No. 14 Th. 2005, *Tentang Guru dan Dosen*, (Jakarta: Transmedia Pustaka, 2008), hal.3

belajar menjadikan anak aktif dan eksploratif dalam mengembangkan pengetahuannya belajar melalui bermain.⁴

Pengertian bermain itu sendiri adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas anak-anak bersenang-senang. Apapun kegiatannya selama itu mengandung unsur kesenangan dan kebahagiaan maka bisa disebut sebagai bermain. Bermain menjadi prioritas utama dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini. Melalui bermain seorang anak dapat belajar berbagai hal baru yang belum diketahui sebelumnya. Selain itu, bermain dapat pula menstimulus berbagai perkembangan anak seperti fisik motorik, kognitif, moral agama, bahasa, sosial emosional dan seni. Melalui bermain pula kreativitas anak akan terbangun dan berkembang dengan maksimal, sehingga daya ingat anak akan semakin berkembang dalam pembelajaran yang di kemas melalui bermain.⁵ Sedangkan, permainan merupakan sesuatu yang digunakan dan dijadikan sebagai sarana aktivitas bermain.⁶

Sejalan dengan penjelasan diatas, bermain mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan kognitif anak. Perkembangan kognitif merupakan ranah kejiwaan yang berpusat di otak dan berhubungan dengan konasi (kehendak) dan afeksi (perasaan), dengan kata lain perkembangan kognitif merupakan suatu yang fundamental dan membimbing tingkah laku anak. Dalam perkembangan kognitif banyak hal yang dapat dikembangkan seperti mengenal lambang bilangan, konsep

⁴ Wiyani Novan Ardy, M.Pd.I, *Konsep Dasar PAUD*, (Yogyakarta: Gava Media, 2016), hal. 6

⁵ M. Fadlillah, M.Pd.I, *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2017), hal. 6

⁶ Ibid, hlm. 7

bilangan, memecahkan masalah sederhana, warna, mengenal bentuk, ukuran, pola dan sebagainya.⁷

Perkembangan kognitif menurut Piaget mengidentifikasi empat periode utama dalam perkembangan kognitif yaitu (1) tahap sensori motor, terjadi pada usia 0-2 tahun (2) tahap pra operasional, terjadi pada usia 2-7 tahun (3) konkret operasional, terjadi pada usia 7-11 tahun dan (4) formal operasional, terjadi pada usia 11-15 tahun. Jadi perkembangan kognitif anak usia dini adalah berada pada tahap pra-operasional, pada usia 2 – 7 tahun yang merupakan perwujudan dari kemampuan indra atau potensi aktivitas dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar.⁸

Dari penjelasan di atas yang menyebutkan bahawa kognitif anak akan lebih berkembang melalui metode pembelajaran bermain, salah satu kegiatan bermain yang identik dengan memperkembangkan kognitif anak adalah bermain puzzle. Media bermain puzzle merupakan media yang menarik sebagai edukasi dengan menyusun kepingan gambar sehingga menjadi sebuah gambar yang utuh.⁹ Bermain puzzle juga membutuhkan ketelitian, anak akan dilatih untuk memusatkan pikiran, karena anak harus berkonsentrasi ketika menyusun kepingan-kepingan puzzle tersebut hingga menjadi sebuah gambar yang utuh dan lengkap. Anak akan belajar memecahan masalah ketika harus menyusun kepingan puzzle.

Dalam penggunaan metode pembelajaran selain media yang menarik untuk anak, tapi juga kemampuan guru dan kreatifitas guru

⁷ Drs. Susanto Ahmad, M.Pd, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenadamedia Grub, 2014), hal. 24

⁸ Ibid., hlm. 26

⁹ Kayvan Umi, *57 Permainan Kreatif Untuk Mencerdaskan Anak*, (Jakarta: Media Kita, 2009), hal. 32

sangatlah diperlukan dalam mengembangkan metode-metode pembelajaran yang berorientasi pada intensitas keterlibatan anak secara efektif, yakni pengembangan metode yang memungkinkan anak dapat belajar secara aktif dan menyenangkan sehingga dapat meraih hasil belajar dan prestasi yang optimal.¹⁰ Guru bisa saja hanya bercerita panjang lebar tentang macam-macam peristiwa alam secara generatif atau vegetatif namun hasilnya tentu berbeda dengan guru yang dapat menyampaikan atau menunjukkan secara kongkrit dan langsung. Dengan demikian guru harus bijak memilih metode ataupun model yang tepat untuk diterapkan.

Namun dalam kenyataannya, masih banyak guru yang menggunakan cara-cara lama atau konvensional, yakni seperti ceramah dan pemberian tugas. Dalam proses pembelajaran khususnya yang di jumpai di Roudhlotul Athfal (RA) Roudhlotul Salafiyah (RS) Desa Pucung Lor Kecamatan Ngantru Kabupaten Tulungagung. Lembaga pendidikan formal RA RS yang sudah berdiri selama 49 tahun memiliki sebanyak 18 anak didik (kelompok B), tergolong sebagai lembaga sekolah yang memiliki fasilitas belajar yang minim sehingga guru seringkali mengalami kesulitan saat proses pembelajaran. Gurupun juga seringkali menggunakan metode pembelajaran ceramah dan kurangnya inovasi dalam penyampaian saat kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan pengamatan dengan guru menggunakan metode diatas yakni kurangnya menarik perhatian anak didik, tumbuhnya suasana yang membosankan dalam kegiatan belajar mengajar dan kurangnya menarik

¹⁰ Komsiah Indah, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Teras, 2012), hal. 21

minat belajar anak, termasuk dalam mengembangkan kognitif anak melalui media bermain khususnya di media puzzle. Guru hanya menggunakan kepingan puzzle secara berulang-ulang tanpa adanya variasi gambar lain yang lebih menarik bagi anak dan sesuai tema. Selain itu, kurang adanya konsep atau tingkat kesulitan dalam mendistribusikan cara bermain puzzle. Dalam proses belajar mengajar selama ini hanya sebatas pada upaya menjadikan anak mampu terampil, bisa membaca menulis dan menghitung sehingga pembelajaran yang berlangsung kurang bermakna dan terasa membosankan bagi anak.

Berangkat dari permasalahan di atas perlu adanya solusi alternatif dalam mengatasi beberapa permasalahan tersebut. Salah satunya dengan menerapkan metode bermain puzzle. Namun pada penelitian kali ini peneliti akan mencoba menerapkan beberapa jenis puzzle, yaitu puzzle buah beserta huruf nama buah (bahasa indonesia dan bahasa inggris), puzzle makanan beserta huruf nama makanan (bahasa indonesia dan bahasa inggris), serta puzzle binatang tanpa nama. Adapun langkah-langkah penggunaan media puzzle adalah sebagai berikut: (a) perhatikan gambar pada puzzle, (b). bongkar / lepaskan kepingan puzzle, (c) mulai memasang kepingan puzzle sesuai dengan pasangannya, (d) teliti.¹¹

Dengan puzzle, anak belajar memahami konsep bentuk, warna, ukuran dan jumlah. Tentunya bentuk puzzle yang digunakan lebih beragam dan mempunyai warna yang lebih mencolok. Memasang kepingan puzzle berarti mengingat gambar utuh, kemudian menyusun kepingannya menjadi

¹¹ Ibid, hlm. 23

sebuah gambar benda. Cara anak menyelesaikan gambar utuh puzzle adalah dengan coba dan ralat. Warna dan bentuk kepingan adalah dua hal yang diperhatikan anak saat memasang puzzle. Bermain puzzle melatih anak memusatkan pikiran karena ia harus berkonsentrasi ketika mencocokkan kepingan-kepingan puzzle. Selain permainan ini dapat meningkatkan kognitif anak tapi juga meningkatkan keterampilan anak menyelesaikan masalah sederhana.

Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Permainan Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Kelompok B di RA Roudhlotul Salafiyah Pucung Lor Ngantru Tulungagung Tahun Ajaran 2017/2018”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan media puzzle untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak?
2. Bagaimana cara meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui media puzzle?

C. Tujuan Masalah

1. Untuk menerapkan media puzzle dalam mengembangkan kognitif anak.
2. Untuk mendeskripsikan cara meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui media puzzle.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak antara lain:

- a. Bagi kepala sekolah :
 1. Mengoptimalkan kemampuan kognitif anak.
 2. Dapat memecahkan masalah anak
 3. Meningkatkan kualitas anggta pendidik
 4. Mengevaluasi pembelajaran di lembaga
- b. Bagi peneliti lainnya:
 1. Diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan dijadikan bahan kajian bagi para peniliti lainnya.
 2. Dapat menjadikan trubusan ntuk meningkatkan kemampun kognitif anak melalui permainan pazzle.

E. Hipotesis Penelitian

Jika model pembelajran permainan puzzle diterapkan pada kelompok B RA Roudhlotul Salafiyah Pucung Lor Ngantru Tulungagung maka kemampuan kognitif anak meningkat.

F. Definisi Istilah

1. Secara Konseptual

a. Permainan puzzle

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak di setiap harinya karena bagi anak bermain merupakan dunia

mereka.¹² Sedangkan permainan puzzle adalah media permainan papan bongkar pasang kepingan menjadi sebuah objek yang merupakan media belajar pada penekanan mengingat.¹³

b. Perkembangan kognitif

Perkembangan kognitif adalah kemampuan berfikir yang mencakup kemampuan intelektual yang lebih sederhana, yaitu mengingat, sampai pada kemampuan memecahkan masalah yang menuntut siswa untuk menghubungkan dan menggabungkan beberapa ide, gagasan, metode atau prosedur yang dipelajari.¹⁴

c. Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah fase dimana anak berada pada rentang usia 0-6 atau 0-8 tahun yang memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa sehingga memunculkan berbagai keunikan pada dirinya termasuk daya ingat yang sangat tajam.¹⁵

2. Secara Operasional

a. Bermain permainan puzzle

Menurut pemahaman peneliti tentang pengertian metode bermain permainan puzzle merupakan salah satu kegiatan yang menggunakan media puzzle dengan sistem permainan bongkar

¹² Dr. Nurani Yulia, *Kosep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Permata Putri Media, 2009), hal.144

¹³ Kayvan Umi, *57 Permainan Kreatif Untuk Mencerdaskan Anak*, (Jakarta: Media Kita, 2009), hal.32

¹⁴ Dr. Suparno Paul, *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*, (Jakarta: Penerbit Kenisius, 2007), hal. 17

¹⁵ Fadilillah Muhammad, *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*, (Jogjakarta: Ar-Ruz Media, 2013), hal.48

pasang yang memiliki keping dan gambar yang berbeda, gunanya untuk mengasah daya ingat dan ketepatan.

b. Perkembangan kognitif

Menurut pemahaman peneliti tentang pengertian perkembangan kognitif adalah salah satu wilayah psikolog anak atau suatu tindakan mengenal dan memikirkan situasi di sekitarnya yang memancing adanya tingkah laku, sehingga reaksi-reaksi yang disebabkan oleh stimulus lingkungan membuat kognitif anak cepat berkembang.

c. Anak Usia Dini

Menurut pemahaman peneliti tentang pengertian anak usia dini merupakan dimana usia dini adalah masa keemasan atau *golden age* yang mana pada usia tersebut perkembangan dan pertumbuhan anak berkembang sangat pesat. Sedangkan lingkungan sangat berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak, maka kita sebagai model yang akan ditiru anak hendaknya memberikan contoh dan stimulus yang baik sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

G. Sistematika Penulisan Skripsi

Adapun sistematika penulisan skripsi ini dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu:

1. Bagian awal

Halaman sampul depan, halaman judul, halaman

persetujuan, halaman pengesahan, lembar motto, lembar persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar lampiran, abstrak.

2. Bagian inti

- a. Bab Satu, merupakan pendahuluan yang berisikan tentang: a) latar belakang masalah, b) rumusan masalah, c) tujuan masalah, d) manfaat penelitian, e) hipotesis tindakan, f) definisi istilah, g) sistematika penulisan skripsi
- b. Bab Dua, merupakan kajian pustaka yang terdiri dari: a) kajian teori, b) penelitian terdahulu, c) kerangka berfikir.
- c. Bab Tiga, merupakan metode penelitian yang terdiri dari: a) jenis penelitian, b) lokasi dan subjek penelitian, c) teknik pengumpulan data, d) teknik analisis data, e) indikator keberhasilan, f) prosedur penelitian.
- d. Bab empat, merupakan hasil penelitian yang terdiri dari: a) deskripsi hasil penelitian, b) hasil paparan data.
- e. Bab lima, merupakan pembahasan hasil penelitian.
- f. Bab Enam, merupakan penutup yang terdiri dari: a) kesimpulan, b) saran.

3. Bagian terakhir

Tediri dari: a) daftar rujukan, b) lampiran-lampiran, c) surat pernyataan keaslian tulisan, dan d) daftar riwayat hidup.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Bermain

a. Pengertian bermain

Bermain bagi anak usia dini sudah tidak asing lagi. Setiap pada anak usia dini, di situ pasti dijumpai kegiatan bermain. Bermain dan anak usia dini dibaratkan seperti halnya dua sisi mata uang. Antara sisi satu dengan sisi yang lainnya saling melengkapi dan tidak dapat dipisah-pisahkan. Karena memang bermain merupakan dunianya anak-anak. Dalam hal ini, aktivitas bermain yang dilakukan anak-anak merupakan cerminan kemampuan fisik, intelektual, emosional dan sosial.

Bermain adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang. Bermain juga diartikan sebagai dunia anak-anak, yang merupakan hak asasi bagi anak usia dini dan hakiki pada masa prasekolah, berkaitan dengan hal itu Hurlock mengategorikan bermain menjadi dua, yaitu: “Bermain aktif dan bermain pasif, bermain aktif yaitu kesenangan yang dilakukan individu seperti berlari sedangkan bermain pasif yaitu tidak melakukan kegiatan secara langsung seperti menonton tv”.¹⁶

Dikemukakan oleh Piaget menekankan bahwa “Bermain sebagai alat utama bagi anak untuk belajar dan suatu kegiatan yang

¹⁶ M. Fadlillah, M.Pd.I, *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2017), hal. 7

dilakukan berulang-ulang yang menimbulkan kesenangan dan kepuasan”. Sedangkan menurut Masitoh bahwa “Bermain juga merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak TK”¹⁷. Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup. Sehingga penerapan metode bermain dapat memotivasi anak dalam pembelajaran melalui metode bermain anak akan berada dalam suasana yang menyenangkan dan pembelajaran pun menjadi lebih menarik.

b. Karakteristik bermain Anak Usia Dini

Karakteristik bermain anak usia dini dapat dilihat melalui berbagai hal pada saat anak melakukan kegiatan bermain dan diklasifikasikan menjadi enam, yaitu:

1. Bermain muncul dari dalam diri anak, maksudnya keinginan bermain harus muncul dari dalam diri anak, sehingga anak dapat menikmati dan bermain sesuai dengan caranya sendiri.
2. Bermain harus bebas dari aturan yang mengikat dan kegiatan untuk dinikmati, maksudnya bermain pada anak usia dini harus terbebas dari aturan yang mengikat, karena anak usia dini memiliki cara bermain sendiri.
3. Bermain adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya, maksudnya pada saat bermain air, anak melakukan aktivitas dengan air dan mengenal air dari bermainnya.

¹⁷ Masitoh dkk., *Bermain dan Permainan Anak*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), hlm. 25.

4. Bermain harus didominasi oleh pemain maksudnya, pemain adalah anak itu sendiri tidak didominasi oleh orang dewasa.
5. Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain.¹⁸

c. Tahap-tahap perkembangan bermain

Menurut Jean Piaget tahapan perkembangan bermain anak dapat diklasifikasikan menjadi beberapa kelompok sebagai berikut:

1. Sensori motor (*sensory motor play*)

Tahap ini terjadi pada anak usia 0-2 tahun. Pada tahap ini bermain anak lebih mengandalkan indra dan gerak-gerak tubuhnya. Untuk itu, pada usia ini mainan yang tepat untuk anak ialah yang dapat merangsang panca inderanya, misalnya mainan yang berwarna cerah, memiliki banyak bentuk dan tekstur, serta mainan yang tidak mudah tertelan oleh anak.

2. Praoperasional (*symbolic play*)

Tahap ini terjadi pada anak usia 2-7 tahun. Pada tahap ini anak sudah mulai bisa bermain khayal dan pura-pura, banyak bertanya, dan mulai mencoba hal-hal baru, dan menemui simbol-simbol tertentu. Adapun alat permainan yang cocok untuk usia ini adalah yang mampu merangsang perkembangan imajinasi anak, seperti menggambar, balok/lego, dan puzzle. Namun sifat permainan anak usia dini lebih sederhana dibandingkan dengan operasional konkret.

3. Operasional konkret (*social play*)

¹⁸ M. Fadlillah, M.Pd.I, *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2017), hal. 43

Tahap ini terjadi pada anak usia 7-11 tahun. Pada tahap ini anak bermain sudah menggunakan nalar dan logika yang bersifat objektif. Adapun alat permainan yang tepat untuk usia ini ialah yang mampu menstimulasi cara berpikir anak. Melalui alat permainan yang dimainkan anak dapat menggunakan nalar maupun logikanya dengan baik. Bentuk permainan yang bisa digunakan di antaranya: dakon, puzzle, ular tangga, dam-daman, dan monopoli.

4. Formal operasional (*game with rules and sport*)

Terjadi pada tahap anak usia 11 tahun ke atas. Pada tahap ini anak bermain sudah menggunakan aturan-aturan yang sangat ketat dan lebih mengarah pada *game* atau pertandingan yang menuntut adanya menang dan kalah.¹⁹

d. Faktor-faktor yang mempengaruhi bermain

Faktor-faktor yang mempengaruhi bermain anak menurut Harlock:

1. Kesehatan, semakin sehat anak maka semakin banyak energinya untuk bermain aktif.
2. Perkembangan motorik, permainan anak melibatkan koordinasi motorik. Pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif.

¹⁹ Ibid, hal. 44

3. Inteligensi, pada setiap usia, anak yang pandai lebih aktif dibandingkan dengan yang kurang pandai, dan permainan mereka lebih menunjukkan kecerdikan.
4. Jenis kelamin, anak laki-laki kecenderungannya bermain lebih kasar di bandingkan anak perempuan, dan lebih menyukai permainan yang permainan yang melibatkan fisik motorik mereka.
5. Lingkungan, anak yang berasal dari lingkungan pedesaan kurang baermain dibandingkan mereka yang berasal dari lingkungan kota.
6. Status sosial ekonomi, anak yang berasal dari kelompok sosial ekonomi yang lebih tinggi menyukai kegiatan yang mahal dan sebaliknya mereka yang berasal dari kalangan bawah memilih kegiatan yang tidak mahal seperti bermain bola dan berenang.
7. Jumlah waktu bebas, jumlah waktu bermain bergantung pada status ekonomi keluarga.
8. Peralatan bermain, perlatan bermain yang dimiliki anak mempengaruhi permainannya.²⁰

2. Pengertian permainan puzzle

Permainan merupakan sesuatu yang digunakan dan dijadikan sebagai sarana aktivitas bermain. Marasaoly bahwa “Salah satu permainan edukatif yang dapat mengoptimalkan kemampuan

²⁰ Ibid, hlm. 50

dan kecerdasan anak adalah permainan *Puzzle*”.²¹ Pada intinya, permainan ini dapat merangsang kecerdasan dan kreativitas anak. Dari kegiatan ini akan banyak muncul pengetahuan baru dan pengingatan kembali akan suatu materi pembelajaran.

Menurut Rokhmat menyatakan, “*Puzzle* adalah permainan kontruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-kotak, atau gambar bangun-bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu.”²² Sejalan dengan pendapat Rokhmat, Rahmanelli menyebutkan, “*Puzzle* adalah permainan merangkai potongan-potongan gambar yang berantakan menjadi suatu gambar yang utuh”.²³

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *Puzzle* adalah permainan yang terdiri dari potongan gambar-gambar, kotak-kotak, bangunbangun, huruf-huruf dan angka angka yang disusun menjadi sebuah permainan yang memiliki daya tarik. Sehingga permainan *puzzle* akan membuat peserta didik menjadi termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan merangkai potongan *Puzzle* secara tepat dan cepat.

3. Kognitif

a. Pengertian kognitif

Kognitif merupakan proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan saraf pada waktu manusia sedang berpikir.

²¹ Kayvan Umi, *57 Permainan Kreatif Untuk Mencerdaskan Anak*, (Jakarta: Media Kita, 2009), hal. 34

²² Muh Syukron, *Upaya Penggunaan Media Games Puzzle Untuk Meningkatkan Pemahan Siswa*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2011), hlm.11.

²³ Ibid, hlm.20.

perkembangan kognitif merupakan suatu yang fundamental. Pengertian yang luasnya cognition (kognisi) adalah perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan. Menurut para ahli jiwa aliran kognitifis, tingkah laku seseorang/anak itu senantiasa didasarkan pada kognisi, yaitu tindakan mengenal atau memikirkan situasi dimana tingkah laku itu terjadi.

Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf. Dalam perkembangan selanjutnya, kemudian istilah kognitif ini menjadi populer sebagai salah satu wilayah psikologi manusia / satu konsep umum yang mencakup semua bentuk pengenalan yang meliputi setiap perilaku mental yang berhubungan dengan masalah pemahaman, memperhatikan, memberikan, menyangka, pertimbangan, pengolahan informasi, pemecahan masalah, kesengajaan, pertimbangan, membayangkan, memperkirakan, berpikir dan keyakinan. Termasuk kejiwaan yang berpusat di otak ini juga berhubungan dengan konasi (kehendak) dan afeksi (perasaan) yang bertalian dengan rasa²⁴.

Teori perkembangan kognitif piaget adalah salah satu teori yang menjelaskan bagaimana anak beradaptasi dengan dan menginterpretasikan obyek dan kejadian-kejadian di sekitarnya. Bagaimana anak mempelajari ciri-ciri dan fungsi dari objek-objek, seperti mainan, perabot dan makanan, serta objek-objek sosial

²⁴ Martuti, *Mendirikan dan Mengelola PAUD*, (Bantul: Kreasi Wacana, 2010), hlm. 43

seperti diri, orang tua, teman. Bagaimana cara anak belajar mengelompokkan objek-objek untuk mengetahui persamaan-persamaan dan perbedaan-perbedaannya, untuk memahami penyebab terjadinya perubahan dalam objek-objek atau peristiwa-peristiwa, dan untuk membentuk perkiraan tentang objek dan peristiwa tersebut.

Piaget memandang bahwa anak memainkan peran aktif didalam menyusun pengetahuannya mengenai realitas. Anak tidak pasif menerima informasi walaupun proses berfikir dan konsepsi anak mengenai realitas telah dimodifikasikan oleh pengalamannya dengan dunia sekitar dia, namun anak juga berperan aktif dalam menginterpretasikan informasi yang ia peroleh dari pengalaman, serta dalam mengadaptasikannya pada pengetahuan dan konsepsi mengenai dunia yang telah ia punya.

Jean Piaget sebagaimana dikutip oleh Daehler & Bukatko (1985) mengklasifikasi perkembangan kognitif anak menjadi empat tahapan yaitu:

1. Tahap *Sensory-Motor*; perkembangan aspek kognitif yang terjadi pada usia 0-2 tahun.
2. Tahap *Pre-Operational*; perkembangan aspek kognitif yang terjadi pada usia 2-7 tahun.
3. Tahap *Concrete-Operational*; perkembangan aspek kognitif yang terjadi pada usia 7-11 tahun.

4. Tahap *Formal-Operational*; perkembangan aspek kognitif yang terjadi pada usia 11-15 tahun²⁵.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif pada seorang anak tidak serta merta tumbuh begitu saja. Hal ini berarti bahwa setiap manusia (anak) memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Perkembangan kognitif pada anak memang tidak dapat dikatakan sama dari anak yang satu dengan anak yang lain. Perbedaan perkembangan ini tidak lepas dari beberapa faktor. Terdapat 4 faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif pada diri seorang anak :

1. Perkembangan organik dan kematangan sistem syaraf.

Hal ini erat kaitannya dengan pertumbuhan fisik dan perkembangan organ tubuh anak itu sendiri. Seorang anak yang memiliki kelainan fisik belum tentu mengalami perkembangan kognitif yang lambat. Begitu juga sebaliknya, seorang anak yang pertumbuhan fisiknya sempurna bukan merupakan jaminan pula perkembangan kognitifnya cepat. Sistem syaraf dalam diri anak turut mempengaruhi proses perkembangan kognitif anak itu sendiri. Bila syaraf dalam otaknya terdapat gangguan tentu saja perkembangan kognitifnya tidak seperti anak-anak pada umumnya (dalam hal ini anak dalam kondisi normal), bisa jadi perkembangannya cepat tetapi bisa juga sebaliknya.

2. Latihan dan Pengalaman

²⁵ Ibid, hal.45

Hal ini berkaitan dengan pengembangan diri anak melalui serangkaian latihan-latihan dan pengalaman yang diperolehnya. Perkembangan kognitif seorang anak sangat dipengaruhi oleh latihan-latihan dan pengalaman.

3. Interaksi Sosial

Perkembangan kognitif anak juga dipengaruhi oleh hubungan anak terhadap lingkungan sekitarnya, terutama situasi sosialnya, baik itu interaksi antara teman sebaya maupun orang-orang terdekatnya.

4. Ekuilibrasi

Ekuilibrasi merupakan proses terjadinya keseimbangan yang mengacu pada keempat tahap perkembangan kognitif menurut *Jean Piaget*. Keseimbangan tahapan yang dilalui si anak tentu menjadi faktor penentu bagi perkembangan kognitif anak itu sendiri²⁶.

c. Fase-Fase Perkembangan Kognitif

Menurut Piaget Perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif. Artinya, perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Dengan demikian, apabila terjadi hambatan pada perkembangan terdahulu maka perkembangan selanjutnya akan memperoleh hambatan. Piaget membagi perkembangan kognitif ke dalam empat fase, yaitu fase

²⁶ Martuti, *Mengelola PAUD Dengan Aneka Permainan Meraih Kecerdasan Majemuk*, (Bantul: Kreasi Wacana, 2009), hlm.33.

sensorimotor, fase praoperasional, fase operasi konkret, dan fase operasi formal :

1. Fase Sensorimotor (usia 0-2 tahun)

Pada akhir usia 2 tahun, anak sudah menguasai pola-pola sensorimotor yang bersifat kompleks, seperti bagaimana cara mendapatkan benda yang diinginkannya (menarik, menggenggam atau meminta), menggunakan satu benda dengan tujuan yang berbeda. Dengan benda yang ada di tangannya, ia melakukan apa yang diinginkannya. Kemampuan ini merupakan awal kemampuan berpikir secara simbolis, yaitu kemampuan untuk memikirkan suatu objek tanpa kehadiran objek tersebut secara empiris.

2. Fase Praoperasional (usia 2-7 tahun)

Pada fase praoperasional, anak mulai menyadari bahwa pemahamannya tentang benda-benda di sekitarnya tidak hanya dapat dilakukan melalui kegiatan sensorimotor, akan tetapi juga dapat dilakukan melalui kegiatan yang bersifat simbolis. Kegiatan simbolis ini dapat berbentuk melakukan percakapan melalui telepon mainan atau berpura-pura menjadi bapak atau ibu, dan kegiatan simbolis lainnya. Fase ini memberikan andil yang besar bagi perkembangan kognitif anak. Pada fase praoperasional, anak tidak berpikir secara operasional yaitu suatu proses berpikir yang dilakukan dengan jalan menginternalisasi suatu aktivitas yang

memungkinkan anak mengaitkannya dengan kegiatan yang telah dilakukannya sebelumnya.

Fase ini merupakan permulaan bagi anak untuk membangun kemampuannya dalam menyusun pikirannya. Oleh sebab itu, cara berpikir anak pada fase ini belum stabil dan tidak terorganisasi secara baik. Fase praoperasional dapat dibagi ke dalam tiga subfase, yaitu subfase fungsi simbolis, subfase berpikir secara egosentris dan subfase berpikir secara intuitif. Subfase fungsi simbolis terjadi pada usia 2 - 4 tahun. Pada masa ini, anak telah memiliki kemampuan untuk menggambarkan suatu objek yang secara fisik tidak hadir. Kemampuan ini membuat anak dapat menggunakan balok-balok kecil untuk membangun rumah-rumahan, menyusun puzzle, dan kegiatan lainnya. Pada masa ini, anak sudah dapat menggambar manusia secara sederhana.

Subfase berpikir secara egosentris terjadi pada usia 2-4 tahun. Berpikir secara egosentris ditandai oleh ketidakmampuan anak untuk memahami perspektif atau cara berpikir orang lain. Subfase berpikir secara intuitif terjadi pada usia 4 - 7 tahun. Masa ini disebut subfase berpikir secara intuitif karena pada saat ini anak kelihatannya mengerti dan mengetahui sesuatu, seperti menyusun balok menjadi rumah-rumahan, akan tetapi pada hakikatnya tidak mengetahui alasan-alasan yang menyebabkan balok itu dapat disusun menjadi rumah. Dengan kata lain, anak

belum memiliki kemampuan untuk berpikir secara kritis tentang apa yang ada dibalik suatu kejadian.

3. Fase Operasi Konkret (usia 7-12 tahun)

Pada fase operasi konkret, kemampuan anak untuk berpikir secara logis sudah berkembang, dengan syarat, obyek yang menjadi sumber berpikir logis tersebut hadir secara konkret. Kemampuan berpikir logis ini terwujud dalam kemampuan mengklasifikasikan obyek sesuai dengan klasifikasinya, mengurutkan benda sesuai dengan urutannya, kemampuan untuk memahami cara pandang orang lain, dan kemampuan berpikir secara deduktif.

4. Fase Operasi Formal (usia 12 tahun sampai usia dewasa)

Fase operasi formal ditandai oleh perpindahan dari cara berpikir konkret ke cara berfikir abstrak. Kemampuan berpikir abstrak dapat dilihat dari kemampuan mengemukakan ide-ide, memprediksi kejadian yang akan terjadi, dan melakukan proses berpikir ilmiah, yaitu mengemukakan hipotesis dan menentukan cara untuk membuktikan kebenaran hipotesis²⁷.

d. Aspek-aspek Perkembangan kognitif anak usia dini (RA)

Bertitik tolak dari gambaran umum tentang fase-fase perkembangan kognitif tersebut di atas, maka dapat diketahui bahwa perkembangan kognitif anak usia taman kanak-kanak

²⁷ Martuti, *Mengelola PAUD Dengan Aneka Permainan Meraih Kecerdasan Majemuk*, (Bantul: Kreasi Wacana, 2009), hlm. 45-47.

(PAUD) berada dalam fase praoperasional yang mencakup tiga aspek, yaitu:

1. Berpikir simbolis

Aspek berfikir simbolis yaitu kemampuan untuk berpikir tentang objek dan peristiwa walaupun objek dan peristiwa tersebut tidak hadir secara fisik di hadapan anak.

2. Berpikir egosentris

Aspek berpikir secara egosentris, yaitu cara berpikir tentang benar atau tidak benar, setuju atau tidak setuju, berdasarkan sudut pandang sendiri. Oleh sebab itu, anak belum dapat meletakkan cara pandangnya di sudut pandang orang lain.

3. Berpikir intuitif.

Fase berpikir secara intuitif, yaitu kemampuan untuk menciptakan sesuatu, seperti menggambar atau menyusun balok, akan tetapi tidak mengetahui dengan pasti alasan untuk melakukannya²⁸.

e. Prinsip-prinsip Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (RA)

Perkembangan kognitif anak pada hakikatnya merupakan hasil proses asimilasi (*assimilation*), akomodasi (*accommodation*) dan ekuilibrium (*equilibrium*).

1. Asimilasi dan akomodasi

²⁸ Martuti, *Mendirikan dan Mengelola PAUD*, (Bantul: Kreasi Wacana, 2010), hlm. 47.

Asimilasi berkaitan dengan proses penyerapan informasi baru ke dalam informasi yang telah ada di dalam schemata (struktur kognitif) anak. Akomodasi adalah proses menyatukan informasi baru dengan informasi yang telah ada di dalam skemata, sehingga perpaduan antara informasi tersebut memperluas skemata anak. Sebagai contoh, seorang anak yang baru pertama kali diberi jeruk oleh ibunya, ia tidak tahu bahwa buah yang diberikan kepadanya itu bernama jeruk. pengetahuannya bahwa buah itu bernama jeruk karena diberi tahu oleh ibunya. Pada waktu itu anak telah mempunyai skemata tentang jeruk, yaitu bentuknya yang bulat dan namanya.

Setelah itu, anak tersebut mengenggam jeruk dan menggitnya. Pada saat yang bersamaan ibunya mengatakan, “Sayang jeruk dikupas dulu baru dapat dimakan”, lalu ibunya memperlihatkan cara mengupas jeruk dan memberikan jeruk yang sudah dikupas itu kepada anaknya. Pada fase ini terjadi proses asimilasi, yaitu proses penyerapan informasi baru ke dalam informasi yang telah ada di dalam skemata anak sehingga anak memahami bahwa jeruk harus dikupas dahulu, baru dapat dimakan. Pada tahap ini, telah terjadi proses akomodasi karena pengetahuan anak tentang jeruk telah diperluas, yaitu jeruk kalau hendak dimakan harus dikupas terlebih dahulu.

2. Ekuilibrium

Ekuilibrium berkaitan dengan usaha anak untuk mengatasi konflik yang terjadi dalam dirinya pada waktu ia menghadapi suatu masalah. Untuk memecahkan masalah tersebut, ia menyeimbangkan informasi yang baru, yang berkaitan dengan masalah yang dihadapinya dengan informasi yang telah ada didalam skemanya secara dinamis. Sebagai contoh, pada waktu anak diberi buah lain yang berkulit, maka anak akan menyeimbangkan pengetahuannya tentang jeruk dengan cara-cara yang harus dilakukannya agar buah tersebut dapat dimakan²⁹.

f. Karakteristik Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini (RA)

1. Kemampuan kognitif anak usia 4 tahun.
 - a. Mulai dapat memecahkan masalah dengan berfikir secara intuitif. Misalnya menyusun puzzle berdasarkan coba-coba.
 - b. Mulai belajar mengembangkan keterampilan mendengar dengan tujuan untuk mempermudah berinteraksi dengan lingkungannya.
 - c. Sudah dapat menggarrrbar sesuai dengan apa yang dipikirkannya.
 - d. Proses berprkir selalu dikaitkan dengan apa yang ditangkap oleh pancaindera seperti yang dilihat, didengar,

²⁹ Ibid,.hlm.49.

dikecap, diraba, dan dicium, dan selalu diikuti dengan pertanyaan "mengapa?".

- e. Semua kejadian yang terjadi alasan, tetapi berdasarkan (egosentris).
- f. Mulai dapat membedakan antara fantasi dengan kenyataan yang sebenarnya.

2. Kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun

- a. Sudah dapat memahami jumlah dan ukuran.
- b. Tertarik dengan huruf dan angka, ada yang sudah mampu menulisnya atau menyalinnya serta menghitungnya.
- c. Telah mengenal sebagian besar warna.
- d. Mulai mengerti tentang waktu, kapan harus pergi ke sekolah dan pulang dari sekolah, nama-nama hari dalam satu minggu.
- e. Menenal bidang dan bergerakli sesuai dengan bidang yang dimilikinya (teritorinnya).
- f. Pada akhir usia 6 tahun, anak sudah mulai mampu membaca, menulis, dan berhitung³⁰.

g. Implikasi Perkembangan Kognitif dalam Proses Pembelajaran yang Efektif di RA

- 1. Aktivitas di dalam proses belajar-mengajar hendaknya ditekankan pada pengembangan struktur kognitif, melalui pemberian kesempatan pada anak untuk memperoleh

³⁰Martuti, *Mengelola PAUD Dengan Aneka Permainan Meraih Kecerdasan Majemuk*, (Bantul: Kreasi Wacana, 2009), hlm. 60.

pengalaman langsung dalam berbagai aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran terpadu dan mengandung makna, seperti membuat bangunan dari balok, mengamati perubahan yang terjadi di lingkungan anak (tumbuh-tumbuhan, binatang, air), menggambar, menggunting, dan lain-lain yang dikaitkan dengan pengembangan dasar-dasar pengetahuan alam atau matematika dan pengembangan bahasa, baik bahasa lisan maupun membaca dan menulis.

2. Memulai kegiatan dengan membuat konflik dalam pikiran anak. Misalnya, memberikan jawaban yang salah untuk memotivasi anak memikirkan dan mengemukakan jawaban yang benar.
3. Memberi kesempatan pada anak untuk melakukan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya. Misalnya, mengubah obyek-objek yang disajikan secara nyata ke dalam bentuk lain, misalnya gambar.
4. Melakukan kegiatan tanya jawab yang dapat mendorong anak untuk berpikir dan mengemukakan pikirannya.³¹

h. Hubungan Kognitif dengan Tingkah laku dan Hasil Belajar

Sebelum menguraikan hubungan kognitif dengan tingkah laku dan hasil belajar, Penulis akan mengemukakan beberapa

³¹ Ibid., hlm.67.

manfaat bagi guru dan calon guru yang memahami perkembangan kognitif siswa, antara lain:

1. Guru dapat memberikan bantuan dan bimbingan yang tepat kepada siswa sesuai dengan tingkat perkembangannya.
2. Guru dapat mengantisipasi kemungkinan timbulnya kesulitan belajar siswa, lalu mengambil langkah untuk menanggulangnya.
3. Guru dapat mempertibangkan waktu yang tepat untuk memulai proses belajar mengajar bidang studi tertentu.³²

Perkembangan kognitif pada seorang individu berpusat pada otak, dalam perspektif psikologi kognitif otak adalah sumber sekaligus pengendali ranah-ranah kejiwaan seperti ranah afektif (rasa), dan ranah psikomotor (karsa). Tanpa ranah kognitif, sulit dibayangkan seorang siswa dapat berfikir. Selanjutnya, tanpa berfikir mustahil siswa tersebut dapat memahami faedah materi-materi yang disajikan guru kepadanya. Akan tetapi fungsi afektif dan psikomotor pun dibutuhkan oleh siswa, sebagai pendukung dari fungsi kognitif.

Dapat kita pahami dari uraian diatas bahwa hubungan kognitif dengan hasil belajar sangat berperan penting, karena tanpa adanya fungsi kognitif pada siswa ia tidak akan mampu untuk memahami apa yang disampaikan guru, sehingga hasil belajarnya pun akan kurang maksimal. Bagaimana ia bisa

³² Martuti, *Mendirikan dan Mengelola PAUD*, (Bantul: Kreasi Wacana, 2010), hlm. 76.

memperoleh hasil yang baik jika materi yang disampaikan guru pun tidak ia pahami.³³

Hubungan perkembangan kognitif juga sangat berpengaruh pada pola tingkah laku anak. Pada tahap sensorimotor, perkembangan mental ditandai dengan kemajuan kemampuan bayi untuk mengorganisasikan dan mengkoordinasikan sensasi melalui gerakan-gerakan dan tindakan-tindakan fisik. Anak usia sekitar 2 tahun, pola sensori motorik nya semakin kompleks dan mulai mengadopsi suatu sistem simbol yang primitif. Pada tahap praoperasional (2-7 tahun), konsep yang stabil dibentuk, penalaran mental muncul, egoisentrismya mulai kuat.

Pada tahap ini pola pikir anak terbagi 2 : *Prakonseptual* (2-4 th), dan *Pemikiran Intuitif* (4-7th) tahap *Concrete Operational*, anak usia 7-11 th lebih banyak meluangkan waktunya (lebih dari 40 %) untuk berinteraksi dengan teman sebayanya. Pada tahap *Formal Operational*, anak sudah memasuki masa remaja, disini fungsi kognitif telah mencapai aktivitas kognitif tingkat tinggi, seperti kemampuan merumuskan perencanaan strategis atau kemampuan mengambil keputusan³⁴.

³³ Ibid,.hlm.79.

³⁴ Ibid,.hlm.81.

B. Penelitian Releven

No	Judul	Nama	Terbit	Ket.
1.	Upaya Meningkatkan Daya Ingat Anak Melalui Permainan Puzzle Di TK Budi Rahayu Yogyakarta. ³⁵	Firmansyah	2002	Lebih menekan pada daya ingat anak dengan menggunakan media puzzle.
2.	Penerapan Media Puzzle Cerdas Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Taman Kana-Kanak Dalam Berhitung Di TK Global Surakarta. ³⁶	Shoffan Shoffa	2014	Lebih menekankan pada kemampuan berhitung anak dengan media puzzle.
3.	Meningkatkan Minat Belajar dan Kemampuan Dasar Kognitif Melalui Penggunaan Media Puzzle Pada Kelompok B Di TK Kebomas Gresik. ³⁷	Putu Sriastuti	2014	Lebih menekan pada minat belajar anak dengan menggunakan media puzzle.

Dari penelitian terdahulu ketiganya menggunakan 2 Siklus sedangkan di penelitian kali ini menggunakan 3 Siklus dengan setiap Siklusnya menggunakan kepingan dan gambar puzzle yang berbeeda.

Jadi, dalam penelitian tersebut walaupun berbeda tetapi masih berhubungan dengan penelitian ini. Pada penelitian ini menekankan permainan puzzle agar dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

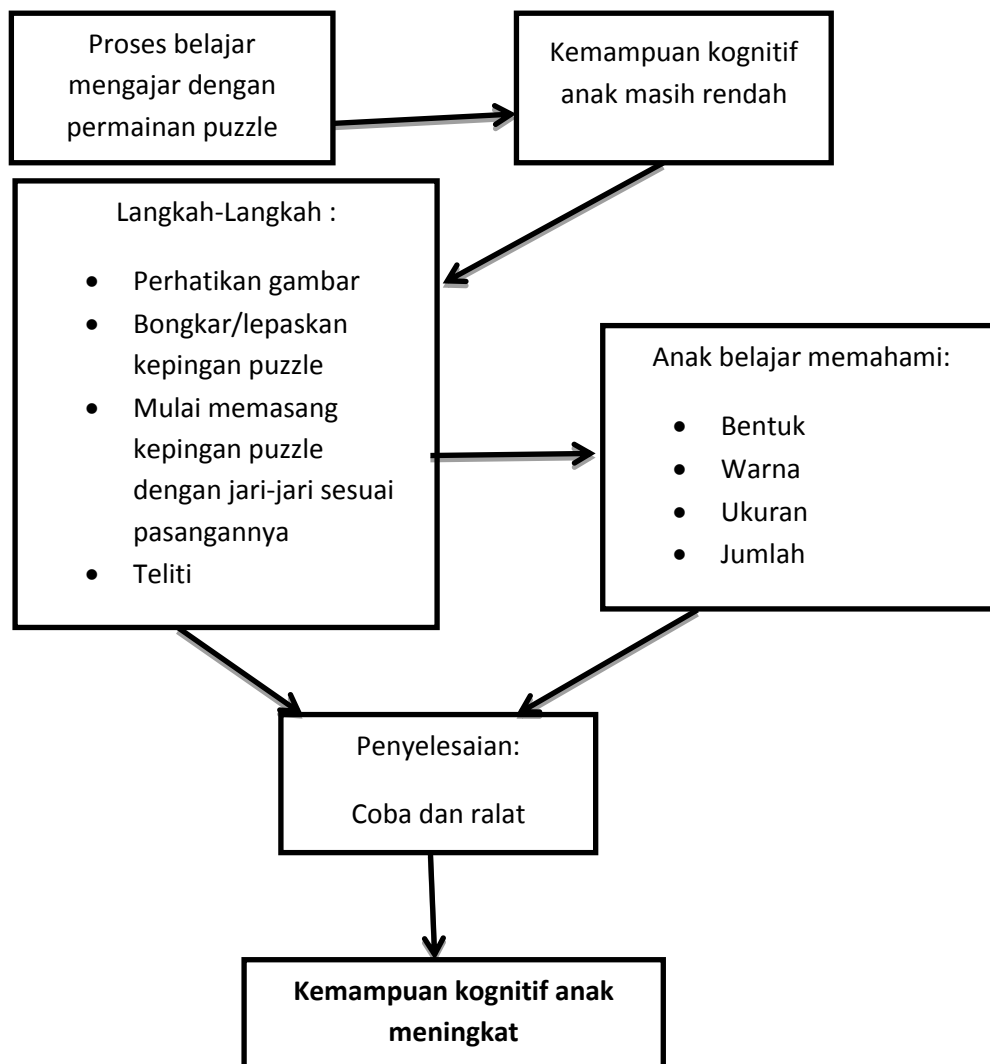
³⁵ Firmansyah, *Upaya Meningkatkan Daya Ingat Anak Melalui Permainan Puzzle di TK Budi Rahayu Yogyakarta*, (Skripsi Eprint UNY.ac.id :2002).

³⁶ Shoffan Soffa, *Penerapan Media Puzzle Cerdas Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Taman Kanak-Kanak Dalam Berhitung di TK Global Surakarta*, (Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta: 2014).

³⁷ Putu Sriastuti, *Meningkatkan Minat Belajar Dan Kemampuan Dasar Kognitif Melalui Penggunaan Media Puzzle Pada Kelompok B di TK Kebomas Gresik*, (Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya: 2014).

C. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir di sisni tidak lain adalah bagian dari sebuah wacana sebelum melangkah ke kegiatan, di sini di ketahui peserta didik RA Kartika Pucung Ngantru Tulungagung mempunyai kemampuan kognitif yang masih rendah. Maka peneliti menggunakan media alat permainan puzzle untuk proses belajar mengajar. Langkah-langkah menggunakan media puzzle antara lain:



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tindakan kelas atau penelitian tindakan kelas (PTK) atau dalam bahasa Inggris disebut *Classroom Action Research* terdiri dari tiga kata, yaitu penelitian, tindakan, dan kelas. Penelitian sendiri merupakan kegiatan untuk mencermati suatu objek dengan menggunakan metodologi tertentu dan bertujuan untuk memperoleh data yang bermanfaat untuk meningkatkan mutu suatu hal. Tindakan adalah suatu tindakan yang sengaja dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu. Sementara itu, penelitian tindakan didefinisikan sebagai studi sistematis dari upaya meningkatkan praktik pendidikan oleh kelompok partisipan dengan cara tindakan praktis mereka sendiri dan dengan cara refleksi mereka sendiri terhadap pengaruh tindakan tersebut.

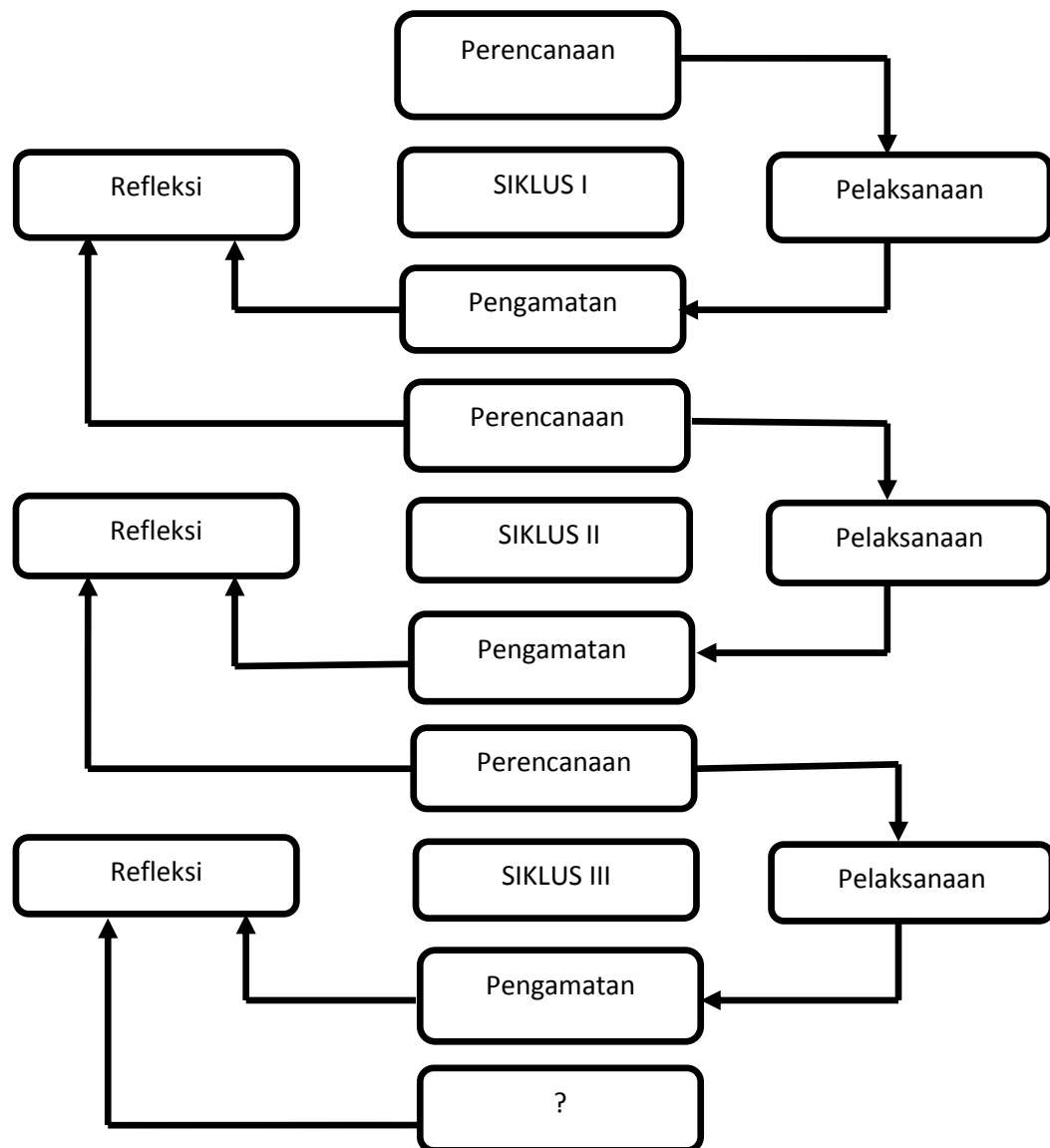
Dalam konteks pendidikan, berarti PTK merupakan tindakan perbaikan guru dalam mengorganisasi pembelajaran secara sistematis untuk memperoleh hasil yang lebih baik atau proses investigasi terkendali untuk merumuskan dan memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Proses pemecahan masalah tersebut dilakukan secara bersiklus, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil pembelajaran di kelas tertentu.³⁸ Model siklus yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dari Kemmis dan Mc Taggart dalam Sukardi yang berbentuk sistem spiral yang saling terkait

³⁸ Arikunto, S. Suhardjono, Supardi, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hlm. 05.

antara siklus yang satu ke siklus selanjutnya.³⁹ Di bawah ini adalah salah satu bentuk siklus PTK model Kemmis dan Mc Taggart⁴⁰:

Gambar 3.1

Siklus PTK model Kemmis dan MC Taggart



³⁹ Sukardi, *Metedologi Penelitian Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara,2007), hal.210

⁴⁰ Ibid, hal.212

Siklus I

Terdiri dari perencanaan tindakan peneliti, pelaksanaan peneliti, pengamatan terhadap tindakan penelitian, dan refleksi yang akan di lanjutkan pada rencana perbaikan untuk hasil yang lebih baik lagi. Penjelasan tentang komponen siklus adalah sebagai berikut :

1) Perencanaan

Pada tahap ini, perencanaan yang dilakukan menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Kegiatan perencanaan ini mencakup:⁴¹

- a. Identifikasi masalah.
- b. Analisis penyebab adanya masalah.
- c. Pengembangan bentuk tindakan.

2) Pelaksanaan

Dalam menentukan bentuk tindakan yang dipilih perlu mempertimbangkan pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut:⁴²

- a. Apakah tindakan yang telah dipilih mempunyai landasan berfikir yang mantap, baik secara kajian teoritis maupun konsep.
- b. Apakah alternative tindakan yang dipilih dipercayai dapat menjawab permasalahan permasalahan yang muncul atau sedang terjadi.
- c. Bagaimana cara melaksanakan tindakan dalam bentuk strategi langkah-langkah setiap siklus pembelajaran dikelas.

⁴¹ Susilo, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Pustaka Book Publiser, 2007), hal. 20

⁴² Ibid, hal. 21

- d. Dan bagaimana cara menguji tindakan sehingga dapat dibuktikan telah terjadi perbaikan kondisi dan peningkatan proses dalam kegiatan pembelajaran kelas yang diteliti.

Pada tahap ini, rencana tindakan penerapan pembelajaran akan di terapkan. Rencana tindakan tersebut tentu saja sebelumnya telah dipersiapkan kepada si pelaksana tindakan (peneliti) untuk dapat diterapkan didalam kelas.⁴³

3) Pengamatan

Pada tahap ini, seorang peneliti melakukan suatu pengamatan dan mencatat semua hal yang diperlukan dan yang terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Pengumpulan data ini di lakukan dengan menggunakan format observasi atau penilaian yang telah di susun, termasuk juga pengamatan secara cermat terhadap suatu pelaksanaan tindakan dari waktu ke waktu serta dampak dari proses dan hasil belajar.⁴⁴ Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pengambilan data yang berkaitan dengan observasi diantaranya adalah:⁴⁵

- a. Jenis data yang di himpun memang diperlukan dalam rangka implementasi tindakan perbaikan.
- b. Indikator-indikator yang diterapkan harus terganbar pada perilaku anak dan guru secara terstruktur.
- c. Kesesuaian prosedur pengambilan data.
- d. Pemanfaatan data dalam analisis danrefleksi.

⁴³ Arikunto, S. Suhardjono, Supardi, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hlm. 10

⁴⁴ Ibid, hal. 12

⁴⁵ Susilo, *Penelitian Tindakan Kelas*, hal. 23

Pada saat melakukan observasi, seorang peneliti dapat merekam dengan handycam, dapat membuat video, bahkan peneliti juga bisa mengambil foto, melihat portofolio anak didik, serta perangkat pembelajarannya.⁴⁶

4) Refleksi

Langkah-langkah ini merupakan sarana untuk melakukan pengkajian ulang tindakan yang sebelumnya telah dilakukan terhadap subjek penelitian.⁴⁷ Dalam proses refleksi, peneliti melakukan pemikiran ulang terhadap segala sesuatu yang sebelumnya telah dilakukan, tentang apa yang belum dilakukan, apa yang sudah dicapai, masalah apa yang belum pernah terpecahkan, dan menentukan tindakan apa lagi yang perlu dilakukan untuk meningkatkan kualitas proses dan pembelajaran yang akan dilanjutkan pada siklus ke II.⁴⁸ Kemis dan Mc Tangrt dalam Sukardi menyatakan bahwa model penelitian tindakan kelas berbentuk sistem spiral yang saling terkait antara siklus yang satu ke siklus selanjutnya.⁴⁹

Siklus II

Pada pembahasan siklus kedua juga mencakup kegiatan perencanaan, pelaksanaan tindakan pengamatan, refleksi dan perbaikan. Kegiatan yang dilakukan pada setiap tahapan pada siklus II akan

⁴⁶ Sa'ad Akbar, *Penelitian Tindakan Kelas* (Filosofi, Metodologi, dan implementasi), (Malang: Surya Pena Gemilang, 2008), hal.43

⁴⁷ Sukardi, *Metodologi Penelitian Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hal.213

⁴⁸ Ibid, hal.78

⁴⁹ Sukardi, *Metodologi Penelitian Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hal.220

disesuaikan dengan masalah-masalah proses dan hasil pembelajaran yang terjadi pada siklus I, apa yang belum dicapai pada siklus I akan dilanjutkan dan diperbaiki.

Siklus III

Pada pembahasan di bagian siklus III pun juga sama seperti halnya pada siklus I dan II. Akan tetapi apabila di bagian siklus III ini belum memenuhi target nilai yang telah ditentukan maka perlu diadakannya siklus yang selanjutnya.

B. Lokasi dan Subjek Penelitian

1. Lokasi penelitian

Penelitian ini mengambil lokasi di RA Roudhlotul Salafiyah Pucung Lor Ngantru Tulungagung. Berdasarkan pengamatan peneliti memilih lokasi tersebut dikarenakan:

- a. Kurangnya anak pada kemampuan kognitif dalam segi menghitung, mengingat dan kecakapan dikarenakan guru kurang kreatif dalam mengemas pembelajaran serta penyampaian yang masih menggunakan cara konvensional. Sehingga menyebabkan kemampuan kognitif anak lambat untuk berkembang.
- b. Di RA Rodhloutl Salafiyah, guru hanya berdiri dan bercerita lalu memberikan lembar kerja anak tidak menggunakan media yang menarik untuk disajikan dalam proses belajar mengajar sehingga anak mudah bosan dan mengakibatkan materi yang telah disampaikan tidak terserap oleh anak secara sempurna.

- c. Dalam kegiatan belajar mengajarpun media belajar dan bermain anak juga terbatas seperti media puzzle yang sangat bagus untuk meningkatkan kognitif anak, itupun hanya model-model puzzle tertentu dan sangat minim untuk memfasilitasi perkembangan anak dan tidak jarang digunakan untuk media pembelajaran sehingga daya ingat atau kecakapan anak kurang teralisasi.

2. Subjek penelitian

Subjek penelitian ini adalah anak-anak di RA Roudhlotul Salafiyah Pucung Lor Ngantru Tulungagung semester II kelompok B tahun ajaran 2017/2018 jumlah 18 anak, terdiri dari 15 anak perempuan dan 3 anak laki-laki. Secara teori jumlah siswa tersebut sudah mencapai standart akan memudahkan pembelajaran dan tujuan pembelajaran akan mudah dicapai. Akan tetapi metode pengajarannya masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dan rendahnya kemampuan kognitif anak sehingga perlu diterapkan variasi metode baru yang lebih efisien sehingga dapat menarik minat anak untuk belajar dan meningkatkan perkembangan kognitif anak. Salah satunya adalah dengan menerapkan metode permainan puzzle, agar kemampuan kognitif anak menjadi meningkat.

Alasan lain pemilihan anak-anak yang ada di RA Roudhlotul Salafiyah sebagai subjek penelitian ini adalah kerna anak-anak tersebut merupakan tahapan dimana daya ingat dan imajinasi perlu dikembangkan. Perkembangan kognitif mulai dari menghitung melogika mengingat dst. Merupakan modal utama untuk

berkembangnya anak usia dini untuk sebuah sinergitas dengan lingkungan sekitar. Jadi peneliti berupaya memberikan metode baru agar anak juga lebih berkembang dan menumbuhkan minat belajar dengan bermain. Dari hal ini membutuhkan metode yang menarik dan disenangi anak sehingga bisa meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam pembelajaran yang masih pasif. Diharapkan dengan metode permainan puzzle tersebut, anak dapat lebih aktif dalam proses belajar mengajar dan partisipasi dalam penelitian.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik atau metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan penelitian lapangan yang dapat diperoleh dari :

1. Observasi

Observasi merupakan suatu teknik pengambilan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek yang diteliti. Observasi dilakukan untuk melihat dan mengamati anak dalam kegiatan pembelajaran dan juga untuk mengamati kemampuan siswa. Observasi dalam penelitian ini adalah dengan memberi makna pada data, peneliti memberikan angka pada pilihan yang tersedia untuk masing-masing aspek yang akan dinilai. Dengan begitu penulis dapat melihat, mendengar, merasakan, yang kemudian di catata sesubjektif mungkin.

Jenis observasi yang peneliti gunakan adalah observasi aktifitas kelas yang mengamati masalah dan gejala yang muncul pada saat proses pembelajaran berlangsung tentang kesungguhan anak dalam

menggapai dan menjawab pertanyaan dari teman ataupun guru. Adapun instrument observasi sebagaimana terlampir.

2. Unjuk kerja

Penilaian unjuk kerja merupakan suatu penilaian yang dilakukan dengan cara mengamati kegiatan anak didik dalam melakukan sesuatu. Penilaian ini baik digunakan untuk menilai ketercapaian kompetensi yang terdapat dalam skala perkembangan anak usia dini. Unjuk kerja yang di berikan kepada anak disini adalah seperti melakukan suatu praktek sains dan juga menciptakan suatu hasil karya seperti mewarna, mengecap, melipat, dan lain-lain yang terkait dalam kerajinan dan kreatifitas tangan.

3. Skala pencapaian perkembangan anak

Skala pencapaian perkembangan anak adalah alat yang diturunkan dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang diantaranya memuat indikator pencapaian perkembangan anak yang sudah ditetapkan sebelumnya dan indikator tersebut sudah sudah tercantum di dalam RPPH. Dan dalam pemberian nilai yang digunakan untuk menilai anak haruslah dengan skala penilaian yang telah di tetapkan seperti:

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

4. Catatan anekdot

Catatan anekdot merupakan suatu alat yang digunakan untuk mencatat seluruh fakta, menceritakan situasi yang terjadi, apapun yang dilakukan dan juga yang dikatakan oleh anak. Catatan anekdot di sini adalah sebagai jurnal kegiatan harian anak selama melakukan kegiatan di setiap harinya. Catatan anekdot di sini memungkinkan untuk mengetahui perkembangan anak yang indikatornya baik tercantum ataupun tidak pada RPPH. Hal-hal yang perlu di catat dalam catatan anekdot adalah:

- a. Nama anak yang di catat perkembangannya.
- b. Kegiatan bermain atau pengalaman belajar yang diikuti oleh anak.
- c. Perilaku termasuk ucapan yang di sampaikan oleh anak selama kegiatan pembelajaran.

5. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pencatatan, dan pengambilan gambar maupun rekaman terhadap objek yang diteliti. Dokumentasi dalam penelitian ini adalah seluruh bahan rekaman selama penelitian berlangsung. Dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data tentang kegiatan pembelajaran melalui foto⁵⁰.

⁵⁰ Montolalu, BEF, *Bermain Dan Permainan Anak*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), hlm. 22.

D. Teknik Analisis Data

Analisis data hasil obesrvasi kegiatan bermain puzzle di lakukan dengan cara melihat skala perkembangan dan juga melalui rubrik penilaian sebagai berikut :

Tabel 3.2

Skala pengukuran tingkat perkembangan anak

Jumlah Bintang	Capaian Perkembangan	Skala
★	BB = Belum Berkembang dikarenakan anak belum bisa menyelesaikan kepingan puzzle menjadi sebuah gambar utuh dan masih belum tepat.	1
★ ★	MB = Mulai Berkembang dikarenkan mampu untuk menyusun dan menyelesaikan kepingan puzzle meskipun masih di bantu guru.	2
★ ★ ★	BSH = Berkembang Sesuai Harapan dikarenakan anak sudah mampu menyelesaikan dan menyusun kepingan puzzle sendiri meskipun belum terlalu cakap.	3
★ ★ ★ ★	BSB = Berkembang Sangat Baik dikarenakan anak sudah mampu dan menyelesaikan untuk menyusun kepingan puzzle dengan cakap tanpa bantua guru	4

Dari tabel diatas dapat digunakan untuk mengukur seberapa jauh perkembangan seorang anak dalam ketrampilan menyusun kepingan puzzle. Untuk perencanaan siklus, pengukuran perkembangan anak di mulai dari pemberian bintang 2 dengan kategori MB=Mulai Berkembang samapai pada minimal pemberian bintang 3 dengan kategori BSH=Berkembang Sesuai Harapan atau dengan prosentase 75% ukuran perkembangan anak.

E. Indikator Keberhasilan Tindakan

1. Penjelasan kriteria penilaian dinyatakan berhasil

- a. Anak dapat mengenali gambar dan mengembalikan kepingan puzzle seperti gambar semula.
- b. Anak cakap dalam penempatan kepingan puzzle.
- c. Anak dapat menyusun dengan tepat dengan gambar yang berbeda dan jumlah kepingan puzzle yang berbeda pula.

Sebuah penelitian ini dikatakan berhasil apabila 80% anak, skala capaian perkembangan mencapai kategori BSH dalam kegiatan permainan puzzle untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada RA Roudhlotul Salafiyah Pucung Lor Ngantru Tulungagung.

2. Langkah peneliti jika penelitian belum berhasil

Langkah peneliti apabila penelitiannya belum mencapai target keberhasilan yakni 80% dari kegiatan permainan puzzle dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak maka peneliti perlu merencanakan sebuah siklus yang telah tersusun. Siklus disini minimal adalah 3 siklus dan apabila pada siklus 3 tersebut juga masih belum memenuhi kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan maka perlu diadakannya lagi siklus yang selanjutnya hingga nilai ketuntasan sudah mencapai target.

3. Penjelasan keberhasilan proses yang mengacu pada keterlaksanaan model pembelajaran yang di gunakan.

Penjelasan dari keberhasilan proses peningkatan perkembangan kognitif anak usia dini melalui metode permainan puzzle adalah dimana tingkat keberhasilannya adalah 80%. Angka 80% disini yakni sama halnya anak diberi poin bintang 3 dengan nilai

BSH yang artinya Berkembang Sesuai Harapan. Berkembang Sesuai Harapan disini di jelaskan bahwa anak sudah mampu menyelesaikan dan menyusun kepingan puzzle secara mandiri atau tanpa adanya bantuan dari guru.

4. Penjelasan keberhasilan hasil jika di lihat dari prosentase siswa yang berhasil sesuai denga kriteria ketuntasan.

Penjelasan indikator keberhasilan penelitian dari hasil proses peningkatan perkembangan kognitif anak usia dini melalui metode permainan puzzle adalah dimana hasil presentase dan juga frekuensinya mengalami peningkatan jumlah yang nyata dari siklus I ke siklus selanjutnya. Jika di lihat dari segi hasil itu apabila perkembangan kognitif anak pada setiap kegiatan itu juga mengalami peningkatan.

F. Prosedur Penelitian

Prosedur Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di mulai dengan adanya perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan terakhir refleksi. Penjelasan tentang prosedur penelitian, di jelaskan secara terperinci dengan penjabaran seperti berikut ini:

a. Rancangan Siklus I

RPPH Ke-	Kegiatan Pembukaan	Kegiatan inti	Kegiatan Penutupan
1.	• Mengucapkan salam untuk SOP Pembukaan. • Berdoa sebelum belajar. • Pengabsenan. • Menyanyi untuk	• Guru mengajak anak untuk duduk rapi. • Guru memulai permainan puzzle. • Guru meminta	• Guru menanyakan kembali apa yang dipelajari hari ini. • Guru menanyakan perasaan anak hari ini. • Berdoa sesudah

	menyemangati anak. • Menjelaskan tentang permainan puzzle.	anak untuk menceritakan kembali penjelasan permainan puzzle. • Guru meminta anak untuk menyusun 5 kepingan puzzle dasar.	belajar. • Mengucapkan salam.
2.	• Mengucapkan salam untuk SOP Pembukaan. • Berdoa sebelum belajar. • Pengabsenan. • Menyanyi untuk menyemangati anak. • Menjelaskan tentang permainan puzzle.	• Guru mengajak anak untuk duduk rapi. • Guru memulai permainan puzzle. • Guru meminta anak untuk menceritakan kembali penjelasan permainan puzzle. • Guru meminta anak untuk menyusun 5 kepingan puzzle dasar.	• Guru menanyakan kembali apa yang dipelajari hari ini. • Guru menanyakan perasaan anak hari ini. • Berdoa sesudah belajar. • Mengucapkan salam.
3.	• Mengucapkan salam untuk SOP Pembukaan. • Berdoa sebelum belajar. • Pengabsenan. • Menyanyi untuk menyemangati anak. • Menjelaskan tentang permainan puzzle.	• Guru mengajak anak untuk duduk rapi. • Guru memulai permainan puzzle. • Guru meminta anak untuk menceritakan kembali penjelasan permainan puzzle.	• Guru menanyakan kembali apa yang dipelajari hari ini. • Guru menanyakan perasaan anak hari ini. • Berdoa sesudah belajar. • Mengucapkan salam.

		• Guru meminta anak untuk menyusun 5 kepingan puzzle dasar.	
--	--	---	--

Setelah rancangan RPPH pada Siklus 1 telah di buat, peneliti juga menjelaskan beberapa tahapan yang akan di lakukan diantaranya sebagai berikut :

a. Perencanaan

Perencanaan pada siklus I disini adalah suatu strategi untuk pemecahan masalah yang terjadi di RA Roudhlotul Salafiyah yakni kurangnya kemampuan kognitif anak melalui permainan puzzle.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan maksudnya adalah melakukan atau mengaplikasikan dari hasil yang telah dirancang melalui RPPH yang telah di tetapkan.

c. Pengamatan/ pengumpulan data

Pengamatan atau pengumpulan data maksudnya adalah mengamati hasil kegiatan yang telah di lakukan oleh anak dan mengamati seberapa besar peningkatan kognitif anak dengan melalui metode permainan puzzle dengan menggunakan instrumen penilaian yang telah tersusun. Pengamatan disini di lakukan ketika RPPH yang telah di rancang tersebut sudah terlaksana.

d. Refleksi

Tahapan dimana refleksi disini di gunakan untuk menganalisis data yang telah ada di RPPH yang ketiga yakni apabila nilai perkembangannya belum mencapai target maka perlu di lanjutkan dengan siklus yang ke II.

b. Rancangan Siklus II

RPPH Ke-	Kegiatan Pembukaan	Kegiatan inti	Kegiatan Penutupan
1.	• Mengucapkan salam untuk SOP Pembukaan. • Berdoa sebelum belajar. • Pengabsenan. • Menyanyi untuk menyemangati anak. • Menjelaskan tentang permainan puzzle.	• Guru mengajak anak untuk duduk rapi. • Guru memulai permainan puzzle. • Guru meminta anak untuk menceritakan kembali penjelasan permainan puzzle. • Guru meminta anak untuk menyusun 7 kepingan puzzle	• Guru menanyakan kembali apa yang dipelajari hari ini. • Guru menanyakan perasaan anak hari ini. • Berdoa sesudah belajar. • Mengucapkan salam.
2.	• Mengucapkan salam untuk SOP Pembukaan. • Berdoa sebelum belajar. • Pengabsenan. • Menyanyi untuk menyemangati anak. • Menjelaskan tentang permainan puzzle.	• Guru mengajak anak untuk duduk rapi. • Guru memulai permainan puzzle. • Guru meminta anak untuk menceritakan kembali penjelasan permainan puzzle. • Guru meminta anak untuk menyusun 7 kepingan puzzle dasar.	• Guru menanyakan kembali apa yang dipelajari hari ini. • Guru menanyakan perasaan anak hari ini. • Berdoa sesudah belajar. • Mengucapkan salam.
3.	• Mengucapkan salam untuk SOP Pembukaan. • Berdoa sebelum	• Guru mengajak anak untuk duduk rapi.	• Guru menanyakan kembali apa yang dipelajari hari ini.

	belajar. • Pengabsenan. • Menyanyi untuk menyemangati anak. • Menjelaskan tentang permainan puzzle.	• Guru memulai permainan puzzle. • Guru meminta anak untuk menceritakan kembali penjelasan permainan puzzle. • Guru meminta anak untuk menyusun 7 kepingan puzzle dasar.	• Guru menanyakan perasaan anak hari ini. • Berdoa sesudah belajar. • Mengucapkan salam.
--	--	--	--

Setelah rancangan RPPH pada Siklus 1 telah di buat, peneliti juga menjelaskan beberapa tahapan yang akan di lakukan diantaranya sebagai berikut :

a. Perencanaan

Perencanaan pada siklus II disini adalah suatu strategi untuk pemecahan masalah yang terjadi di RA Roudhlotul Salafiyah yakni kurangnya kemampuan kognitif anak melalui permainan puzzle.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan maksudnya adalah melakukan atau mengaplikasikan dari hasil yang telah dirancang melalui RPPH yang telah di tetapkan.

c. Pengamatan/ pengumpulan data

Pengamatan atau pengumpulan data maksudnya adalah mengamati hasil kegiatan yang telah di lakukan oleh anak dan mengamati seberapa besar peningkatan kognitif anak dengan melalui metode permainan puzzle dengan menggunakan instrumen penilaian yang

telah tersusun. Pengamatan disini di lakukan ketika RPPH yang telah di rancang tersebut sudah terlaksana.

d. Refleksi

Tahapan dimana refleksi disini di gunakan untuk menganalisis data yang telah ada di RPPH yang ketiga yakni apabila nilai perkembangannya belum mencapai target maka perlu di lanjutkan dengan siklus yang ke III.

c. Rancangan Siklus III

RPPH Ke-	Kegiatan Pembukaan	Kegiatan inti	Kegiatan Penutupan
1.	• Mengucapkan salam untuk SOP Pembukaan. • Berdoa sebelum belajar. • Pengabsenan. • Menyanyi untuk menyemangati anak. • Menjelaskan tentang permainan puzzle.	• Guru mengajak anak untuk duduk rapi. • Guru memulai permainan puzzle. • Guru meminta anak untuk menceritakan kembali penjelasan permainan puzzle. • Guru meminta anak untuk menyusun 12 kepingan puzzle	• Guru menanyakan kembali apa yang dipelajari hari ini. • Guru menanyakan perasaan anak hari ini. • Berdoa sesudah belajar. • Mengucapkan salam.
2.	• Mengucapkan salam untuk SOP Pembukaan. • Berdoa sebelum belajar. • Pengabsenan. • Menyanyi untuk menyemangati anak. • Menjelaskan	• Guru mengajak anak untuk duduk rapi. • Guru memulai permainan puzzle. • Guru meminta anak untuk	• Guru menanyakan kembali apa yang dipelajari hari ini. • Guru menanyakan perasaan anak hari ini. • Berdoa sesudah belajar.

	tentang permainan puzzle.	menceritakan kembali penjelasan permainan puzzle. • Guru meminta anak untuk menyusun 12 kepingan puzzle dasar.	• Mengucapkan salam.
3.	• Mengucapkan salam untuk SOP Pembukaan. • Berdoa sebelum belajar. • Pengabsenan. • Menyanyi untuk menyemangati anak. • Menjelaskan tentang permainan puzzle.	• Guru mengajak anak untuk duduk rapi. • Guru memulai permainan puzzle. • Guru meminta anak untuk menceritakan kembali penjelasan permainan puzzle. • Guru meminta anak untuk menyusun 12 kepingan puzzle dasar.	• Guru menanyakan kembali apa yang dipelajari hari ini. • Guru menanyakan perasaan anak hari ini. • Berdoa sesudah belajar. • Mengucapkan salam.

Setelah rancangan RPPH pada Siklus 1 telah di buat, peneliti juga menjelaskan beberapa tahapan yang akan di lakukan diantaranya sebagai berikut :

a. Perencanaan

Perencanaan pada siklus III disini adalah suatu strategi untuk pemecahan masalah yang terjadi di RA Roudhlotul Salafiyah yakni kurangnya kemampuan kognitif anak melalui permainan puzzle.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan maksudnya adalah melakukan atau mengaplikasikan dari hasil yang telah dirancang melalui RPPH yang telah ditetapkan.

c. Pengamatan/ pengumpulan data

Pengamatan atau pengumpulan data maksudnya adalah mengamati hasil kegiatan yang telah dilakukan oleh anak dan mengamati seberapa besar peningkatan kognitif anak dengan melalui metode permainan puzzle dengan menggunakan instrumen penilaian yang telah tersusun. Pengamatan disini dilakukan ketika RPPH yang telah dirancang tersebut sudah terlaksana.

d. Refleksi

Tahapan dimana refleksi disini digunakan untuk menganalisis data yang telah ada di RPPH yang ketiga yakni apabila nilai perkembangannya belum mencapai target maka perlu dilanjutkan dengan siklus yang selanjutnya.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di lembaga RA Roudhlotul Salafiyah Pucung Lor Ngantru Tulungagung yaitu pada anak usia 5-6 tahun. Adapun yang diteliti adalah tingkat perkembangan kognitif anak melalui metode bermain puzzle apakah sudah meningkat ataukah masih perlu adanya tindakan. Oleh karena itu untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang objek penelitian, peneliti akan mendeskripsikan tentang lembaga RA Roudhlotul Salafiyah Pucung Lor Ngantru Tulungagung. Data-data yang disajikan diperoleh berdasarkan teknik dokumentasi yaitu dengan mengambil data-data yang sudah ada di kantor guru.

Letak Geografis Lembaga

Lembaga RA Roudhlotul Salafiyah adalah salah satu lembaga tingkat awal kanak-kanak yang berada di Desa Pucunglor RT001/RW004 Kecamatan Ngantru Kabupaten Tulungagung. Lembaga yang dimiliki oleh yayasan ini merupakan lembaga swasta yang berhasil bermasyarakat dalam lingkungannya. Sebenarnya di Desa Pucunglor ada beberapa tempat pendidikan atau lembaga untuk anak usia dini, akan tetapi peneliti memilih untuk melakukan sebuah penelitian di lembaga RA Roudhlotul Salafiyah. Seperti yang telah diketahui lembaga RA Roudhlotul Salafiyah ini terletak di tengah-tengah Desa Pucunglor.

Lembaga RA Roudhlotul Salafiyah ini berdiri sejak tahun 1969. Sebagian dari peserta didiknya berasal dari daerah sekitarnya dan

kebanyakan pula dari Desa tetangga. Dengan adanya lembaga tersebut itu sangat membantu masyarakat sekitar karena dalam kelembagaan RA Roudhlotul Salafiyah yang telah dimiliki oleh yayasan Roudhlotul Salafiyah ini juga mempunyai Madrasah lain yakni pada tingkat dasar atau bisa di sebut PAUD Roudhlotul Salafiyah dan MI Roudhlotul Salafiyah. Jadi, dalam yayasan tersebut ada tiga tempat kelembagaan yang terletak satu lokasi dari tingkat awal sampai tingkat dasar. Dengan begitu masyarakat sekitar cukup terjangkau jika ingin melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi atau jenjang di bawahnya, dengan identitas lembaga dan tabel 4.1 sebagaimana terlampir.

Lembaga RA Roudhlotul Salafiyah mempunyai peserta didik dengan jumlah 35 peserta didik dengan rincian kelompok A sejumlah 17 anak dan kelompok B sejumlah 18 anak yang masing-masing anak rumahnya ada yang berada di daerah sekitar sekolah selain itu juga rumahnya ada dari desa tetangga atau luar Desa Pucunglor. Sedangkan peneliti mengambil penelitian di kelompok B dengan jumlah 18 peserta didik, peserta dari 18 anak itu terdiri dari 3 anak laki-laki dan 15 anak perempuan

Tabel 4.2

Nama anak RA Roudhlotul Salafiyah Kelompok B

No	Nama	Kode nama anak
1.	Afkarina Dianatul Alfa	ADA
2.	Ashfa Mirza Nabila	AMN
3	Azkanida Wita Ananda	AWA
4.	Dewi Aprilia Putri	DAP
5.	Dian Fuadatauz Zahra	DFZ
6.	Itma Ja'afiz Sunani	IJS

7.	M. Miftahul Huda	MMH
8.	M. Farhan Azami	MFA
9.	Naira Fitria Fajrin	NFF
10.	Najwa Safa	NS
11.	Natasya Salsabila	NS
12.	Ashifa	AS
13.	Puput Novita Ariani	PNA
14.	Safira	SR
15.	Zahra Naela Salsabila	ZNS
16.	Zaenab Putri Ratna	ZPR
17.	Azzam	AZ
18.	Najwa Shintia Ramadhani	NSR

B. Paparan data

a. Paparan data pra-tindakan

Penelitian ini dilaksanakan di lembaga RA Roudhlotul Salafiyah Pucunglor Ngantru Tulungagung. Sebelum melakukan tindakan, peneliti melakukan beberapa persiapan yang berkaitan dengan pelaksanaan tindakan agar dalam penelitian nantinya dapat berjalan dengan maksimal tanpa adanya halangan. Kegiatan pra tindakan ini dimulai pada tanggal 11 Maret 2018 dan setelah memperoleh surat izin penelitian dari IAIN Tulungagung peneliti langsung melaksanakan proses penelitian. Adapun yang diteliti adalah perkembangan kognitif anak melalui metode bermain puzzle di RA Roudhlotul Salafiyah Pucunglor Ngantru Tulungagung.

Sesuai dengan rencana yang telah terjadwal pada tanggal 11 Maret 2018, peneliti melakukan pengujian yang bisa dikatakan dengan kegiatan *pra siklus* yakni kegiatan untuk mengukur tingkat perkembangan kognitif anak melalui metode bermain puzzle. *Pra siklus* disini di ikuti oleh 30 anak dan berlangsung dengan baik dan juga tertib meskipun masih ada beberapa anak yang usianya masih

dibawah umur. Selanjutnya peneliti melakukan pengamatan terhadap perkembangan kognitif anak melalui metode bermain puzzle, yang dapat diketahui hasilnya dari tabel berikut :

Tabel 4.3

Hasil instrument penilaian anak kelompok B

dari kegiatan *pra siklus*

Tujuan	: Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan puzzle.
Kelompok	: Usia 5-6 Tahun
Kompetensi Dasar	: 1.1, 2.10, 3.3, 4.3, 2.14, 3.10, 4.10, 4.5, 4.9, 3.14, 4.14
Indikator	: 3
RPPH/Siklus	: pra siklus

No	Nama Anak	Indikator			Rata-rata	Capaian perkembangan
		1	2	3		
1.	Rina	2	2	2	6/3=2	MB (Mulai Berkembang)
2.	Ashfa	3	2	2	7/3=2,3	MB (Mulai Berkembang)
3.	Azkha	2	2	2	6/3=2	MB (Mulai Berkembang)
4.	April	2	2	1	5/3=1,6	MB (Mulai Berkembang)
5.	Zahra	2	1	1	4/3=1,3	BB (Belum Berkembang)
6.	Itma	2	1	1	4/3=1,3	BB (Belum Berkembang)
7.	Huda	2	1	1	4/3=1,3	BB (Belum Berkembang)
8.	Farhan	2	1	1	4/3=1,3	BB (Belum Berkembang)
9.	Naira	3	2	2	7/3=2,3	MB (Mulai Berkembang)
10.	Safa	2	2	1	5/3=1,6	MB (Mulai Berkembang)
11.	Natasya	2	1	1	4/3=1,3	BB (Belum Berkembang)
12.	Shifa	2	2	2	6/3=2	MB (Mulai Berkembang)
13.	Puput	2	2	2	6/3=2	MB (Mulai Berkembang)
14.	Fira	2	2	2	6/3=2	MB (Mulai Berkembang)
15.	Naela	2	2	2	6/3=2	MB (Mulai Berkembang)
16.	Putri	2	2	1	5/3=1,6	MB (Mulai Berkembang)
17.	Azzam	2	2	1	5/3=1,6	MB (Mulai Berkembang)
18.	Najwa	2	1	1	4/3=1,3	BB (Belum Berkembang)

Penjelasan dari indikator tersebut adalah sebagai berikut :

Indikator 1 : anak mampu dalam mengingat dan menyusun puzzle dengan 5 keping.

Indikator 2 : anak mampu dalam mengingat dan menyusun puzzle dengan 7 keping.

Indikator 3 : anak mampu dalam mengingat dan menyusun puzzle dengan 12 keping dan berbagai macam gambar beserta jumlah kepingan puzzle.

Dari keterangan tabel di atas, jika hasil rata-rata berupa koma, maka :

$\geq 0,5$ di bulatkan ke angka atas sedangkan

$< 0,5$ di bulatkan ke angka bawah.

Jadi, kesimpulan dari tabel di atas adalah dari beberapa anak yang telah mengikuti kegiatan *pra siklus* sejumlah 18 anak, ada 67% (12 anak) yang nilai rata-ratanya 1,9 yang jika di bulatkan menjadi 2 dengan kategori MB yang artinya Mulai Berkembang sedangkan 33% (6 anak) mendapatkan nilai rata-rata 1,3 yang jika di bulatkan menjadi 1 atau di kategorikan nilai BB yaitu Belum Berkembang. Jadi, kenyataan yang ada membuktikan bahwa tingkat perkembangan kognitif anak sebelum di lakukan metode permainan puzzle masih belum meningkat atau belum sesuai dengan target yang di tetapkan.

Paparan data pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan tindakan terbagi kedalam empat tahap, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi yang membentuk suatu siklus dengan idetifikasi masalah dari *pra siklus* sebagai berikut:

- a) Rendahnya kemampuan kognitif anak.
- b) Kurangnya kreatifitas guru dalam kegiatan belajar mengajar.
- c) Media pembelajaran kurang menarik perhatian anak.

Secara rinci masing-masing tahapan tindakan dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Paparan data siklus I

a. Perencanaan tindakan

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

- 1) Menyiapkan rencana pembelajaran. Adapun rencana pembelajaran selengkapnya oleh peneliti dilampirkan pada bagian lampiran-lampiran skripsi.
- 2) Menyiapkan materi peralatan yang akan disajikan (puzzle)
- 3) Menyiapkan lembar observasi peneliti dan juga anak didik.
- 4) Melakukan koordinasi dengan ibu kepala RA Roudhotul Salafiyah dan juga guru pembantu.

b. Tahap pelaksanaan tindakan

Pertemuan pertama pada Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan yaitu tanggal 15, 17, dan 19 Maret 2018. Dalam pelaksanaan tindakan siklus I, peneliti dibantu oleh pengamat dalam mengamati proses pembelajaran. Pada saat tindakan berlangsung, pengamat melakukan observasi menggunakan lembar observasi yang sebelumnya telah disiapkan

oleh peneliti. Pengamat mulai mengamati peserta didik tanpa mengganggu kegiatan belajar, pengamat mencatat data-data atau temuan-temuan yang ada, memberikan catatan-catatan mengenai apa saja yang terjadi dalam pelaksanaan tersebut. Tahapan-tahapan pada tanggal 15 Maret 2018 dalam menggunakan metode bermain puzzle, yaitu sebagai berikut :

Kegiatan awal

Pada pertemuan pertama, peneliti isi dengan perkenalan diri kepada anak didik dan peneliti memulai kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan kemudian di jawab oleh anak-anak. Peneliti mengkondisikan kelas dengan yel-yel penyemangat agar anak-anak siap mengikuti kegiatan pembelajaran. Setelah itu peneliti juga memperkenalkan tentang beberapa gambar di permainan puzzle. Pada gambar tersebut akan dilakukan menceritakan ulang tentang gambar tersebut sembari menstimulus.

Kegiatan inti

Dari beberapa pertanyaan yang peneliti berikan kepada anak-anak, peneliti kemudian memberikan penguatan materi terhadap jawaban yang telah anak-anak berikan. Peneliti memberikan umpan balik tentang materi yang telah di siapkan sebelumnya. Dalam penjelasannya, peneliti melibatkan keaktifan anak-anak dalam mengikuti pembelajaran. Sese kali peneliti memuji anak-anak atas keberanian mereka dan kecerdasan mereka. Anak-anak di berikan motivasi agar mereka selalu aktif, selalu

mendengarkan penjelasan guru, saat di dalam kelas mereka harus berani menjawab pertanyaan yang di berikan, walaupun jawaban tersebut belum tentu benar.

Selain itu jika anak mampu menjawab pertanyaan guru dengan. benar, maka anak akan mendapatkan hadiah sebuah point yang dimana jika di pertanyaaa selanjutnya anak tersebut bisa menjawab kembali, maka anak juga berhak mendapatkan point lagi hingga point yang dikumpulkan ada 4, maka anak bisa menukarkannya dengan kartun bergambar tokoh kartun. Jadi dalam hal ini siapa cepat dia dapat Dari kegiatan bercerita yang peneliti berikan, secara langsung akan membuat anak-anak menjadi termotivasi untuk menjawab pertanyaan yang guru berikan. Mereka menjadi lebih bersemangat dan lebih berkonsentrasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran berikutnya.

Anak-anak yang awalnya kurang memahami tentang gambar di permainan puzzle menjadi lebih bisa memahaminya meskipun belum bisa dikatakan sempurna. Kemudian sebagai dasaran anak diberikan papan puzzle yang terdiri dari 5 kepingan puzzle, meskipun ada beberapa yang masih dibantu guru dalam penyusunan puzzle tersebut. Dengan melalui bongkar pasang, mengingat dan ketelitian maka secara tidak langsung kognitif anak difungsikan. Setelah kegiatan menyusun 5 keping puzzle menjadi sebuah gambar selesai maka pengetesan atau pengujian akan seberapa jauh kemampuan anak dalam mengingat dan kecakapan.

Kegiatan akhir

Setelah semua kegiatan selesai di lakukan, peneliti mengajak anak didik untuk menyimpulkan kegiatan apa saja yang telah di lakukan hari ini. Anak dengan tegas menjawab bercerita dan bermain puzzle. Setelah itu peneliti memberikan informasi tentang materi selanjutnya yang akan di lakukan di hari esok. Lalu di lanjutkan anak berkemas untuk pulang. Sebelum pulang peneliti mengajak anak untuk berdoa sebelum pulang terlebih dahulu lalu peneliti mengucapkan salam dan juga pesan-pesan setelah pulang sekolah.

Observasi

Observasi di lakukan pada di setiap pelaksanaan tindakan. Pengamatan di lakukan oleh 2 pengamat, yaitu ibu Muawanah, S.Pd.I selaku kepala sekolah RA Roudhlotul Salafiyah sebagai pengamat 1 dan Yunni Farida, S.Pd selaku guru pembantu di lembaga RA Roudhlotul Salafiyah sebagai pengamat 2. Jika nanti ada sesuatu yang tidak terdapat dalam pedoman pengamatan, hal tersebut dapat di masukkan dalam catatan lapangan. Pengamatan di lakukan sesuai dengan pedoman yang sebelumnya telah di buat oleh peneliti. Berikut adalah hasil dari laporan hasil observasinya :

Tabel 4.4

**Hasil instrument penelitian perkembangan anak kelompok B
dari kegiatan pertemuan ke-1 siklus I**

Tujuan	: Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan puzzle.
Kelompok	: Usia 5-6 Tahun
Kompetensi Dasar	: 1.1, 2.10, 3.3, 4.3, 2.14, 3.10, 4.10, 4.5, 4.9, 3.14, 4.14
Indikator	: 3
RPPH/Siklus	: 1/siklus ke-I

No	Nama Anak	Indikator			Rata-rata	Capaian perkembangan
		1	2	3		
1.	Rina	2	2	2	$6/3=2$	MB (Mulai Berkembang)
2.	Ashfa	3	2	2	$7/3=2,3$	MB (Mulai Berkembang)
3.	Azkha	2	2	2	$6/3=2$	MB (Mulai Berkembang)
4.	April	2	2	1	$5/3=1,6$	MB (Mulai Berkembang)
5.	Zahra	2	1	1	$4/3=1,3$	BB (Belum Berkembang)
6.	Itma	2	1	1	$4/3=1,3$	BB (Belum Berkembang)
7.	Huda	2	1	1	$4/3=1,3$	BB (Belum Berkembang)
8.	Farhan	2	1	1	$4/3=1,3$	BB (Belum Berkembang)
9.	Naira	3	2	2	$7/3=2,3$	MB (Mulai Berkembang)
10.	Safa	2	2	1	$5/3=1,6$	MB (Mulai Berkembang)
11.	Natasya	2	1	1	$4/3=1,3$	BB (Belum Berkembang)
12.	Shifa	2	2	2	$6/3=2$	MB (Mulai Berkembang)
13.	Puput	2	2	2	$6/3=2$	MB (Mulai Berkembang)
14.	Fira	2	2	2	$6/3=2$	MB (Mulai Berkembang)
15.	Naela	2	2	2	$6/3=2$	MB (Mulai Berkembang)
16.	Putri	2	2	1	$5/3=1,6$	MB (Mulai Berkembang)
17.	Azzam	2	2	1	$5/3=1,6$	MB (Mulai Berkembang)
18.	Najwa	2	1	1	$4/3=1,3$	BB (Belum Berkembang)

Penjelasan dari indikator tersebut adalah sebagai berikut :

Indikator 1 : anak mampu dalam mengingat dan menyusun puzzle dengan 5 keping.

Indikator 2 : anak mampu dalam mengingat dan menyusun puzzle dengan 7 keping.

Indikator 3 : anak mampu dalam mengingat dan menyusun puzzle dengan 12 keping dan berbagai macam gambar beserta jumlah kepingan puzzle.

Dari keterangan tabel di atas, jika hasil rata-rata berupa koma, maka :

$\geq 0,5$ di bulatkan ke angka atas sedangkan

$< 0,5$ di bulatkan ke angka bawah.

Jadi, kesimpulan dari tabel di atas adalah dari beberapa anak yang telah mengikuti kegiatan RPPH 1 di Siklus I sejumlah 18 anak, ada 67% (12 anak) yang nilai rata-ratanya 1,9 yang jika di bulatkan menjadi 2 dengan kategori MB yang artinya Mulai Berkembang sedangkan 33% (6 anak) mendapatkan nilai rata-rata 1,3 yang jika di bulatkan menjadi 1 atau di kategorikan nilai BB yaitu Belum Berkembang. Jadi, kenyataan yang ada membuktikan bahwa tingkat perkembangan kognitif anak sesudah melalui metode permainan puzzle di pertemuan pertama masih belum ada peningkatan yang signifikan dikarenakan anak masih bongkar pasang dan mencoba belum adanya kecapakan untuk menyusun puzzle dan masih di bantu guru. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5

Skala pencapaian RPPH 1 Siklus I

Skala capaian perkembangan			
BB	MB	BSH	BSB
33% (6 anak)	67% (12 anak)	0%	0%

Pertemuan kedua pada Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan yaitu tanggal 15, 17, dan 19 Maret 2018. Dalam pelaksanaan tindakan siklus I, peneliti di bantu oleh pengamat dalam mengamati proses pembelajaran. Pada saat tindakan berlangsung, pengamat melakukan observasi menggunakan lembar observasi yang sebelumnya telah di siapkan oleh peneliti. Pengamat mulai mengamati peserta didik tanpa mengganggu kegiatan belajar, pengamat mencatat data-data atau temuan-temuan yang ada, memberikan catatan-catatan mengenai apa saja yang terjadi dalam pelaksanaan tersebut. Tahapan-tahapan pada tanggal 17 Maret 2018 dalam menggunakan metode bermain puzzle, yaitu sebagai berikut :

Kegiatan awal

Pada pertemuan pertama, peneliti isi dengan perkenalan diri kepada anak didik dan peneliti memulai kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan kemudian di jawab oleh anak-anak. Peneliti mengkondisikan kelas dengan yel-yel penyemangat agar anak-anak siap mengikuti kegiatan pembelajaran. Setelah itu peneliti juga memperkenalkan tentang beberapa gambar di permainan puzzle. Pada gambar tersebut akan dilakukan menceritakan ulang tentang gambar tersebut sembari menstimulus.

Kegiatan inti

Dari beberapa pertanyaan yang peneliti berikan kepada anak-anak, peneliti kemudian memberikan penguatan materi terhadap jawaban yang telah anak-anak berikan. Peneliti memberikan umpan balik tentang materi yang telah di siapkan sebelumnya. Dalam penjelasannya, peneliti melibatkan keaktifan anak-anak dalam mengikuti pembelajaran. Sese kali peneliti memuji anak-anak atas keberanian mereka dan kecerdasan mereka. Anak-anak di berikan motivasi agar mereka selalu aktif, selalu mendengarkan penjelasan guru, saat di dalam kelas mereka harus berani menjawab pertanyaan yang di berikan, walaupun jawaban tersebut belum tentu benar.

Selain itu jika anak mampu menjawab pertanyaan guru dengan. benar, maka anak akan mendapatkan hadiah sebuah point yang dimana jika di pertanyaaa selanjutnya anak tersebut bisa menjawab kembali, maka anak juga berhak mendapatkan point lagi hingga point yang dikumpulkan ada 4, maka anak bisa menukarkannya dengan kartun bergambar tokoh kartun. Jadi dalam hal ini siapa cepat dia dapat. Dari kegiatan bercerita yang peneliti berikan, secara langsung akan membuat anak-anak menjadi termotivasi untuk menjawab pertanyaan yang guru berikan. Mereka menjadi lebih bersemangat dan lebih berkonsentrasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran berikutnya.

Anak-anak yang awalnya kurang memahami tentang gambar di permainan puzzle menjadi lebih bisa memahaminya

meskipun belum bisa dikatakan sempurna. Kemudian sebagai dasaran anak diberikan papan puzzle yang terdiri dari 5 kepingan puzzle, meskipun ada beberapa yang masih dibantu guru dalam penyusunan puzzle tersebut. Dengan melalui bongkar pasang, mengingat dan ketelitian maka secara tidak langsung kognitif anak difungsikan. Setelah kegiatan menyusun 5 keping puzzle menjadi sebuah gambar selesai maka pengetesan atau pengujian akan seberapa jauh kemampuan anak dalam mengingat dan kecakapan.

Kegiatan akhir

Setelah semua kegiatan selesai di lakukan, peneliti mengajak anak didik untuk menyimpulkan kegiatan apa saja yang telah di lakukan hari ini. Anak dengan tegas menjawab bercerita dan bermain puzzle. Setelah itu peneliti memberikan informasi tentang materi selanjutnya yang akan di lakukan di hari esok. Lalu di lanjutkan anak berkemas untuk pulang. Sebelum pulang peneliti mengajak anak untuk berdoa sebelum pulang terlebih dahulu lalu peneliti mengucapkan salam dan juga pesan-pesan setelah pulang sekolah. Sebelum pulang peneliti mengajak anak untuk berdoa sebelum pulang terlebih dahulu lalu peneliti mengucapkan salam dan juga pesan-pesan setelah pulang sekolah.

Observasi

Observasi di lakukan pada di setiap pelaksanaan tindakan. Pengamatan di lakukan oleh 2 pengamat, yaitu ibu Muawanah, S.Pd.I selaku kepala sekolah RA Roudhlotul Salafiyah sebagai

pengamat 1 dan Yunni Farida,S.Pd selaku guru pembantu di lembaga RA Roudhlotul Salafiyah sebagai pengamat 2. Jika nanti ada sesuatu yang tidak terdapat dalam pedoman pengamatan, hal tersebut dapat di masukkan dalam catatan lapangan. Pengamatan di lakukan sesuai dengan pedoman yang sebelumnya telah di buat oleh peneliti. Berikut adalah hasil dari laporan hasil observasinya :

Tabel 4.6

**Hasil instrument penelitian perkembangan anak kelompok B
dari kegiatan pertemuan ke-2 siklus I**

Tujuan	: Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan puzzle.
Kelompok	: Usia 5-6 Tahun
Kompetensi Dasar	: 1.1, 2.10, 3.3, 4.3, 2.14, 3.10, 4.10, 4.5, 4.9, 3.14, 4.14
Indikator	: 3
RPPH/Siklus	: 2/siklus ke-I

No	Nama Anak	Indikator			Rata-rata	Capaian perkembangan
		1	2	3		
1.	Rina	2	2	2	$6/3=2$	MB (Mulai Berkembang)
2.	Ashfa	3	3	2	$8/3=2,6$	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
3.	Azkha	2	2	2	$6/3=2$	MB (Mulai Berkembang)
4.	April	2	2	1	$5/3=1,6$	MB (Mulai Berkembang)
5.	Zahra	2	1	1	$4/3=1,3$	BB (Belum Berkembang)
6.	Itma	2	1	1	$4/3=1,3$	BB (Belum Berkembang)
7.	Huda	2	1	1	$4/3=1,3$	BB (Belum Berkembang)
8.	Farhan	2	1	1	$4/3=1,3$	BB (Belum Berkembang)
9.	Naira	3	3	2	$8/3=2,6$	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)

10.	Safa	2	2	1	$5/3=1,6$	MB (Mulai Berkembang)
11.	Natasya	2	1	1	$4/3=1,3$	BB (Belum Berkembang)
12.	Shifa	2	2	2	$6/3=2$	MB (Mulai Berkembang)
13.	Puput	2	2	2	$6/3=2$	MB (Mulai Berkembang)
14.	Fira	2	2	2	$6/3=2$	MB (Mulai Berkembang)
15.	Naela	2	2	2	$6/3=2$	MB (Mulai Berkembang)
16.	Putri	2	2	1	$5/3=1,6$	MB (Mulai Berkembang)
17.	Azzam	2	2	1	$5/3=1,6$	MB (Mulai Berkembang)
18.	Najwa	2	1	1	$4/3=1,3$	BB (Belum Berkembang)

Penjelasan dari indikator tersebut adalah sebagai berikut :

Indikator 1 : anak mampu dalam mengingat dan menyusun puzzle dengan 5 keping.

Indikator 2 : anak mampu dalam mengingat dan menyusun puzzle dengan 7 keping.

Indikator 3 : anak mampu dalam mengingat dan menyusun puzzle dengan 12 keping dan berbagai macam gambar beserta jumlah kepingan puzzle.

Dari keterangan tabel di atas, jika hasil rata-rata berupa koma, maka :

$\geq 0,5$ di bulatkan ke angka atas sedangkan

$< 0,5$ di bulatkan ke angka bawah.

Jadi, kesimpulan dari tabel di atas adalah dari beberapa anak yang telah mengikuti kegiatan RPPH 2 di Siklus I sejumlah 18 anak, ada 11% (2 anak) yang nilai rata-ratanya 2,6 yang jika di bulatkan menjadi 3 dengan kategori BSH yang artinya Berkembang Sesuai Harapan kemudian 56% (10 anak) yang nilai rata-ratanya 1,8 yang jika di bulatkan menjadi 2 dengan kategori MB yang artinya Mulai Berkembang sedangkan 33% (6 anak) mendapatkan nilai rata-rata 1,3 yang jika di bulatkan menjadi 1 atau di kategorikan nilai BB yaitu Belum

Berkembang. Jadi, kenyataan yang ada membuktikan bahwa tingkat perkembangan kognitif anak sesudah melalui metode permainan puzzle di pertemuan kedua mulai ada peningkatan yang signifikan bahwa ada 2 anak yang mendapatkan nilai bintang 3. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7

Skala pencapaian RPPH 2 Siklus I

Skala capaian perkembangan			
BB	MB	BSH	BSB
33% (6 anak)	57% (10 anak)	11% (2 anak)	0%

Pertemuan ketiga pada Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan yaitu tanggal 15, 17, dan 19 Maret 2018. Dalam pelaksanaan tindakan siklus I, peneliti di bantu oleh pengamat dalam mengamati proses pembelajaran. Pada saat tindakan berlangsung, pengamat melakukan observasi menggunakan lembar observasi yang sebelumnya telah di siapkan oleh peneliti. Pengamat mulai mengamati peserta didik tanpa mengganggu kegiatan belajar, pengamat mencatat data-data atau temuan-temuan yang ada, memberikan catatan-catatan mengenai apa saja yang terjadi dalam pelaksanaan tersebut. Tahapan-tahapan pada tanggal 19 Maret 2018 dalam menggunakan metode bermain puzzle, yaitu sebagai berikut :

Kegiatan awal

Pada pertemuan pertama, peneliti isi dengan perkenalan diri kepada anak didik dan peneliti memulai kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan kemudian di jawab oleh anak-anak. Peneliti mengkondisikan kelas dengan yel-yel penyemangat agar anak-anak siap mengikuti kegiatan pembelajaran. Setelah itu peneliti juga memperkenalkan tentang beberapa gambar di permainan puzzle. Pada gambar tersebut akan dilakukan menceritakan ulang tentang gambar tersebut sembari menstimulus.

Kegiatan inti

Dari beberapa pertanyaan yang peneliti berikan kepada anak-anak, peneliti kemudian memberikan penguatan materi terhadap jawaban yang telah anak-anak berikan. Peneliti memberikan umpan balik tentang materi yang telah di siapkan sebelumnya. Dalam penjelasannya, peneliti melibatkan keaktifan anak-anak dalam mengikuti pembelajaran. Sese kali peneliti memuji anak-anak atas keberanian mereka dan kecerdasan mereka. Anak-anak di berikan motivasi agar mereka selalu aktif, selalu mendengarkan penjelasan guru, saat di dalam kelas mereka harus berani menjawab pertanyaan yang di berikan, walaupun jawaban tersebut belum tentu benar.

Selain itu jika anak mampu menjawab pertanyaan guru dengan benar, maka anak akan mendapatkan hadiah sebuah point yang dimana jika di pertanyaaa selanjutnya anak tersebut bisa menjawab kembali, maka anak juga berhak mendapatkan point lagi

hingga point yang dikumpulkan ada 4, maka anak bisa menukarkannya dengan kartun bergambar tokoh kartun. Jadi dalam hal ini siapa cepat dia dapat. Dari kegiatan bercerita yang peneliti berikan, secara langsung akan membuat anak-anak menjadi termotivasi untuk menjawab pertanyaan yang guru berikan. Mereka menjadi lebih bersemangat dan lebih berkonsentrasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran berikutnya.

Anak-anak yang awalnya kurang memahami tentang gambar di permainan puzzle menjadi lebih bisa memahaminya meskipun belum bisa dikatakan sempurna. Kemudian sebagai dasaran anak diberikan papan puzzle yang terdiri dari 5 kepingan puzzle, meskipun ada beberapa yang masih dibantu guru dalam penyusunan puzzle tersebut. Dengan melalui bongkar pasang, mengingat dan ketelitian maka secara tidak langsung kognitif anak difungsikan. Setelah kegiatan menyusun 5 keping puzzle menjadi sebuah gambar selesai maka pengetesan atau pengujian akan seberapa jauh kemampuan anak dalam mengingat dan kecakapan.

Kegiatan akhir

Setelah semua kegiatan selesai di lakukan, peneliti mengajak anak didik untuk menyimpulkan kegiatan apa saja yang telah di lakukan hari ini. Anak dengan tegas menjawab bercerita dan bermain puzzle. Setelah itu peneliti memberikan informasi tentang materi selanjutnya yang akan di lakukan di hari esok. Lalu di lanjutkan anak berkemas untuk pulang. Sebelum pulang peneliti

mengajak anak untuk berdoa sebelum pulang terlebih dahulu lalu peneliti mengucapkan salam dan juga pesan-pesan setelah pulang sekolah. Sebelum pulang peneliti mengajak anak untuk berdoa sebelum pulang terlebih dahulu lalu peneliti mengucapkan salam dan juga pesan-pesan setelah pulang sekolah.

Observasi

Observasi di lakukan pada di setiap pelaksanaan tindakan. Pengamatan di lakukan oleh 2 pengamat, yaitu ibu Muawanah, S.Pd.I selaku kepala sekolah RA Roudhlotul Salafiyah sebagai pengamat 1 dan Yunni Farida, S.Pd selaku guru pembantu di lembaga RA Roudhlotul Salafiyah sebagai pengamat 2. Jika nanti ada sesuatu yang tidak terdapat dalam pedoman pengamatan, hal tersebut dapat di masukkan dalam catatan lapangan. Pengamatan di lakukan sesuai dengan pedoman yang sebelumnya telah di buat oleh peneliti. Berikut adalah hasil dari laporan hasil observasinya :

Tabel 4.8

**Hasil instrument penelitian perkembangan anak kelompok B
dari kegiatan pertemuan ke-3 siklus I**

Tujuan	: Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan puzzle.
Kelompok	: Usia 5-6 Tahun
Kompetensi Dasar	: 1.1, 2.10, 3.3, 4.3, 2.14, 3.10, 4.10, 4.5, 4.9, 3.14, 4.14
Indikator	: 3

No	Nama Anak	Indikator			Rata-rata	Capaian perkembangan
		1	2	3		
1.	Rina	2	2	2	$6/3=2$	MB (Mulai Berkembang)
2.	Ashfa	3	3	2	$8/3=2,6$	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
3.	Azkha	2	2	2	$6/3=2$	MB (Mulai Berkembang)
4.	April	2	2	1	$5/3=1,6$	MB (Mulai Berkembang)
5.	Zahra	2	1	1	$4/3=1,3$	BB (Belum Berkembang)
6.	Itma	2	2	1	$5/3=1,6$	MB (Mulai Berkembang)
7.	Huda	2	1	1	$4/3=1,3$	BB (Belum Berkembang)
8.	Farhan	2	1	1	$4/3=1,3$	BB (Belum Berkembang)
9.	Naira	3	3	2	$8/3=2,6$	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
10.	Safa	2	2	1	$5/3=1,6$	MB (Mulai Berkembang)
11.	Natasya	2	1	1	$4/3=1,3$	BB (Belum Berkembang)
12.	Shifa	2	2	2	$6/3=2$	MB (Mulai Berkembang)
13.	Puput	2	2	2	$6/3=2$	MB (Mulai Berkembang)
14.	Fira	2	2	2	$6/3=2$	MB (Mulai Berkembang)
15.	Naela	2	2	2	$6/3=2$	MB (Mulai Berkembang)
16.	Putri	2	2	1	$5/3=1,6$	MB (Mulai Berkembang)
17.	Azzam	2	2	1	$5/3=1,6$	MB (Mulai Berkembang)
18.	Najwa	2	1	1	$4/3=1,3$	BB (Belum Berkembang)

Penjelasan dari indikator tersebut adalah sebagai berikut :

Indikator 1 : anak mampu dalam mengingat dan menyusun puzzle dengan 5 keping.

Indikator 2 : anak mampu dalam mengingat dan menyusun puzzle dengan 7 keping.

Indikator 3 : anak mampu dalam mengingat dan menyusun puzzle dengan 12 keping dan berbagai macam gambar beserta jumlah kepingan puzzle.

Dari keterangan tabel di atas, jika hasil rata-rata berupa koma, maka :

$\geq 0,5$ di bulatkan ke angka atas sedangkan

$< 0,5$ di bulatkan ke angka bawah.

Jadi, kesimpulan dari tabel di atas adalah dari beberapa anak yang telah mengikuti kegiatan RPPH 3 di Siklus I sejumlah 18 anak, ada 11% (2 anak) yang nilai rata-ratanya 2,6 yang jika di bulatkan menjadi 3 dengan kategori BSH yang artinya Berkembang Sesuai Harapan kemudian 61% (11 anak) yang nilai rata-ratanya 1,8 yang jika di bulatkan menjadi 2 dengan kategori MB yang artinya Mulai Berkembang sedangkan 28% (5 anak) mendapatkan nilai rata-rata 1,3 yang jika di bulatkan menjadi 1 atau di kategorikan nilai BB yaitu Belum Berkembang. Jadi, kenyataan yang ada membuktikan bahwa tingkat perkembangan kognitif anak sesudah melalui metode permainan puzzle di pertemuan ketiga mulai ada peningkatan yang signifikan bahwa berkurangnya 1 anak yang nilai bintangnya 1. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.9

Skala pencapaian RPPH 3 Siklus I

Skala capaian perkembangan			
BB	MB	BSH	BSB
28% (5 anak)	61% (11 anak)	11% (2 anak)	0%

Dari hasil 3 RPPH tersebut, jadi perlu adanya kompilasi data yang gunanya untuk memperoleh capaian akhir perkembangan anak. Hal tersebut dapat kita lihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.10

Kompilasi data dari 3 RPPH Siklus I

No	Nama Anak	CP RPPH ke-			Capaian akhir perkembangan	Presentase Pemerolehan Capaian Perkembangan kelas
		1	2	3		
1	Rina	MB	MB	MB	Mulai Berkembang	$BB = \frac{5}{18} \times 100\% = 28\%$ $MB = \frac{11}{18} \times 100\% = 61\%$ $BSH = \frac{2}{18} \times 100\% = 11\%$ $BSB = 0\%$
2	Ashfa	BSH	BSHB	MB	Berkembang Sesuai Harapan	
3	Azkha	MB	MB	MB	Mulai Berkembang	
4	April	MB	MB	BB	Mulai Berkembang	
5	Zahra	MB	BB	BB	Belum Berkembang	
6	Itma	MB	MB	BB	Mulai Berkembang	
7	Huda	MB	BB	BB	Belum Berkembang	
8	Farhan	MB	BB	BB	Belum Berkembang	
9	Naira	BSH	BSH	MB	Berkembang Sesuai Harapan	
10	Safa	MB	MB	BB	Mulai Berkembang	
11	Natasya	MB	BB	BB	Belum Berkembang	
12	Shifa	MB	MB	MB	Mulai Berkembang	
13	Puput	MB	MB	MB	Mulai Berkembang	
14	Fira	MB	MB	MB	Mulai Berkembang	
15	Naela	MB	MB	MB	Mulai Berkembang	
16	Putri	MB	MB	BB	Mulai Berkembang	
17	Azzam	MB	MB	BB	Mulai Berkembang	
18	Najwa	MB	BB	BB	Belum Berkembang	

Keterangan :

Dari pemerolehan data kompilasi dapat kita lihat bahwa dari ketiga RPPH pada siklus I data yang di peroleh dari 18 anak yang bernilai BB=Belum Berkembang ada 5 anak dengan prosentase 28% sedangkan anak yang mendapat nilai MB=Mulai Berkembang ada 11 anak dengan perolehan prosentase 61% dan anak yang mendapatkan nilai BSH=Berkembang Sesuai Harapan ada 2 anak dengan perolehan prosentase 11%. Maka hal tersebut jika kita lihat dari tingkat keberhasilan yang telah peneliti tetapkan yaitu 80% anak, maka tingkat keberhasilan masih di katakana belum memenuhi.

Catatan hasil lapangan

Catatan hasil lapangan dibuat oleh peneliti sehubungan degan hal-hal penting selama proses pembelajaran berlangsung. Catatan lapangan ini dibuat karena ada hal-hal yang terjadi selama pembelajaran berlangsung dan hal-hal tersebut tidak tercantum dalam lembar observasi yang telah di buat oleh peneliti . beberapa hal yang sempat terjadi dan di catat oleh peneliti dan juga pengamat adalah sebaga berikut :

1. Berkenaan dengan aktivitas peneliti dalam proses pembelajaran.
 - a) Kurangnya pengkondisian terhadap aktivitas anak.
 - b) Kurang tepat dalam mengatur waktu.
2. Berkenaan dengan aktivitas peserta didik dakam proses pembelajaran.
 - a. Masih ada anak-anak yang ramai sendiri dan tidak mendengarkan penjelasan peneliti.

- b. Masih ada beberapa anak yang belum cakap dalam menyusun puzzle dan di harus bantu.

Kendala dan rencana perbaikan

Kendala yang peneliti alami selama pelaksanaan tindakan adalah sebagai berikut :

1. Suasana kelas kurang nyaman dikarenakan konsentrasi anak kurang fokus pada saat permainan.
2. Anak masih ada yang ragu dalam menjawab tebakan dari guru.
3. Rata-rata kemampuan kognitif melalui metode bermain puzzle anak belum mencapai taraf keberhasilan yang sesuai karena ketuntasan anak dalam keterampilan permainan puzzle anak menggunakan 5 keping di siklus I ini masih mencapai 2 dan itu masih kurang dari standar ketuntasan minimal yang di tentukan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka perlu adanya rencana baru yakni perbaikan yang akan dilakukan peneliti. Rencana perbaikan yang dimaksud adalah sebagai berikut

- a. Peneliti memberi cara baru yang lebih menarik untuk menumbuhkan kembali konsentrasi anak.
- b. Peneliti memberikan sedikit motivasi agar anak tidak usah ragu-ragu dalam menjawab pertayaann dari guru (peneliti).
- c. Perlu adanya tindakan atau gamabar-gambar baru yang lebih menarik melalui bermain puzzle dan meminta anak untuk lebih bersungguh-sungguh.

Refleksi

Refleksi pada siklus I ini dilakukan setelah selesai pembelajaran dilakukan oleh peneliti dan teman sejawat. Kemudian hasil refleksi diperoleh permasalahan-permasalahan sebagai berikut :

1. Aktivitas anak di dalam kelas menunjukkan tindakan keberhasilan anak dikategorikan masih kurang mencukupi target keberhasilan , dikarenakan mereka masih dalam tahap permulaan dalam menyusun 5 kepingan puzzle untuk meningkatkan kognitif anak.
2. Aktivitas peneliti menunjukkan tingkat keberhasilan tindakan pada kategori baik.
3. Prestasi belajar anak pada siklus I menunjukkan peningkatan yang cukup baik hal itu dilihat dari perbandingan melalui pra siklus dengan hasil kompilasi dari Siklus I.

Berdasarkan hasil refleksi dapat di tarik kesimpulan bahwa setelah pelaksanaan tindakan pada siklus I ini perlu adanya pengulangan siklus di karenakan tingkat keberhasilan belum memenuhi kriteria yang telah di tentukan yaitu tingkat kognitif anak melalui metode bermain puzzle harus 80% anak.

2. Paparan data siklus II

Dari hasil pada siklus I masih diperlukan peningkatan dengan identifikasi masalah sebagai berikut:

- a) Rendahnya kemampuan kognitif anak.
- b) Rendahnya kemampuan kecakapan anak dalam menyusun puzzle.

c) Kurangnya konsentrasi anak dalam mengingat.

Secara rinci masing-masing tahapan tindakan dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Perencanaan tindakan

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

- 1) Menyiapkan rencana pembelajaran. Adapun rencana pembelajaran selengkapnya oleh peneliti dilampirkan pada bagian lampiran-lampiran skripsi.
- 2) Menyiapkan materi peralatan yang akan disajikan (puzzle)
- 3) Menyiapkan lembar observasi peneliti dan juga anak didik pada Siklus II
- 4) Melakukan koordinasi dengan ibu kepala RA Roudhotul Salafiyah dan juga guru pembantu.

b. Tahap pelaksanaan tindakan

Pertemuan pertama pada Siklus II

Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan yaitu tanggal 22, 24, dan 26 Maret 2018. Dalam pelaksanaan tindakan siklus II, peneliti dibantu oleh pengamat dalam mengamati proses pembelajaran. Pada saat tindakan berlangsung, pengamat melakukan observasi menggunakan lembar observasi yang sebelumnya telah disiapkan oleh peneliti. Pengamat mulai mengamati peserta didik tanpa mengganggu

kegiatan belajar, pengamat mencatat data-data atau temuan-temuan yang ada, memberikan catatan-catatan mengenai apa saja yang terjadi dalam pelaksanaan tersebut. Tahapan-tahapan pada tanggal 22 Maret 2018 dalam menggunakan metode bermain puzzle, yaitu sebagai berikut :

Kegiatan awal

Pada pertemuan pertama, peneliti isi dengan pengenalan diri kepada anak didik dan peneliti memulai kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan kemudian di jawab oleh anak-anak. Peneliti mengkondisikan kelas dengan yel-yel penyemangat agar anak-anak siap mengikuti kegiatan pembelajaran. Setelah itu peneliti juga memperkenalkan tentang beberapa gambar di permainan puzzle. Pada gambar tersebut akan dilakukan menceritakan ulang tentang gambar tersebut sembari menstimulus.

Kegiatan inti

Dari beberapa pertanyaan yang peneliti berikan kepada anak-anak, peneliti kemudian memberikan penguatan materi terhadap jawaban yang telah anak-anak berikan. Peneliti memberikan umpan balik tentang materi yang telah di siapkan sebelumnya. Dalam penjelasannya, peneliti melibatkan keaktifan anak-anak dalam mengikuti pembelajaran. Sese kali peneliti memuji anak-anak atas keberanian mereka dan kecerdasan mereka. Anak-anak di berikan motivasi agar mereka selalu aktif, selalu mendengarkan penjelasan guru, saat di dalam kelas mereka harus

berani menjawab pertanyaan yang di berikan, walaupun jawaban tersebut belum tentu benar.

Selain itu jika anak mampu menjawab pertanyaan guru dengan benar, maka anak akan mendapatkan hadiah sebuah point yang dimana jika di pertanyaaa selanjutnya anak tersebut bisa menjawab kembali, maka anak juga berhak mendapatkan point lagi hingga point yang dikumpulkan ada 4, maka anak bisa menukarkannya dengan kartun bergambar tokoh kartun. Jadi dalam hal ini siapa cepat dia dapat Dari kegiatan bercerita yang peneliti berikan, secara langsung akan membuat anak-anak menjadi termotivasi untuk menjawab pertanyaan yang guru berikan. Mereka menjadi lebih bersemangat dan lebih berkonsentrasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran berikutnya.

Anak-anak yang awalnya kurang memahami tentang gambar di permainan puzzle menjadi lebih bisa memahaminya meskipun belum bisa dikatakan sempurna. Kemudian sebagai dasaran anak diberikan papan puzzle yang terdiri dari 7 kepingan puzzle, meskipun ada beberapa yang masih dibantu guru dalam penyusunan puzzle tersebut. Dengan melalui bongkar pasang, mengingat dan ketelitian maka secara tidak langsung kognitif anak difungsikan. Setelah kegiatan menyusun 7 keping puzzle menjadi sebuah gambar selesai maka pengetesan atau pengujian akan seberapa jauh kemampuan anak dalam mengingat dan kecakapan.

Kegiatan akhir

Setelah semua kegiatan selesai dilakukan, peneliti mengajak anak didik untuk menyimpulkan kegiatan apa saja yang telah dilakukan hari ini. Anak dengan tegas menjawab bercerita dan bermain puzzle. Setelah itu peneliti memberikan informasi tentang materi selanjutnya yang akan dilakukan di hari esok. Lalu dilanjutkan anak berkemas untuk pulang. Sebelum pulang peneliti mengajak anak untuk berdoa sebelum pulang terlebih dahulu lalu peneliti mengucapkan salam dan juga pesan-pesan setelah pulang sekolah.

Observasi

Observasi dilakukan pada setiap pelaksanaan tindakan. Pengamatan dilakukan oleh 2 pengamat, yaitu ibu Muawanah, S.Pd.I selaku kepala sekolah RA Roudhlotul Salafiyah sebagai pengamat 1 dan Yunni Farida, S.Pd selaku guru pembantu di lembaga RA Roudhlotul Salafiyah sebagai pengamat 2. Jika nanti ada sesuatu yang tidak terdapat dalam pedoman pengamatan, hal tersebut dapat dimasukkan dalam catatan lapangan. Pengamatan dilakukan sesuai dengan pedoman yang sebelumnya telah dibuat oleh peneliti. Berikut adalah hasil dari laporan hasil observasinya :

Tabel 4.11

Hasil instrument penelitian perkembangan anak kelompok B
dari kegiatan pertemuan ke-1 siklus II

Tujuan	: Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan puzzle.
Kelompok	: Usia 5-6 Tahun
Kompetensi Dasar	: 1.1, 2.10, 3.3, 4.3, 2.14, 3.10, 4.10, 4.5, 4.9, 3.14, 4.14
Indikator	: 3
RPPH/Siklus	: 1/siklus ke-II

No	Nama Anak	Indikator			Rata-rata	Capaian perkembangan
		1	2	3		
1.	Rina	3	3	2	$8/3=2,6$	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
2.	Ashfa	3	3	2	$8/3=2,6$	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
3.	Azkha	3	3	2	$8/3=2,6$	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
4.	April	2	2	1	$5/3=1,6$	MB (Mulai Berkembang)
5.	Zahra	2	1	1	$4/3=1,3$	BB (Belum Berkembang)
6.	Itma	2	2	1	$5/3=1,6$	MB (Mulai Berkembang)
7.	Huda	2	1	1	$4/3=1,3$	BB (Belum Berkembang)
8.	Farhan	2	2	1	$5/3=1,6$	MB (Mulai Berkembang)
9.	Naira	3	3	2	$8/3=2,6$	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
10.	Safa	2	2	1	$5/3=1,6$	MB (Mulai Berkembang)
11.	Natasya	2	1	1	$4/3=1,3$	BB (Belum Berkembang)
12.	Shifa	2	2	2	$6/3=2$	MB (Mulai Berkembang)
13.	Puput	2	2	2	$6/3=2$	MB (Mulai Berkembang)
14.	Fira	2	2	2	$6/3=2$	MB (Mulai Berkembang)
15.	Naela	2	2	2	$6/3=2$	MB (Mulai Berkembang)
16.	Putri	2	2	1	$5/3=1,6$	MB (Mulai Berkembang)
17.	Azzam	2	2	1	$5/3=1,6$	MB (Mulai Berkembang)
18.	Najwa	2	1	1	$4/3=1,3$	BB (Belum Berkembang)

Penjelasan dari indikator tersebut adalah sebagai berikut :

Indikator 1 : anak mampu dalam mengingat dan menyusun puzzle dengan 5 keping.

Indikator 2 : anak mampu dalam mengingat dan menyusun puzzle dengan 7 keping.

Indikator 3 : anak mampu dalam mengingat dan menyusun puzzle dengan 12 keping dan berbagai macam gambar beserta jumlah kepingan puzzle.

Dari keterangan tabel di atas, jika hasil rata-rata berupa koma, maka :

$\geq 0,5$ di bulatkan ke angka atas sedangkan

$< 0,5$ di bulatkan ke angka bawah.

Jadi, kesimpulan dari tabel di atas adalah dari beberapa anak yang telah mengikuti kegiatan RPPH 1 di Siklus II sejumlah 18 anak, ada 22% (4 anak) yang nilai rata-ratanya 2,6 yang jika di bulatkan menjadi 3 dengan kategori BSH yang artinya Berkembang Sesuai Harapan kemudian 56% (10 anak) yang nilai rata-ratanya 1,7 yang jika di bulatkan menjadi 2 dengan kategori MB yang artinya Mulai Berkembang sedangkan 22% (4 anak) mendapatkan nilai rata-rata 1,3 yang jika di bulatkan menjadi 1 atau di kategorikan nilai BB yaitu Belum Berkembang. Jadi, kenyataan yang ada membuktikan bahwa tingkat perkembangan kognitif anak sesudah melalui metode permainan puzzle pada RPPH 1 Siklus II mulai ada peningkatan yang signifikan yakni BSH= Berkembang Sesuai Harapan ada 4 anak kemudian MB= Mulai Berkembang ada 10 anak sedangkan BB= Belum Berkembang ada 4 anak. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.12

Skala pencapaian RPPH 1 Siklus II

Skala capaian perkembangan			
BB	MB	BSH	BSB
22% (4 anak)	56% (10 anak)	22% (4 anak)	0%

Pertemuan kedua pada Siklus II

Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan yaitu tanggal 22, 24, dan 26 Maret 2018. Dalam pelaksanaan tindakan siklus II, peneliti di bantu oleh pengamat dalam mengamati proses pembelajaran. Pada saat tindakan berlangsung, pengamat melakukan observasi menggunakan lembar observasi yang sebelumnya telah di siapkan oleh peneliti. Pengamat mulai mengamati peserta didik tanpa mengganggu kegiatan belajar, pengamat mencatat data-data atau temuan-temuan yang ada, memberikan catatan-catatan mengenai apa saja yang terjadi dalam pelaksanaan tersebut. Tahapan-tahapan pada tanggal 24 Maret 2018 dalam menggunakan metode bermain puzzle, yaitu sebagai berikut :

Kegiatan awal

Pada pertemuan pertama, peneliti isi dengan perkenalan diri kepada anak didik dan peneliti memulai kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan kemudian di jawab oleh anak-anak. Peneliti mengkondisikan kelas dengan yel-yel penyemangat agar anak-anak siap mengikuti kegiatan pembelajaran. Setelah itu peneliti juga memperkenalkan tentang beberapa gambar di

permainan puzzle. Pada gambar tersebut akan dilakukan menceritakan ulang tentang gambar tersebut sembari menstimulus.

Kegiatan inti

Dari beberapa pertanyaan yang peneliti berikan kepada anak-anak, peneliti kemudian memberikan penguatan materi terhadap jawaban yang telah anak-anak berikan. Peneliti memberikan umpan balik tentang materi yang telah di siapkan sebelumnya. Dalam penjelasannya, peneliti melibatkan keaktifan anak-anak dalam mengikuti pembelajaran. Sese kali peneliti memuji anak-anak atas keberanian mereka dan kecerdasan mereka. Anak-anak di berikan motivasi agar mereka selalu aktif, selalu mendengarkan penjelasan guru, saat di dalam kelas mereka harus berani menjawab pertanyaan yang di berikan, walaupun jawaban tersebut belum tentu benar.

Selain itu jika anak mampu menjawab pertanyaan guru dengan benar, maka anak akan mendapatkan hadiah sebuah point yang dimana jika di pertanyaaa selanjutnya anak tersebut bisa menjawab kembali, maka anak juga berhak mendapatkan point lagi hingga point yang dikumpulkan ada 4, maka anak bisa menukarkannya dengan kartun bergambar tokoh kartun. Jadi dalam hal ini siapa cepat dia dapat Dari kegiatan bercerita yang peneliti berikan, secara langsung akan membuat anak-anak menjadi termotivasi untuk menjawab pertanyaan yang guru berikan.

Mereka menjadi lebih bersemangat dan lebih berkonsentrasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran berikutnya.

Anak-anak yang awalnya kurang memahami tentang gambar di permainan puzzle menjadi lebih bisa memahaminya meskipun belum bisa dikatakan sempurna. Kemudian sebagai dasaran anak diberikan papan puzzle yang terdiri dari 7 kepingan puzzle, meskipun ada beberapa yang masih dibantu guru dalam penyusunan puzzle tersebut. Dengan melalui bongkar pasang, mengingat dan ketelitian maka secara tidak langsung kognitif anak difungsikan. Setelah kegiatan menyusun 7 keping puzzle menjadi sebuah gambar selesai maka pengetesan atau pengujian akan seberapa jauh kemampuan anak dalam mengingat dan kecakapan.

Kegiatan akhir

Setelah semua kegiatan selesai di lakukan, peneliti mengajak anak didik untuk menyimpulkan kegiatan apa saja yang telah di lakukan hari ini. Anak dengan tegas menjawab bercerita dan bermain puzzle. Setelah itu peneliti memberikan informasi tentang materi selanjutnya yang akan di lakukan di hari esok. Lalu di lanjutkan anak berkemas untuk pulang. Sebelum pulang peneliti mengajak anak untuk berdoa sebelum pulang terlebih dahulu lalu peneliti mengucapkan salam dan juga pesan-pesan setelah pulang sekolah.

Observasi

Observasi dilakukan pada setiap pelaksanaan tindakan. Pengamatan dilakukan oleh 2 pengamat, yaitu ibu Muawanah, S.Pd.I selaku kepala sekolah RA Roudhlotul Salafiyah sebagai pengamat 1 dan Yunni Farida, S.Pd selaku guru pembantu di lembaga RA Roudhlotul Salafiyah sebagai pengamat 2. Jika nanti ada sesuatu yang tidak terdapat dalam pedoman pengamatan, hal tersebut dapat dimasukkan dalam catatan lapangan. Pengamatan dilakukan sesuai dengan pedoman yang sebelumnya telah dibuat oleh peneliti. Berikut adalah hasil dari laporan hasil observasinya :

Tabel 4.13

**Hasil instrument penelitian perkembangan anak kelompok B
dari kegiatan pertemuan ke-2 siklus II**

Tujuan	: Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan puzzle.
Kelompok	: Usia 5-6 Tahun
Kompetensi Dasar	: 1.1, 2.10, 3.3, 4.3, 2.14, 3.10, 4.10, 4.5, 4.9, 3.14, 4.14
Indikator	: 3
RPPH/Siklus	: 2/siklus ke-II

No	Nama Anak	Indikator			Rata-rata	Capaian perkembangan
		1	2	3		
1.	Rina	3	3	2	$8/3=2,6$	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
2.	Ashfa	3	3	3	$9/3=3$	BSH(Berkembang

						Sesuai Harapan)
3.	Azkha	3	3	2	$8/3=2,6$	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
4.	April	2	2	2	$6/3=2$	MB (Mulai Berkembang)
5.	Zahra	2	1	1	$4/3=1,3$	BB (Belum Berkembang)
6.	Itma	2	2	1	$5/3=1,6$	MB (Mulai Berkembang)
7.	Huda	2	1	1	$4/3=1,3$	BB (Belum Berkembang)
8.	Farhan	2	2	1	$5/3=1,6$	MB (Mulai Berkembang)
9.	Naira	3	3	2	$8/3=2,6$	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
10.	Safa	2	2	1	$5/3=1,6$	MB (Mulai Berkembang)
11.	Natasya	2	1	1	$4/3=1,3$	BB (Belum Berkembang)
12.	Shifa	2	2	2	$6/3=2$	MB (Mulai Berkembang)
13.	Puput	2	2	2	$6/3=2$	MB (Mulai Berkembang)
14.	Fira	3	3	2	$8/3=2,6$	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
15.	Naela	3	3	2	$8/3=2,6$	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
16.	Putri	2	2	1	$5/3=1,6$	MB (Mulai Berkembang)
17.	Azzam	2	2	1	$5/3=1,6$	MB (Mulai Berkembang)
18.	Najwa	2	1	1	$4/3=1,3$	BB (Belum Berkembang)

Penjelasan dari indikator tersebut adalah sebagai berikut :

Indikator 1 : anak mampu dalam mengingat dan menyusun puzzle dengan 5 keping.

Indikator 2 : anak mampu dalam mengingat dan menyusun puzzle dengan 7 keping.

Indikator 3 : anak mampu dalam mengingat dan menyusun puzzle dengan 12 keping dan berbagai macam gambar beserta jumlah kepingan puzzle.

Dari keterangan tabel di atas, jika hasil rata-rata berupa koma, maka :

$\geq 0,5$ di bulatkan ke angka atas sedangkan

$< 0,5$ di bulatkan ke angka bawah.

Jadi, kesimpulan dari tabel di atas adalah dari beberapa anak yang telah mengikuti kegiatan RPPH 2 di Siklus II sejumlah 18 anak, ada

33% (6 anak) yang nilai rata-ratanya 2,6 yang jika di bulatkan menjadi 3 dengan kategori BSH yang artinya Berkembang Sesuai Harapan kemudian 45% (8 anak) yang nilai rata-ratanya 1,7 yang jika di bulatkan menjadi 2 dengan kategori MB yang artinya Mulai Berkembang sedangkan 22% (4 anak) mendapatkan nilai rata-rata 1,3 yang jika di bulatkan menjadi 1 atau di kategorikan nilai BB yaitu Belum Berkembang. Jadi, kenyataan yang ada membuktikan bahwa tingkat perkembangan kognitif anak sesudah melalui metode permainan puzzle pada RPPH 2 Siklus II mulai ada peningkatan yang signifikan yakni BSH= Berkembang Sesuai Harapan ada 6 anak kemudian MB= Mulai Berkembang ada 8 anak sedangkan BB= Belum Berkembang ada 4 anak. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.14

Skala pencapaian RPPH 2 Siklus II

Skala capaian perkembangan			
BB	MB	BSH	BSB
22% (4 anak)	45% (8 anak)	33% (6 anak)	0%

Pertemuan ketiga pada Siklus II

Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan yaitu tanggal 22, 24, dan 26 Maret 2018. Dalam pelaksanaan tindakan siklus II, peneliti di bantu oleh pengamat dalam mengamati proses pembelajaran. Pada saat tindakan berlangsung, pengamat melakukan observasi menggunakan lembar observasi yang sebelumnya telah di siapkan oleh peneliti. Pengamat mulai mengamati peserta didik tanpa mengganggu

kegiatan belajar, pengamat mencatat data-data atau temuan-temuan yang ada, memberikan catatan-catatan mengenai apa saja yang terjadi dalam pelaksanaan tersebut. Tahapan-tahapan pada tanggal 26 Maret 2018 dalam menggunakan metode bermain puzzle, yaitu sebagai berikut :

Kegiatan awal

Pada pertemuan pertama, peneliti isi dengan pengenalan diri kepada anak didik dan peneliti memulai kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan kemudian di jawab oleh anak-anak. Peneliti mengkondisikan kelas dengan yel-yel penyemangat agar anak-anak siap mengikuti kegiatan pembelajaran. Setelah itu peneliti juga memperkenalkan tentang beberapa gambar di permainan puzzle. Pada gambar tersebut akan dilakukan menceritakan ulang tentang gambar tersebut sembari menstimulus.

Kegiatan inti

Dari beberapa pertanyaan yang peneliti berikan kepada anak-anak, peneliti kemudian memberikan penguatan materi terhadap jawaban yang telah anak-anak berikan. Peneliti memberikan umpan balik tentang materi yang telah di siapkan sebelumnya. Dalam penjelasannya, peneliti melibatkan keaktifan anak-anak dalam mengikuti pembelajaran. Sese kali peneliti memuji anak-anak atas keberanian mereka dan kecerdasan mereka. Anak-anak di berikan motivasi agar mereka selalu aktif, selalu mendengarkan penjelasan guru, saat di dalam kelas mereka harus

berani menjawab pertanyaan yang di berikan, walaupun jawaban tersebut belum tentu benar.

Selain itu jika anak mampu menjawab pertanyaan guru dengan benar, maka anak akan mendapatkan hadiah sebuah point yang dimana jika di pertanyaaa selanjutnya anak tersebut bisa menjawab kembali, maka anak juga berhak mendapatkan point lagi hingga point yang dikumpulkan ada 4, maka anak bisa menukarkannya dengan kartun bergambar tokoh kartun. Jadi dalam hal ini siapa cepat dia dapat Dari kegiatan bercerita yang peneliti berikan, secara langsung akan membuat anak-anak menjadi termotivasi untuk menjawab pertanyaan yang guru berikan. Mereka menjadi lebih bersemangat dan lebih berkonsentrasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran berikutnya.

Anak-anak yang awalnya kurang memahami tentang gambar di permainan puzzle menjadi lebih bisa memahaminya meskipun belum bisa dikatakan sempurna. Kemudian sebagai dasaran anak diberikan papan puzzle yang terdiri dari 7 kepingan puzzle, meskipun ada beberapa yang masih dibantu guru dalam penyusunan puzzle tersebut. Dengan melalui bongkar pasang, mengingat dan ketelitian maka secara tidak langsung kognitif anak difungsikan. Setelah kegiatan menyusun 7 keping puzzle menjadi sebuah gambar selesai maka pengetesan atau pengujian akan seberapa jauh kemampuan anak dalam mengingat dan kecakapan.

Kegiatan akhir

Setelah semua kegiatan selesai di lakukan, peneliti mengajak anak didik untuk menyimpulkan kegiatan apa saja yang telah di lakukan hari ini. Anak dengan tegas menjawab bercerita dan bermain puzzle. Setelah itu peneliti memberikan informasi tentang materi selanjutnya yang akan di lakukan di hari esok. Lalu di lanjutkan anak berkemas untuk pulang. Sebelum pulang peneliti mengajak anak untuk berdoa sebelum pulang terlebih dahulu lalu peneliti mengucapkan salam dan juga pesan-pesan setelah pulang sekolah.

Observasi

Observasi di lakukan pada di setiap pelaksanaan tindakan. Pengamatan di lakukan oleh 2 pengamat, yaitu ibu Muawanah, S.Pd.I selaku kepala sekolah RA Roudhlotul Salafiyah sebagai pengamat 1 dan Yunni Farida, S.Pd selaku guru pembantu di lembaga RA Roudhlotul Salafiyah sebagai pengamat 2. Jika nanti ada sesuatu yang tidak terdapat dalam pedoman pengamatan, hal tersebut dapat di masukkan dalam catatan lapangan. Pengamatan di lakukan sesuai dengan pedoman yang sebelumnya telah di buat oleh peneliti. Berikut adalah hasil dari laporan hasil observasinya :

Tabel 4.15

**Hasil instrument penelitian perkembangan anak kelompok B
dari kegiatan pertemuan ke-3 siklus II**

Tujuan : Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan puzzle.

Kelompok : Usia 5-6 Tahun

Kompetensi Dasar : 1.1, 2.10, 3.3, 4.3, 2.14, 3.10, 4.10, 4.5, 4.9, 3.14, 4.14

Indikator : 3

RPPH/Siklus : 3/siklus ke-II

No	Nama Anak	Indikator			Rata-rata	Capaian perkembangan
		1	2	3		
1.	Rina	3	3	2	$8/3=2,6$	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
2.	Ashfa	3	3	3	$9/3=3$	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
3.	Azkha	3	3	2	$8/3=2,6$	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
4.	April	3	3	2	$8/3=2,6$	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
5.	Zahra	2	1	1	$4/3=1,3$	BB (Belum Berkembang)
6.	Itma	2	2	1	$5/3=1,6$	MB (Mulai Berkembang)
7.	Huda	2	1	1	$4/3=1,3$	BB (Belum Berkembang)
8.	Farhan	2	2	1	$5/3=1,6$	MB (Mulai Berkembang)
9.	Naira	3	3	2	$8/3=2,6$	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
10.	Safa	2	2	2	$6/3=2$	MB (Mulai Berkembang)
11.	Natasya	2	2	2	$6/3=2$	MB (Mulai Berkembang)
12.	Shifa	2	2	2	$6/3=2$	MB (Mulai Berkembang)
13.	Puput	3	3	2	$8/3=2,6$	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
14.	Fira	3	3	2	$8/3=2,6$	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
15.	Naela	3	3	2	$8/3=2,6$	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
16.	Putri	2	2	2	$5/3=2$	MB (Mulai Berkembang)
17.	Azzam	2	2	1	$5/3=1,6$	MB (Mulai Berkembang)
18.	Najwa	2	1	1	$4/3=1,3$	BB (Belum Berkembang)

Penjelasan dari indikator tersebut adalah sebagai berikut :

Indikator 1 : anak mampu dalam mengingat dan menyusun puzzle dengan 5 keping.

Indikator 2 : anak mampu dalam mengingat dan menyusun puzzle dengan 7 keping.

Indikator 3 : anak mampu dalam mengingat dan menyusun puzzle dengan 12 keping dan berbagai macam gambar beserta jumlah kepingan puzzle.

Dari keterangan tabel di atas, jika hasil rata-rata berupa koma, maka :

$\geq 0,5$ di bulatkan ke angka atas sedangkan

$< 0,5$ di bulatkan ke angka bawah.

Jadi, kesimpulan dari tabel di atas adalah dari beberapa anak yang telah mengikuti kegiatan RPPH 3 di Siklus II sejumlah 18 anak, ada 44% (8 anak) yang nilai rata-ratanya 2,6 yang jika di bulatkan menjadi 3 dengan kategori BSH yang artinya Berkembang Sesuai Harapan kemudian 39% (7 anak) yang nilai rata-ratanya 1,8 yang jika di bulatkan menjadi 2 dengan kategori MB yang artinya Mulai Berkembang sedangkan 17% (3 anak) mendapatkan nilai rata-rata 1,3 yang jika di bulatkan menjadi 1 atau di kategorikan nilai BB yaitu Belum Berkembang. Jadi, kenyataan yang ada membuktikan bahwa tingkat perkembangan kognitif anak sesudah melalui metode permainan puzzle pada RPPH 3 Siklus II mulai ada peningkatan yang signifikan yakni BSH= Berkembang Sesuai Harapan ada 8 anak kemudian MB= Mulai Berkembang ada 7 anak sedangkan BB= Belum Berkembang ada 3 anak. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.16

Skala pencapaian RPPH 3 Siklus II

Skala capaian perkembangan			
BB	MB	BSH	BSB
17% (3 anak)	39% (7 anak)	44% (8 anak)	0%

Dari hasil 3 RPPH tersebut, jadi perlu adanya kompilasi data yang gunanya untuk memperoleh capaian akhir perkembangan anak. Hal tersebut dapat kita lihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.17

Kompilasi data dari 3 RPPH Siklus II

No	Nama Anak	CP RPPH ke-			Capaian akhir perkembangan	Presentase Pemerolehan Capaian Perkembangan kelas
		1	2	3		
1	Rina	BSH	BSH	MB	Berkembang Sesuai Harapan	$BB = \frac{3}{18} \times 100\% = 17\%$ $MB = \frac{7}{18} \times 100\% = 39\%$ $BSH = \frac{8}{18} \times 100\% = 44\%$ $BSB = 0\%$
2	Ashfa	BSH	BSHB	BSH	Berkembang Sesuai Harapan	
3	Azkha	BSH	BSH	MB	Berkembang Sesuai Harapan	
4	April	BSH	BSH	MB	Berkembang Sesuai Harapan	
5	Zahra	MB	BB	BB	Belum Berkembang	
6	Itma	MB	MB	BB	Mulai Berkembang	
7	Huda	MB	BB	BB	Belum Berkembang	
8	Farhan	MB	MB	BB	Mulai Berkembang	
9	Naira	BSH	BSH	MB	Berkembang Sesuai Harapan	
10	Safa	MB	MB	MB	Mulai Berkembang	
11	Natasya	MB	MB	MB	Mulai Berkembang	
12	Shifa	MB	MB	MB	Mulai Berkembang	
13	Puput	BSH	BSH	MB	Berkembang	

					Sesuai Harapan	
14	Fira	BSH	BSH	MB	Berkembang Sesuai Harapan	
15	Naela	BSH	BSH	MB	Berkembang Sesuai Harapan	
16	Putri	MB	MB	MB	Mulai Berkembang	
17	Azzam	MB	MB	BB	Mulai Berkembang	
18	Najwa	MB	BB	BB	Belum Berkembang	

Keterangan :

Dari pemerolehan data kompilasi dapat kita lihat bahwa dari ketiga RPPH pada siklus II data yang di peroleh dari 18 anak yang bernilai BB=Belum Berkembang ada 3 anak dengan prosentase 17% sedangkan anak yang mendapat nilai MB=Mulai Berkembang ada 7 anak dengan perolehan prosentase 39% dan anak yang mendapatkan nilai BSH=Berkembang Sesuai Harapan ada 8 anak dengan perolehan prosentase 44%. Maka hal tersebut jika kita lihat dari tingkat keberhasilan yang telah peneliti tetapkan yaitu 80% anak, maka tingkat keberhasilan masih di katakana belum memenuhi.

Catatan hasil lapangan

Catatan hasil lapangan dibuat oleh peneliti sehubungan degan hal-hal penting selama proses pembelajaran berlangsung. Catatan lapangan ini dibuat karena ada hal-hal yang terjadi selama pembelajaran berlangsung dan hal-hal tersebut tidak tercantum dalam lembar observasi yang telah di buat oleh peneliti . beberapa hal yang sempat terjadi dan di catat oleh peneliti dan juga pengamat adalah sebaga berikut :

1. Berkenaan dengan aktivitas peneliti dalam proses pembelajaran.
 - a) Kurangnya pengkondisian terhadap aktivitas anak.

- b) Kurangnya bahasa yang dapat menarik perhatian anak
- 2. Berkenaan dengan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran.
 - a) Masih ada anak-anak yang ramai sendiri dan tidak mendengarkan penjelasan peneliti.
 - b) Masih ada beberapa anak yang masih mogok tidak mau mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Kendala dan rencana perbaikan

Kendala yang peneliti alami selama pelaksanaan tindakan adalah sebagai berikut :

1. Suasana kelas kurang nyaman dikarenakan konsentrasi anak kurang fokus pada saat permainan.
2. Anak masih ada yang ragu dalam menjawab tebakan dari guru.
3. Rata-rata kemampuan kognitif melalui metode bermain puzzle anak belum mencapai taraf keberhasilan yang sesuai karena ketuntasan anak dalam keterampilan permainan puzzle anak menggunakan 7 keping di siklus II ini masih mencapai 2 dan itu masih kurang dari standar ketuntasan minimal yang ditentukan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka perlu adanya rencana baru yakni perbaikan yang akan dilakukan peneliti. Rencana perbaikan yang dimaksud adalah sebagai berikut

- a. Peneliti memberi cara baru yang lebih menarik untuk menumbuhkan kembali konsentrasi anak.

- b. Peneliti memberikan sedikit motivasi agar anak tidak usah ragu-ragu dalam menjawab pertanyaan dari guru (peneliti).
- c. Perlu adanya tindakan atau gambar-gambar baru yang lebih menarik melalui bermain puzzle dan meminta anak untuk lebih bersungguh-sungguh.

Refleksi

Refleksi pada siklus II ini dilakukan setelah selesai pembelajaran dilakukan oleh peneliti dan teman sejawat. Kemudian hasil refleksi diperoleh permasalahan-permasalahan sebagai berikut :

1. Aktivitas anak di dalam kelas menunjukkan tindakan keberhasilan anak dikategorikan masih kurang mencukupi target keberhasilan , dikarenakan mereka masih dalam tahap permulaan dalam menyusun 7 kepingan puzzle untuk meningkatkan kognitif anak.
2. Aktivitas peneliti menunjukkan tingkat keberhasilan tindakan pada kategori baik.
3. Prestasi belajar anak pada Siklus II menunjukkan peningkatan yang cukup baik hal itu dilihat dari perbandingan dengan hasil kompilasi dari Siklus I.

Berdasarkan hasil refleksi dapat ditarik kesimpulan bahwa setelah pelaksanaan tindakan pada Siklus II ini perlu adanya pengulangan Siklus di karenakan tingkat keberhasilan belum memenuhi kriteria yang telah ditentukan yaitu tingkat kognitif anak melalui metode bermain puzzle harus 80% anak.

d) Paparan data siklus III

Dari hasil pada siklus II masih diperlukan peningkatan dengan identifikasi masalah sebagai berikut:

- a) Prosentase jumlah siswa belum mencapai ketuntasan yang sudah ditetapkan yakni 80% anak dengan kategori BSH=Berkembang Sesuai Harapan.
- b) Kurangnya konsentrasi anak dalam mengingat.
- c) Kurangnya kestabilan kemampuan anak dalam permainan puzzle.

Secara rinci masing-masing tahapan tindakan dapat dijelaskan sebagai berikut:

a) Perencanaan tindakan

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

- 1) Menyiapkan rencana pembelajaran. Adaun rencana pembelajaran selengkapnya oleh peneliti dilampirkan pada bagian lampiran-lampiran skripsi.
- 2) Menyiapkan materi peralatan yang akan disajikan (puzzle)
- 3) Menyiapkan lembar observasi peneliti dan juga anak didik pada Siklus III.
- 4) Melakukan koordinasi dengan ibu kepala RA Roudhotul Salafiyah dan juga guru pembantu.

Perencanaan tindakan yang disusun pada siklus III ini mengacu pada perbaikan masalah yang terdapat pada siklus I dan II dengan adanya masalah dan juga hambatan yang terdapat pada siklus I

dan II diharapkan perbaikan tindakan yang di berikan pada pembelajaran siklus III dapat berjalan secara optimal.

b) Tahap pelaksanaan tindakan

Pertemuan pertama pada Siklus III

Pelaksanaan tindakan pada Siklus III dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan yaitu tanggal 27, 29, dan 31 Maret 2018. Dalam pelaksanaan tindakan Siklus III, peneliti di bantu oleh pengamat dalam mengamati proses pembelajaran. Pada saat tindakan berlangsung, pengamat melakukan observasi menggunakan lembar observasi yang sebelumnya telah di siapkan oleh peneliti. Pengamat mulai mengamati peserta didik tanpa mengganggu kegiatan belajar, pengamat mencatat data-data atau temuan-temuan yang ada, memberikan catatan-catatan mengenai apa saja yang terjadi dalam pelaksanaan tersebut. Tahapan-tahapan pada tanggal 27 Maret 2018 dalam menggunakan metode bermain puzzle, yaitu sebagai berikut :

Kegiatan awal

Pada pertemuan pertama, peneliti isi dengan perkenalan diri kepada anak didik dan peneliti memulai kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan kemudian di jawab oleh anak-anak. Peneliti mengkondisikan kelas dengan yel-yel penyemangat agar anak-anak siap mengikuti kegiatan pembelajaran. Setelah itu peneliti juga memperkenalkan tentang beberapa gambar di

permainan puzzle. Pada gambar tersebut akan dilakukan menceritakan ulang tentang gambar tersebut sembari menstimulus.

Kegiatan inti

Dari beberapa pertanyaan yang peneliti berikan kepada anak-anak, peneliti kemudian memberikan penguatan materi terhadap jawaban yang telah anak-anak berikan. Peneliti memberikan umpan balik tentang materi yang telah di siapkan sebelumnya. Dalam penjelasannya, peneliti melibatkan keaktifan anak-anak dalam mengikuti pembelajaran. Sese kali peneliti memuji anak-anak atas keberanian mereka dan kecerdasan mereka. Anak-anak di berikan motivasi agar mereka selalu aktif, selalu mendengarkan penjelasan guru, saat di dalam kelas mereka harus berani menjawab pertanyaan yang di berikan, walaupun jawaban tersebut belum tentu benar.

Selain itu jika anak mampu menjawab pertanyaan guru dengan benar, maka anak akan mendapatkan hadiah sebuah point yang dimana jika di pertanyaaa selanjutnya anak tersebut bisa menjawab kembali, maka anak juga berhak mendapatkan point lagi hingga point yang dikumpulkan ada 4, maka anak bisa menukarkannya dengan kartun bergambar tokoh kartun. Jadi dalam hal ini siapa cepat dia dapat Dari kegiatan bercerita yang peneliti berikan, secara langsung akan membuat anak-anak menjadi termotivasi untuk menjawab pertanyaan yang guru berikan.

Mereka menjadi lebih bersemangat dan lebih berkonsentrasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran berikutnya.

Anak-anak yang awalnya kurang memahami tentang gambar di permainan puzzle menjadi lebih bisa memahaminya meskipun belum bisa dikatakan sempurna. Kemudian sebagai dasaran anak diberikan papan puzzle yang terdiri dari 12 kepingan puzzle, meskipun ada beberapa yang masih dibantu guru dalam penyusunan puzzle tersebut. Dengan melalui bongkar pasang, mengingat dan ketelitian maka secara tidak langsung kognitif anak difungsikan. Setelah kegiatan menyusun 12 keping puzzle menjadi sebuah gambar selesai maka pengetesan atau pengujian akan seberapa jauh kemampuan anak dalam mengingat dan kecakapan.

Kegiatan akhir

Setelah semua kegiatan selesai di lakukan, peneliti mengajak anak didik untuk menyimpulkan kegiatan apa saja yang telah di lakukan hari ini. Anak dengan tegas menjawab bercerita dan bermain puzzle. Setelah itu peneliti memberikan informasi tentang materi selanjutnya yang akan di lakukan di hari esok. Lalu di lanjutkan anak berkemas untuk pulang. Sebelum pulang peneliti mengajak anak untuk berdoa sebelum pulang terlebih dahulu lalu peneliti mengucapkan salam dan juga pesan-pesan setelah pulang sekolah.

Observasi

Observasi dilakukan pada setiap pelaksanaan tindakan. Pengamatan dilakukan oleh 2 pengamat, yaitu ibu Muawanah, S.Pd.I selaku kepala sekolah RA Roudhlotul Salafiyah sebagai pengamat 1 dan Yunni Farida, S.Pd selaku guru pembantu di lembaga RA Roudhlotul Salafiyah sebagai pengamat 2. Jika nanti ada sesuatu yang tidak terdapat dalam pedoman pengamatan, hal tersebut dapat dimasukkan dalam catatan lapangan. Pengamatan dilakukan sesuai dengan pedoman yang sebelumnya telah dibuat oleh peneliti. Berikut adalah hasil dari laporan hasil observasinya :

Tabel 4.18

**Hasil instrument penelitian perkembangan anak kelompok B
dari kegiatan pertemuan ke-1 siklus III**

Tujuan	: Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan puzzle.
Kelompok	: Usia 5-6 Tahun
Kompetensi Dasar	: 1.1, 2.10, 3.3, 4.3, 2.14, 3.10, 4.10, 4.5, 4.9, 3.14, 4.14
Indikator	: 3
RPPH/Siklus	: 1/siklus ke-III

No	Nama Anak	Indikator			Rata-rata	Capaian perkembangan
		1	2	3		
1.	Rina	3	3	2	$8/3=2,6$	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
2.	Ashfa	3	3	3	$9/3=3$	BSH(Berkembang

						Sesuai Harapan)
3.	Azkha	3	3	2	$8/3=2,6$	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
4.	April	3	3	2	$8/3=2,6$	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
5.	Zahra	2	1	1	$4/3=1,3$	BB (Belum Berkembang)
6.	Itma	2	2	1	$5/3=1,6$	MB (Mulai Berkembang)
7.	Huda	2	1	1	$4/3=1,3$	BB (Belum Berkembang)
8.	Farhan	2	2	1	$5/3=1,6$	MB (Mulai Berkembang)
9.	Naira	3	3	2	$8/3=2,6$	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
10.	Safa	3	3	2	$8/3=2,6$	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
11.	Natasya	2	2	2	$6/3=2$	MB (Mulai Berkembang)
12.	Shifa	3	3	2	$8/3=2,6$	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
13.	Puput	3	3	2	$8/3=2,6$	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
14.	Fira	3	3	2	$8/3=2,6$	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
15.	Naela	3	3	2	$8/3=2,6$	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
16.	Putri	3	3	2	$8/3=2,6$	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
17.	Azzam	2	2	1	$5/3=1,6$	MB (Mulai Berkembang)
18.	Najwa	2	2	1	$5/3=1,6$	MB (Mulai Berkembang)

Penjelasan dari indikator tersebut adalah sebagai berikut :

Indikator 1 : anak mampu dalam mengingat dan meyusun puzzle dengan 5 keping.

Indikator 2 : anak mampu dalam mengingat dan menyusun puzzle dengan 7 keping.

Indikator 3 : anak mampu dalam mengingat dan menyusun puzzle dengan 12 keping dan berbagai macam gambar beserta jumlah kepingan puzzle.

Dari keterangan tabel di atas, jika hasil rata-rata berupa koma, maka :

$\geq 0,5$ di bulatkan ke angka atas sedangkan

$< 0,5$ di bulatkan ke angka bawah.

Jadi, kesimpulan dari tabel di atas adalah dari beberapa anak yang telah mengikuti kegiatan RPPH 1 di Siklus III sejumlah 18 anak, ada 61% (11 anak) yang nilai rata-ratanya 2,6 yang jika di bulatkan menjadi 3 dengan kategori BSH yang artinya Berkembang Sesuai Harapan kemudian 28% (5 anak) yang nilai rata-ratanya 1,6 yang jika di bulatkan menjadi 2 dengan kategori MB yang artinya Mulai Berkembang sedangkan 11% (2 anak) mendapatkan nilai rata-rata 1,3 yang jika di bulatkan menjadi 1 atau di kategorikan nilai BB yaitu Belum Berkembang. Jadi, kenyataan yang ada membuktikan bahwa tingkat perkembangan kognitif anak sesudah melalui metode permainan puzzle pada RPPH 1 Siklus III mulai ada peningkatan yang signifikan yakni BSH= Berkembang Sesuai Harapan ada 11 anak kemudian MB= Mulai Berkembang ada 5 anak sedangkan BB= Belum Berkembang ada 2 anak. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.19

Skala pencapaian RPPH 1 Siklus III

Skala capaian perkembangan			
BB	MB	BSH	BSB
11% (2 anak)	28% (5 anak)	61% (11 anak)	0%

Pertemuan kedua pada Siklus III

Pelaksanaan tindakan pada Siklus III dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan yaitu tanggal 27, 29, dan 31 Maret 2018. Dalam pelaksanaan tindakan Siklus III, peneliti di bantu oleh pengamat dalam mengamati proses pembelajaran. Pada saat tindakan berlangsung, pengamat melakukan observasi menggunakan lembar

observasi yang sebelumnya telah di siapkan oleh peneliti. Pengamat mulai mengamati peserta didik tanpa mengganggu kegiatan belajar, pengamat mencatat data-data atau temuan-temuan yang ada, memberikan catatan-catatan mengenai apa saja yang terjadi dalam pelaksanaan tersebut. Tahapan-tahapan pada tanggal 29 Maret 2018 dalam menggunakan metode bermain puzzle, yaitu sebagai berikut :

Kegiatan awal

Pada pertemuan pertama, peneliti isi dengan pengenalan diri kepada anak didik dan peneliti memulai kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan kemudian di jawab oleh anak-anak. Peneliti mengkondisikan kelas dengan yel-yel penyemangat agar anak-anak siap mengikuti kegiatan pembelajaran. Setelah itu peneliti juga memperkenalkan tentang beberapa gambar di permainan puzzle. Pada gambar tersebut akan dilakukan menceritakan ulang tentang gambar tersebut sembari menstimulus.

Kegiatan inti

Dari beberapa pertanyaan yang peneliti berikan kepada anak-anak, peneliti kemudian memberikan penguatan materi terhadap jawaban yang telah anak-anak berikan. Peneliti memberikan umpan balik tentang materi yang telah di siapkan sebelumnya. Dalam penjelasannya, peneliti melibatkan keaktifan anak-anak dalam mengikuti pembelajaran. Sese kali peneliti memuji anak-anak atas keberanian mereka dan kecerdasan mereka.

Anak-anak di berikan motivasi agar mereka selalu aktif, selalu mendengarkan penjelasan guru, saat di dalam kelas mereka harus berani menjawab pertanyaan yang di berikan, walaupun jawaban tersebut belum tentu benar.

Selain itu jika anak mampu menjawab pertanyaan guru dengan. benar, maka anak akan mendapatkan hadiah sebuah point yang dimana jika di pertanyaaa selanjutnya anak tersebut bisa menjawab kembali, maka anak juga berhak mendapatkan point lagi hingga point yang dikumpulkan ada 4, maka anak bisa menukarkannya dengan kartun bergambar tokoh kartun. Jadi dalam hal ini siapa cepat dia dapat Dari kegiatan bercerita yang peneliti berikan, secara langsung akan membuat anak-anak menjadi termotivasi untuk menjawab pertanyaan yang guru berikan. Mereka menjadi lebih bersemangat dan lebih berkonsentrasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran berikutnya.

Anak-anak yang awalnya kurang memahami tentang gambar di permainan puzzle menjadi lebih bisa memahaminya meskipun belum bisa dikatakan sempurna. Kemudian sebagai dasaran anak diberikan papan puzzle yang terdiri dari 12 kepingan puzzle, meskipun ada beberapa yang masih dibantu guru dalam penyusunan puzzle tersebut. Dengan melalui bongkar pasang, mengingat dan ketelitian maka secara tidak langsung kognitif anak difungsikan. Setelah kegiatan menyusun 12 keping puzzle menjadi

sebuah gambar selesai maka pengetesan atau pengujian akan seberapa jauh kemampuan anak dalam mengingat dan kecakapan.

Kegiatan akhir

Setelah semua kegiatan selesai di lakukan, peneliti mengajak anak didik untuk menyimpulkan kegiatan apa saja yang telah di lakukan hari ini. Anak dengan tegas menjawab bercerita dan bermain puzzle. Setelah itu peneliti memberikan informasi tentang materi selanjutnya yang akan di lakukan di hari esok. Lalu di lanjutkan anak berkemas untuk pulang. Sebelum pulang peneliti mengajak anak untuk berdoa sebelum pulang terlebih dahulu lalu peneliti mengucapkan salam dan juga pesan-pesan setelah pulang sekolah.

Observasi

Observasi di lakukan pada di setiap pelaksanaan tindakan. Pengamatan di lakukan oleh 2 pengamat, yaitu ibu Muawanah, S.Pd.I selaku kepala sekolah RA Roudhlotul Salafiyah sebagai pengamat 1 dan Yunni Farida, S.Pd selaku guru pembantu di lembaga RA Roudhlotul Salafiyah sebagai pengamat 2. Jika nanti ada sesuatu yang tidak terdapat dalam pedoman pengamatan, hal tersebut dapat di masukkan dalam catatan lapangan. Pengamatan di lakukan sesuai dengan pedoman yang sebelumnya telah di buat oleh peneliti. Berikut adalah hasil dari laporan hasil observasinya :

Tabel 4.20

**Hasil instrument penelitian perkembangan anak kelompok B
dari kegiatan pertemuan ke-2 siklus III**

Tujuan	: Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan puzzle.
Kelompok	: Usia 5-6 Tahun
Kompetensi Dasar	: 1.1, 2.10, 3.3, 4.3, 2.14, 3.10, 4.10, 4.5, 4.9, 3.14, 4.14
Indikator	: 3
RPPH/Siklus	: 2/siklus ke-III

No	Nama Anak	Indikator			Rata-rata	Capaian perkembangan
		1	2	3		
1.	Rina	3	3	2	$8/3=2,6$	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
2.	Ashfa	3	3	3	$9/3=3$	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
3.	Azkha	3	3	2	$8/3=2,6$	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
4.	April	3	3	2	$8/3=2,6$	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
5.	Zahra	2	2	1	$5/3=1,6$	MB (Mulai Berkembang)
6.	Itma	2	2	1	$5/3=1,6$	MB (Mulai Berkembang)
7.	Huda	2	1	1	$4/3=1,3$	BB (Belum Berkembang)
8.	Farhan	2	2	1	$5/3=1,6$	MB (Mulai Berkembang)
9.	Naira	3	3	2	$8/3=2,6$	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
10.	Safa	3	3	2	$8/3=2,6$	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
11.	Natasya	3	3	2	$6/3=2,6$	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
12.	Shifa	3	3	2	$8/3=2,6$	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
13.	Puput	3	3	2	$8/3=2,6$	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
14.	Fira	3	3	2	$8/3=2,6$	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)

						Harapan)
15.	Naela	3	3	2	$8/3=2,6$	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
16.	Putri	3	3	2	$8/3=2,6$	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
17.	Azzam	2	2	1	$5/3=1,6$	MB (Mulai Berkembang)
18.	Najwa	3	3	2	$8/3=2,6$	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)

Penjelasan dari indikator tersebut adalah sebagai berikut :

Indikator 1 : anak mampu dalam mengingat dan menyusun puzzle dengan 5 keping.

Indikator 2 : anak mampu dalam mengingat dan menyusun puzzle dengan 7 keping.

Indikator 3 : anak mampu dalam mengingat dan menyusun puzzle dengan 12 keping dan berbagai macam gambar beserta jumlah kepingan puzzle.

Dari keterangan tabel di atas, jika hasil rata-rata berupa koma, maka :

$\geq 0,5$ di bulatkan ke angka atas sedangkan

$< 0,5$ di bulatkan ke angka bawah.

Jadi, kesimpulan dari tabel di atas adalah dari beberapa anak yang telah mengikuti kegiatan RPPH 2 di Siklus III sejumlah 18 anak, ada 72% (13 anak) yang nilai rata-ratanya 2,6 yang jika di bulatkan menjadi 3 dengan kategori BSH yang artinya Berkembang Sesuai Harapan kemudian 22% (4 anak) yang nilai rata-ratanya 1,6 yang jika di bulatkan menjadi 2 dengan kategori MB yang artinya Mulai Berkembang sedangkan 6% (1 anak) mendapatkan nilai rata-rata 1,3 yang jika di bulatkan menjadi 1 atau di kategorikan nilai BB yaitu Belum Berkembang. Jadi, kenyataan yang ada membuktikan bahwa tingkat

perkembangan kognitif anak sesudah melalui metode permainan puzzle pada RPPH 2 Siklus III mulai ada peningkatan yang signifikan yakni BSH= Berkembang Sesuai Harapan ada 13 anak kemudian MB= Mulai Berkembang ada 4 anak sedangkan BB= Belum Berkembang ada 1 anak. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.21

Skala pencapaian RPPH 2 Siklus III

Skala capaian perkembangan			
BB	MB	BSH	BSB
6% (1 anak)	22% (4 anak)	72% (13 anak)	0%

Pertemuan ketiga pada Siklus III

Pelaksanaan tindakan pada Siklus III dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan yaitu tanggal 27, 29, dan 31 Maret 2018. Dalam pelaksanaan tindakan Siklus III, peneliti di bantu oleh pengamat dalam mengamati proses pembelajaran. Pada saat tindakan berlangsung, pengamat melakukan observasi menggunakan lembar observasi yang sebelumnya telah di siapkan oleh peneliti. Pengamat mulai mengamati peserta didik tanpa mengganggu kegiatan belajar, pengamat mencatat data-data atau temuan-temuan yang ada, memberikan catatan-catatan mengenai apa saja yang terjadi dalam pelaksanaan tersebut. Tahapan-tahapan pada tanggal 31 Maret 2018 dalam menggunakan metode bermain puzzle, yaitu sebagai berikut :

Kegiatan awal

Pada pertemuan pertama, peneliti isi dengan perkenalan diri kepada anak didik dan peneliti memulai kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan kemudian di jawab oleh anak-anak. Peneliti mengkondisikan kelas dengan yel-yel penyemangat agar anak-anak siap mengikuti kegiatan pembelajaran. Setelah itu peneliti juga memperkenalkan tentang beberapa gambar di permainan puzzle. Pada gambar tersebut akan dilakukan menceritakan ulang tentang gambar tersebut sembari menstimulus.

Kegiatan inti

Dari beberapa pertanyaan yang peneliti berikan kepada anak-anak, peneliti kemudian memberikan penguatan materi terhadap jawaban yang telah anak-anak berikan. Peneliti memberikan umpan balik tentang materi yang telah di siapkan sebelumnya. Dalam penjelasannya, peneliti melibatkan keaktifan anak-anak dalam mengikuti pembelajaran. Sese kali peneliti memuji anak-anak atas keberanian mereka dan kecerdasan mereka. Anak-anak di berikan motivasi agar mereka selalu aktif, selalu mendengarkan penjelasan guru, saat di dalam kelas mereka harus berani menjawab pertanyaan yang di berikan, walaupun jawaban tersebut belum tentu benar.

Selain itu jika anak mampu menjawab pertanyaan guru dengan benar, maka anak akan mendapatkan hadiah sebuah point yang dimana jika di pertanyaaa selanjutnya anak tersebut bisa menjawab kembali, maka anak juga berhak mendapatkan point lagi

hingga point yang dikumpulkan ada 4, maka anak bisa menukarkannya dengan kartun bergambar tokoh kartun. Jadi dalam hal ini siapa cepat dia dapat. Dari kegiatan bercerita yang peneliti berikan, secara langsung akan membuat anak-anak menjadi termotivasi untuk menjawab pertanyaan yang guru berikan. Mereka menjadi lebih bersemangat dan lebih berkonsentrasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran berikutnya.

Anak-anak yang awalnya kurang memahami tentang gambar di permainan puzzle menjadi lebih bisa memahaminya meskipun belum bisa dikatakan sempurna. Kemudian sebagai dasar anak diberikan papan puzzle yang terdiri dari 12 kepingan puzzle, meskipun ada beberapa yang masih dibantu guru dalam penyusunan puzzle tersebut. Dengan melalui bongkar pasang, mengingat dan ketelitian maka secara tidak langsung kognitif anak difungsikan. Setelah kegiatan menyusun 12 keping puzzle menjadi sebuah gambar selesai maka pengetesan atau pengujian akan seberapa jauh kemampuan anak dalam mengingat dan kecakapan.

Kegiatan akhir

Setelah semua kegiatan selesai dilakukan, peneliti mengajak anak didik untuk menyimpulkan kegiatan apa saja yang telah dilakukan hari ini. Anak dengan tegas menjawab bercerita dan bermain puzzle. Setelah itu peneliti memberikan informasi tentang materi selanjutnya yang akan dilakukan di hari esok. Lalu dilanjutkan anak berkemas untuk pulang. Sebelum pulang peneliti

mengajak anak untuk berdoa sebelum pulang terlebih dahulu lalu peneliti mengucapkan salam dan juga pesan-pesan setelah pulang sekolah.

Observasi

Observasi di lakukan pada di setiap pelaksanaan tindakan. Pengamatan di lakukan oleh 2 pengamat, yaitu ibu Muawanah, S.Pd.I selaku kepala sekolah RA Roudhlotul Salafiyah sebagai pengamat 1 dan Yunni Farida, S.Pd selaku guru pembantu di lembaga RA Roudhlotul Salafiyah sebagai pengamat 2. Jika nanti ada sesuatu yang tidak terdapat dalam pedoman pengamatan, hal tersebut dapat di masukkan dalam catatan lapangan. Pengamatan di lakukan sesuai dengan pedoman yang sebelumnya telah di buat oleh peneliti. Berikut adalah hasil dari laporan hasil observasinya :

Tabel 4.22

**Hasil instrument penelitian perkembangan anak kelompok B
dari kegiatan pertemuan ke-3 siklus III**

Tujuan	: Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan puzzle.
Kelompok	: Usia 5-6 Tahun
Kompetensi Dasar	: 1.1, 2.10, 3.3, 4.3, 2.14, 3.10, 4.10, 4.5, 4.9, 3.14, 4.14
Indikator	: 3
RPPH/Siklus	: 3/siklus ke-III

No	Nama Anak	Indikator			Rata-rata	Capaian perkembangan
		1	2	3		
1.	Rina	3	3	2	$8/3=2,6$	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
2.	Ashfa	3	3	3	$9/3=3$	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
3.	Azkha	3	3	2	$8/3=2,6$	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
4.	April	3	3	2	$8/3=2,6$	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
5.	Zahra	2	2	1	$5/3=1,6$	MB (Mulai Berkembang)
6.	Itma	3	3	2	$8/3=2,6$	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
7.	Huda	2	1	1	$4/3=1,3$	BB (Belum Berkembang)
8.	Farhan	3	3	2	$8/3=2,6$	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
9.	Naira	3	3	2	$8/3=2,6$	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
10.	Safa	3	3	2	$8/3=2,6$	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
11.	Natasya	3	3	2	$6/3=2,6$	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
12.	Shifa	3	3	2	$8/3=2,6$	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
13.	Puput	3	3	2	$8/3=2,6$	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
14.	Fira	3	3	2	$8/3=2,6$	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
15.	Naela	3	3	2	$8/3=2,6$	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
16.	Putri	3	3	2	$8/3=2,6$	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)
17.	Azzam	2	2	1	$5/3=1,6$	MB (Mulai Berkembang)
18.	Najwa	3	3	2	$8/3=2,6$	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)

Penjelasan dari indikator tersebut adalah sebagai berikut :

Indikator 1 : anak mampu dalam mengingat dan menyusun puzzle dengan 5 keping.

Indikator 2 : anak mampu dalam mengingat dan menyusun puzzle dengan 7 keping.

Indikator 3 : anak mampu dalam mengingat dan menyusun puzzle dengan 12 keping dan berbagai macam gambar beserta jumlah kepingan puzzle.

Dari keterangan tabel di atas, jika hasil rata-rata berupa koma, maka :

$\geq 0,5$ di bulatkan ke angka atas sedangkan

$< 0,5$ di bulatkan ke angka bawah.

Jadi, kesimpulan dari tabel di atas adalah dari beberapa anak yang telah mengikuti kegiatan RPPH 3 di Siklus III sejumlah 18 anak, ada 83% (15 anak) yang nilai rata-ratanya 2,6 yang jika di bulatkan menjadi 3 dengan kategori BSH yang artinya Berkembang Sesuai Harapan kemudian 11% (2 anak) yang nilai rata-ratanya 1,6 yang jika di bulatkan menjadi 2 dengan kategori MB yang artinya Mulai Berkembang sedangkan 6% (1 anak) mendapatkan nilai rata-rata 1,3 yang jika di bulatkan menjadi 1 atau di kategorikan nilai BB yaitu Belum Berkembang.

Jadi, kenyataan yang ada membuktikan bahwa tingkat perkembangan kognitif anak sesudah melalui metode permainan puzzle pada RPPH 3 Siklus III bagi peneliti sudah mengalami peningkatan yang signifikan yakni BSH= Berkembang Sesuai Harapan ada 15 anak kemudian MB= Mulai Berkembang ada 2 anak sedangkan BB= Belum Berkembang ada 1 anak. Pada anak didik di RA Roudhlotul Salafiyah ini memang bisa dikategorikan perkembangan yang sangat bagus progresnya karena selain sudah berusia yang cukup matang tapi juga dalam management konsentrasi

selama penelitian juga cukup baik. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.23

Skala pencapaian RPPH 3 Siklus III

Skala capaian perkembangan			
BB	MB	BSH	BSB
6% (1 anak)	11% (2 anak)	83% (15 anak)	0%

Dari hasil 3 RPPH tersebut, jadi perlu adanya kompilasi data yang gunanya untuk memperoleh capaian akhir perkembangan anak. Hal tersebut dapat kita lihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.24

Kompilasi data dari 3 RPPH Siklus III

No	Nama Anak	CP RPPH ke-			Capaian akhir perkembangan	Presentase Pemerolehan Capaian Perkembangan kelas
		1	2	3		
1	Rina	BSH	BSH	MB	Berkembang Sesuai Harapan	$BB = \frac{1}{18} \times 100\% = 6\%$ $MB = \frac{2}{18} \times 100\% = 11\%$ $BSH = \frac{15}{18} \times 100\% = 83\%$ $BSB = 0\%$
2	Ashfa	BSH	BSHB	BSH	Berkembang Sesuai Harapan	
3	Azkha	BSH	BSH	MB	Berkembang Sesuai Harapan	
4	April	BSH	BSH	MB	Berkembang Sesuai Harapan	
5	Zahra	MB	MB	BB	Mulai Berkembang	
6	Itma	BSH	BSH	MB	Berkembang Sesuai Harapan	
7	Huda	MB	BB	BB	Belum Berkembang	
8	Farhan	BSH	BSH	MB	Berkembang Sesuai Harapan	
9	Naira	BSH	BSH	MB	Berkembang Sesuai Harapan	
10	Safa	BSH	BSH	MB	Berkembang	

					Sesuai Harapan	
11	Natasya	BSH	BSH	MB	Berkembang Sesuai Harapan	
12	Shifa	BSH	BSH	MB	Berkembang Sesuai Harapan	
13	Puput	BSH	BSH	MB	Berkembang Sesuai Harapan	
14	Fira	BSH	BSH	MB	Berkembang Sesuai Harapan	
15	Naela	BSH	BSH	MB	Berkembang Sesuai Harapan	
16	Putri	BSH	BSH	MB	Berkembang Sesuai Harapan	
17	Azzam	MB	MB	BB	Mulai Berkembang	
18	Najwa	BSH	BSH	BB	Berkembang Sesuai Harapan	

Keterangan :

Dari pemerolehan data kompilasi dapat kita lihat bahwa dari ketiga RPPH pada siklus III data yang di peroleh dari 18 anak yang bernilai BB=Belum Berkembang ada 1 anak dengan prosentase 6% sedangkan anak yang mendapat nilai MB=Mulai Berkembang ada 2 anak dengan perolehan prosentase 11% dan anak yang mendapatkan nilai BSH=Berkembang Sesuai Harapan ada 15 anak dengan perolehan prosentase 83%. Maka hal tersebut jika kita lihat dari tingkat keberhasilan yang telah peneliti tetapkan yaitu 80% anak, maka tingkat keberhasilan di katakana telah memenuhi target ketuntasan yang telah di tetapkan meskipun dalam dalam hasil akhir melebihi 3% dari prosentase yang sudah di tetapkan.

Catatan hasil lapangan

Catatan hasil lapangan dibuat oleh peneliti sehubungan degan hal-hal penting selama proses pembelajaran berlangsung. Catatan lapangan ini dibuat karena ada hal-hal yang terjadi selama pembelajaran berlangsung dan hal-hal tersebut tidak tercantum dalam lembar observasi yang telah di

buat oleh peneliti . beberapa hal yang sempat terjadi dan di catat oleh peneliti dan juga pengamat adalah sebaga berikut :

1. Berkenaan dengan aktivitas peneliti dalam proses pembelajaran.
 - a) Kurangnya pengkondisian terhadap aktivitas anak.
 - b) Kurangnya bahasa yang dapat enarik perhatian anak
2. Berkenaan dengan aktivitas peserta didik dakam proses pembelajaran.
 - a. Masih ada anak-anak yang ramai sendiri dan tidak mendengarkan penjelasan peneliti.
 - b. Masih ada beberapa anak yang masih mogok tidak mau mengikuti kegiatan belajar mengaja.

Kendala dan rencana perbaikan

Kendala yang peneliti alami selama pelaksanaan tindakan adalah sebagai berikut :

1. Suasana kelas kurang nyaman dikarenakan konsentrasi anak kurang fokus pada saat permainan.
2. Anak masih ada yang ragu dalam menjawab tebakan dari guru.
3. Rata-rata kemampuan kognitif melalui metode bermain puzzle sudah mencapai taraf keberhasilan yang sesuai karena ketuntasan anak dalam keterampilan permainan puzzle anak menggunakan 12 keping di siklus III ini mencapai 3 dan itu sudah sesuai standar ketuntasan minimal yang di tentukan.

Untuk mengatasi permasalahan poin 1 dan 2 serta agar tetap menstabilkan tingkat perkembangan kognitif anak, maka perlu adanya

rencana baru yakni perbaikan yang akan dilakukan peneliti. Rencana perbaikan yang dimaksud adalah sebagai berikut :

- a. Peneliti memberi cara baru yang lebih menarik untuk menumbuhkan kembali konsentrasi anak.
- b. Peneliti memberikan sedikit motivasi agar anak tidak usah ragu-ragu dalam menjawab pertanyaan dari guru (peneliti).
- c. Perlu adanya tindakan atau gambar-gambar baru yang lebih menarik melalui bermain puzzle dan meminta anak untuk lebih bersungguh-sungguh.

Refleksi

Refleksi pada siklus III ini dilakukan setelah selesai pembelajaran dilakukan oleh peneliti dan teman sejawat. Kemudian hasil refleksi diperoleh permasalahan-permasalahan sebagai berikut :

- 1) Aktivitas anak di dalam kelas menunjukkan tindakan keberhasilan anak dikategorikan masih kurang mencukupi target keberhasilan , dikarenakan mereka masih dalam tahap permulaan dalam menyusun 12 kepingan puzzle untuk meningkatkan kognitif anak.
- 2) Aktivitas peneliti menunjukkan tingkat keberhasilan tindakan pada kategori baik. Oleh karena itu, tidak perlu pengulangan Siklus untuk aktivitas guru.
- 3) Aktivitas peserta didik telah menunjukkan tingkat keberhasilan pada kriteria sangat baik. Oleh karena itu, tidak perlu pengulangan Siklus untuk aktivitas peserta didik.

- 4) Rata – rata skor hasil belajar peserta didik mencapai standar KKM yaitu 100. Jadi tidak perlu pengulangan Siklus.
- 5) Prestasi belajar anak pada Siklus III menunjukan peningkatan yang cukup baik hal itu dilihat dari perbandingan dengan hasil kompilasi dari Siklus II.

Berdasarkan hasil refleksi dapat di tarik kesimpulan bahwa setelah pelaksanaan tindakan pada Siklus III ini tidak perlu adanya pengulangan Siklus di karenakan tingkat keberhasilan sudah memenuhi kriteria yang telah di tentukan yaitu tingkat perkembangan kognitif anak melalui metode bermain puzzle harus 80% anak yang pada kompilasi dari Siklus III adalah 83%.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Pembahasan

Fokus dalam penelitian ini adalah pada permainan puzzle untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di RA Roudhlotul Salafiyah Desa.Pucunglor Kec.Ngantru Kab.Tulungagung. Pada penelitian ini dilakukan dengan adanya 3 Siklus, yang pada Siklus pertama dilaksanakan tiga kali pertemuan yang terjadi pada tanggal 15, 17, dan 19 Maret 2018, Sedangkan pada Siklus kedua dilaksanakan tiga kali pertemuan yang terjadi pada tanggal 22, 24, 26 Maret 2018 dan yang terakhir yakni Siklus 3 yang dilaksanakan tiga kali pertemuan yang terjadi pada tanggal 27, 29, 31 Maret 2018.

1. Deskripsi pembahasan dari siklus I

Pada kegiatan *pra siklus* disini dilakukan sebelum dilakukannya metode bermain puzzle. Gunanya *pra siklus* disini adalah untuk melihat seberapa jauh kemampuan kognitif anak melalui permainan puzzle. Kemudian setelah dilakukan *pra siklus* maka akan muncul sebuah nilai dengan melalui hal itulah yang akan digunakan peneliti sebagai objek perbaikan mutu pembelajaran seorang anak dalam hal meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan puzzle.

Dari tingkat keberhasilan di BAB III tadi sudah di jelaskan bahwa penelitian dikatakan berhasil apabila tingkat keberhasilan mencapai 80% anak atau bisa dikatakan anak mendapat nilai BSH =Berkembang Sesuai Harapan. Setelah dilakukan *pra siklus* maka peneliti melanjutkan pada

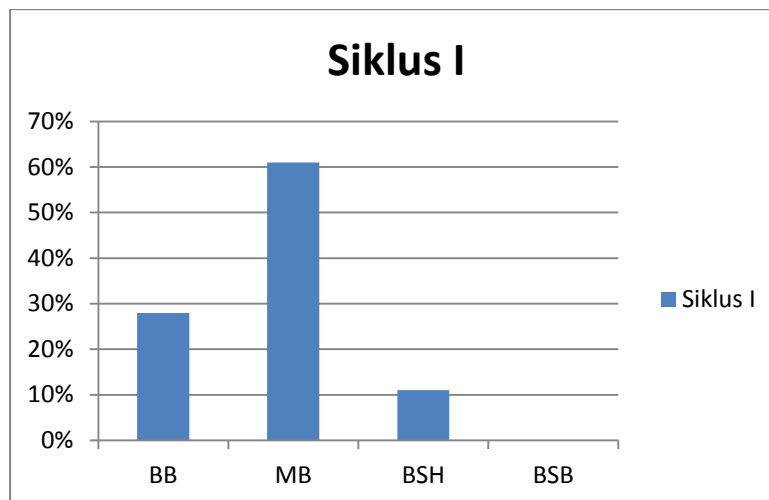
tahap siklus 1 pertemuan pertama yang mencoba peneliti isi dengan bermain puzzle 5 keping dan setelah dilaksanakannya pertemuan hasilnya yang di peroleh adalah masih dalam katagori MB=Mulai Berkembang dengan skor 67% dan juga BB=Belum Berkembang dengan skor 33%.

Kemudian peneliti melanjutkan pada pertemuan yang kedua dengan hal yang sama peneliti menerapkan bermain puzzle akan tetapi harokatnya tetap menggunakan 5 keping dan setelah dilaksanakannya pertemuan kedua hasilnya yang di peroleh adalah sudah dalam katagori BSH=Berkembang Sesuai Harapan dengan skor 11% kemudian MB=Mulai Berkembang dengan skor 57% dan juga BB=Belum Berkembang dengan skor 33% dimana perbandingan dari pertemuan satu tadi sudah mulai ada peningkatan tapi masih perlu adanya tes lanjutan.

Kemudian dilanjutkan pada pertemuan ketiga. Pada pertemuan ketiga ini adalah proses pengulangan dari pertemuan kesatu dan juga kedua yakni pengulangan bermain puzzle 5 keping dengan hasil kategori BSH=Berkembang Sesuai Harapan dengan skor 11% kemudian MB=Mulai Berkembang dengan skor 61% dan BB=Belum Berkembang dengan skor 28%. Setelah selesai pada pertemuan ketiga, maka akan di berikan kesimpulan berupa kompilasi data dengan hasil ada 11% anak yang mendapat nilai BSH=Berkembang Sesuai Harapan kemudian 61% anak yang mendapatkan nilai MB= Mulai Berkembang dan ada 28% anak yang mendapatkan nilai BB= Belum Berkembang. Hasil prosentase dari Siklus I ini dapat kita lihat pada diagram berikut ini :

Diagram 5.1

Hasil metode bermain puzzle pada Siklus I



Tabel 5.2

Catatan anekdot Siklus I

Tanggal	Nama Anak Didik	Peristiwa	Tafsiran	Keterangan
17 Maret 2018	Najwa Safa	Hanya diam saja ketika mau buang air besar dan selalu bermain sendiri ketika kegiatan belajar mengajar.	Kemungkinan kurangnya anak dalam bersosial dan keterbukaan dengan lingkungannya.	Mencoba bertanya kepada orang tuanya, ternyata memang anaknya tertutup hanya orang tertentu yang mengerti kemauannya.

2. Deskripsi pembahasan dari Siklus II

Pada kegiatan Siklus ke- II disini dilakukan sama seperti pada Siklus pertama yakni bermain puzzle, akan tetapi di Siklus II ini menggunakan 7 keping dan dilakukan pada tiga pertemuan. Setelah dilaksanakannya kegiatan hasil yang di peroleh pada pertemuan pertama adalah dengan skor 22% dalam BSH=Berekambang Sesuai Harapan

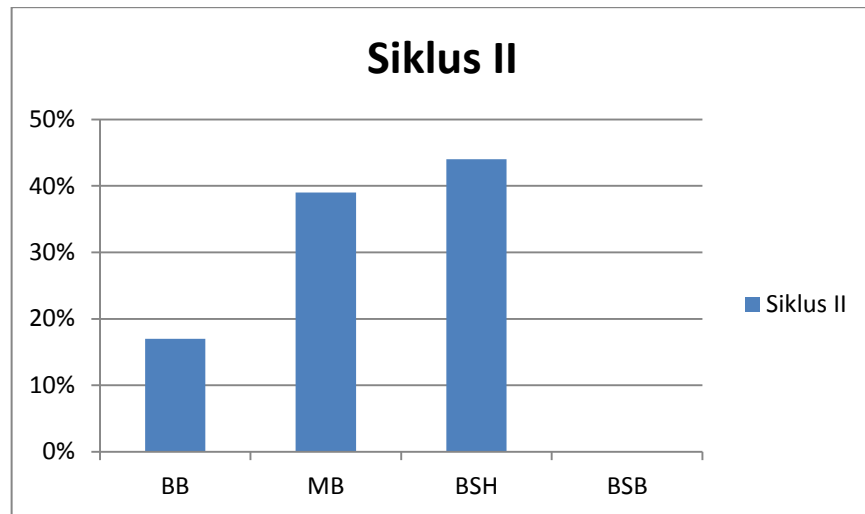
kemudian 56% dengan katagori MB=Mulai Berkembang dan juga BB=Belum Berkembang dengan skor 22%.

Kemudian peneliti melanjutkan pada pertemuan yang kedua dengan hal yang sama peneliti menerapkan bermain puzzle akan tetapi harokatnya tetap menggunakan 7 keping dan setelah dilaksanakannya pertemuan kedua hasilnya yang di peroleh adalah sudah dalam katagori BSH=Berkembang Sesuai Harapan dengan skor 33% kemudian MB=Mulai Berkembang dengan skor 54% dan juga BB=Belum Berkembang dengan skor 22% dimana perbandingan dari pertemuan satu tadi sudah mulai ada peningkatan tapi masih perlu adanya tes lanjutan.

Kemudian dilanjutkan pada pertemuan ketiga. Pada pertemuan ketiga ini adalah proses pengulangan dari pertemuan kesatu dan juga kedua yakni pengulangan bermain puzzle 7 keping dengan hasil kategori BSH=Berkembang Sesuai Harapan dengan skor 44% kemudian MB=Mulai Berkembang dengan skor 39% dan BB=Belum Berkembang dengan skor 17%. Setelah selesai pada pertemuan ketiga, maka akan di berikan kesimpulan berupa kompilasi data dengan hasil ada 44% anak yang mendapat nilai BSH=Berkembang Sesuai Harapan kemudian 39% anak yang mendapatkan nilai MB= Mulai Berkembang dan ada 17% anak yang mendapatkan nilai BB= Belum Berkembang. Hasil prosentase dari Siklus II ini dapat kita lihat pada diagram berikut ini :

Diagram 5.3

Hasil metode bermain puzzle pada Siklus II



Tabel 5.4

Catatan anekdot siklus II

Tanggal	Nama Anak Didik	Peristiwa	Tafsiran	Keterangan
22 Maret 2018	M. Farhan Azami	Pendiam sekali dan mudah menangis.	Kemungkinan kurangnya anak dalam bersosialisasi dengan lingkungannya.	Mencoba bertanya kepada orang tuanya, ternyata memang anaknya pendiam sekali dan ketergantungan kepada orang terdekat

3. Deskripsi pembahasan dari Siklus III

Pada kegiatan Siklus ke- III disini dilakukan sama seperti pada Siklus pertama dan kedua yakni bermain puzzle, akan tetapi di Siklus III ini menggunakan 12 keping dan dilakukan pada tiga pertemuan. Setelah dilaksanakannya kegiatan hasil yang di peroleh pada pertemuan pertama adalah dengan skor 61% dalam BSH=Berekambang Sesuai

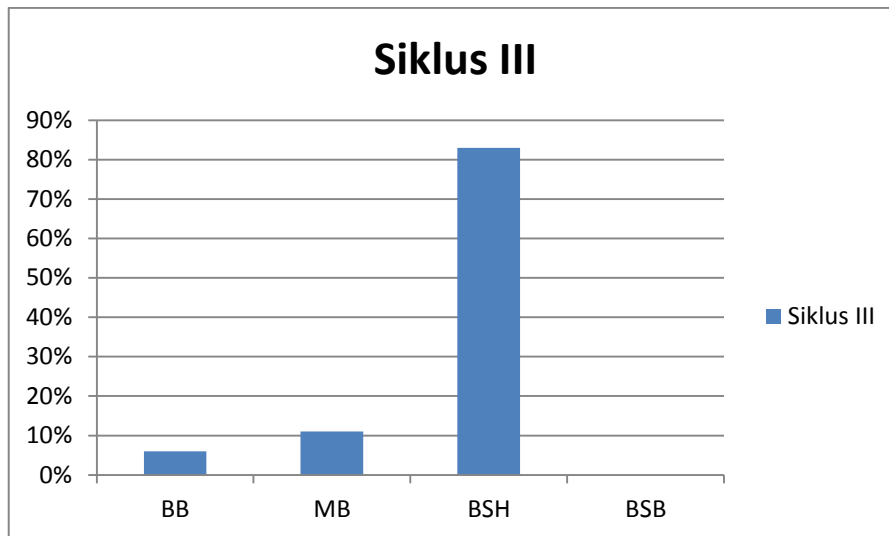
Harapan kemudian 28% dengan katagori MB=Mulai Berkembang dan juga BB=Belum Berkembang dengan skor 11%.

Kemudian peneliti melanjutkan pada pertemuan yang kedua dengan hal yang sama peneliti menerapkan bermain puzzle akan tetapi harokatnya tetap menggunakan 12 keping dan setelah dilaksanakannya pertemuan kedua hasilnya yang di peroleh adalah sudah dalam katagori BSH=Berkembang Sesuai Harapan dengan skor 72% kemudian MB=Mulai Berkembang dengan skor 22% dan juga BB=Belum Berkembang dengan skor 6% dimana perbandingan dari pertemuan satu tadi sudah mulai ada peningkatan tapi masih perlu adanya tes lanjutan.

Kemudian dilanjutkan pada pertemuan ketiga. Pada pertemuan ketiga ini adalah proses pengulangan dari pertemuan kesatu dan juga kedua yakni pengulangan bermain puzzle 12 keping dengan hasil kategori BSH=Berkembang Sesuai Harapan dengan skor 83% kemudian MB=Mulai Berkembang dengan skor 11% dan BB=Belum Berkembang dengan skor 6%. Setelah selesai pada pertemuan ketiga, maka akan di berikan kesimpulan berupa kompilasi data dengan hasil ada 83% anak yang mendapat nilai BSH=Berkembang Sesuai Harapan kemudian 11% anak yang mendapatkan nilai MB= Mulai Berkembang dan ada 6% anak yang mendapatkan nilai BB= Belum Berkembang. Hasil prosentase dari Siklus II ini dapat kita lihat pada diagram berikut ini :

Diagram 5.5

Hasil metode bermain puzzle pada Siklus III



Tabel 5.6

Catatan anekdot siklus III

Tanggal	Nama Anak Didik	Peristiwa	Tafsiran	Keterangan
29 Maret 2018	Najwa Safa	Pendiam sekali dan mudah menangis.	Kemungkinan kurangnya anak dalam bersosialisasi dengan lingkungannya.	Mencoba bertanya kepada orang tuanya, ternyata memang anaknya pendiam sekali dan ketergantungan kepada orang terdekat

Jadi dapat kita lihat mulai dari pertemuan pertama Siklus I hingga pertemuan ke tiga Siklus III sudah mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Dibuktikan bahwa nilai yang tercantum dari pemaparan diatas sudah sangatlah jelas. Meskipun pada setiap siklusnya terdapat beberapa anak yang masih memerlukan bantuan yang pada dasarnya memang ada satu anak yang lambat dalam menerima kegiatan belajar mengajar apapun. Hasil ketuntasan sudah di tetapkan 80% meskipun hasil akhir melebihi

ketetapan yakni 83%, maka tetpa sudah mencapai ketuntasan minimal.

Har tersebut bisa dilihat sebagai berikut:

Tabel 5.7

Prosentase capaian perkembangan anak Siklus I, II, III

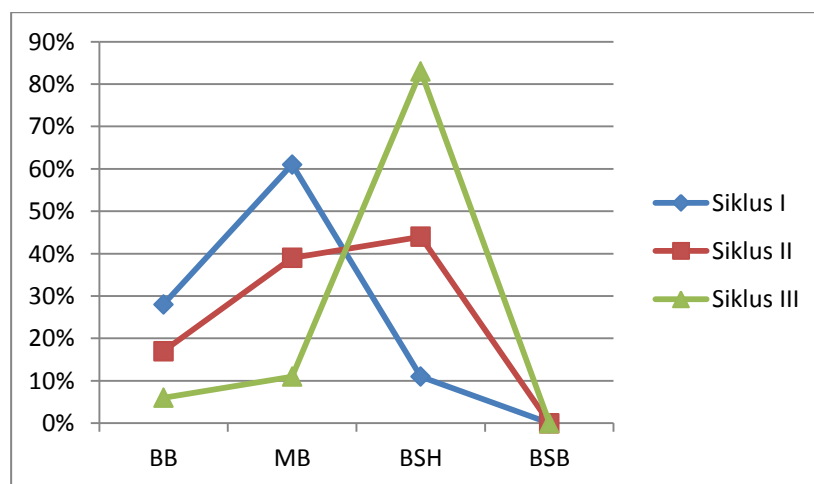
Kategori	Siklus I	Siklus II	Siklus III
BB	28% (5 anak)	17% (3 anak)	6% (1 anak)
MB	61% (11 anak)	39% (7 anak)	11% (2 anak)
BSH	11% (2 anak)	44% (8 anak)	83% (15 anak)
BSB	0%	0%	0%

Dan bila prosentase di atas dirubah pada diagram garis yang gunanya untuk memudahkan dalam memahaminya dan hasil dari diagram garis tersebut adalah sebagai berikut :

Diagram 5.7

Hasil data dari Siklus I,II,III

dalam Metode Bermain Puzzle



Dari hasil pengamatan menunjukkan hasil belajar anak dengan menggunakan metode bermain kartun puzzle mampu meningkatkan hasil belajarnya melalui jumlah bintang yang telah di dapat. Hal ini di sebutkan

metode bermain puzzle sangat sesuai bagus untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak. Sedangkan bukti yang lainnya adalah anak-anak sangat senang dan sangat antusias ketika bermain puzzle berlangsung, sehingga suasana kelas lebih kondusif dan anak-anak terlihat sangat bersemangat dengan muka yang ceria.

Sudah sangat jelas bahwa penggunaan media permainan puzzle yang di terapkan oleh peneliti untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, dapat meningkatkan hasil belajar anak sesuai dengan yang di harapkan. Hal ini selaras dengan hasil observasi saat pembelajaran berlangsung. Anak sangat antusias dan juga semangat dalam mengikuti pembelajaran. Tidak ada rasa bosan dan juga jenuh, karena anak terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Adapun indikator keberhasilan dalam metode bermain puzzle untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak adalah sebagai berikut :

1. Pada saat pembelajaran berlangsung anak-anak sangat terlihat lebih aktif untuk berperan aktif dalam permainannya dan tidak merasa bosan.
2. Dengan penerapan metode bermain puzzle anak bisa ikut andil dalam permainan tersebut.
3. Adanya peningkatan kemampuan kognitif anak itu terlihat pada saat observasi yang dilakukan oleh peneliti.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data hasil penelitian dapat di simpulkan bahwa:

- 1) Penerapan media puzzle untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini tidak hanya satu ataupun dua kali tetapi berulang-berulang dengan menggunakan tiga siklus dan dengan kepingan yang berbeda pula, dengan begitu anak akan aktif mengingat dan secara aktif menggunakan kemampuan kognitifnya. Dengan adanya kepingan yang berbeda, gambar yang di gunakan di setiap sikluspun berbeda dan metode permainan puzzle dapat menarik perhatian anak karena menggunakan gambar-gambar yang menarik yang sesuai dengan pembelajaran anak usia dini.
- 2) Permainan puzzle dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini, hal ini dapat di lihat dengan cara menerapkan permainan puzzle serta skala pencapaian yang meningkat dengan penggunaan permainan berulang-ulang. Jadi dapat di tarik kesimpulan bahwa Permainan Puzzle Dapat Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini Kelompok B di RA Roudhlotul Salafiyah Pucung Lor Ngantru Tulungagung Tahun Ajaran 2017/2018.

B. Saran

1) Bagi kepala sekolah RA Roudhlotul Salafiyah Pucunglor Ngnatru Tulungagung

Hasil penelitian ini dapat dijadikan salah satu metode baru dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dan menjadi tolak ukur greed pembelajaran.

2) Bagi guru RA Roudhlotul Salafiyah Pucunglor Ngantru Tulungagung

Hasil penelitian ini dapat memperkaya model penyampaian materi dalam proses pembelajaran sebagai alternatif untuk mengatasi kesulitan yang ada dalam proses pembelajaran, selain itu juga dapat meningkatkan tingkat keaktifan anak dalam proses pembelajaran dan mempermudah penilaian tingkat kemampuan anak.

3) Bagi peneliti yag selanjutnya yang akan datang

Bagi penulis yang akan mengadakan penelitian yang sejenis , hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menambah wawasan tentang meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui metode bermain puzzle yang cocok untuk ranah Pendidikan Anak Usia Dini.

DAFTAR RUJUKAN

Novan Ardy Wiyani, 2014, *Bina Karakter Anak Usia Dini*, Jakarta : AR-Ruzz

Media

Binti Ma'unah, 2009 *Landasan Pendidikan*, Yogyakarta: Teras

UU RI No.20 Th. 2003, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Bandung: Fokus

Media

Wiyani Novan Ardy, M.Pd.I, 2016, *Konsep Dasar PAUD*, Yogyakarta: Gava

Media

M. Fadlillah, M.Pd.I, 2017 *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, Jakarta:

Kencana

Drs. Susanto Ahmad, M.Pd, 2014, *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta:

Prenadamedia Grub

Kayvan Umi, 2009, *57 Permainan Kreatif Untuk Mencerdaskan Anak*, Jakarta:

Media Kita

Komsiah Indah, 2012, *Belajar dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Teras

Dr. Nurani Yulia, 2009, *Kosep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta:

Permata Putri Media

Kayvan Umi, 2009, *57 Permainan Kreatif Untuk Mencerdaskan Anak*, Jakarta:

Media Kita

- Dr. Suparno Paul, 2007, *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*, Jakarta:
Penerbit Kenisius
- Fadilillah Muhammad, 2013, *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*, Jogjakarta: Ar-
Ruz Medi
- M. Fadlillah, M.Pd.I, 2017, *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, Jakarta:
Kencana
- Masitoh dkk., 2008, *Bermain dan Permainan Anak*, Jakarta: Universitas Terbuka
- Muh Syukron, 2011, *Upaya Penggunaan Media Games Puzzle Untuk
Meningkatkan Pemahaman Siswa*, Jakarta: Balai Pustaka
- Martuti, 2010, *Mendirikan dan Mengelola PAUD*, Bantul: Kreasi Wacana
- Martuti, 2009, *Mengelola PAUD Dengan Aneka Permainan Meraih Kecerdasan
Majemuk*, Bantul: Kreasi Wacana
- Arikunto, S. Suhardjono, Supardi, 2008, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi
Aksara
- Susilo, 2007, *Penelitian Tindakan Kelas*, Yogyakarta: Pustaka Book Publiser
- Sa'ad Akbar, 2008, *Penelitian Tindakan Kelas (Filosofi, Metodologi, dan
implementasi)*, Malang: Surya Pena Gemilang
- Montolalu, BEF, 2009, *Bermain Dan Permainan Anak*, Jakarta: Universitas Terbuka
- Firmansyah, 2002, *Upaya Meningkatkan Daya Ingat Anak Melalui Permainan
Puzzle di TK Budi Rahayu Yogyakarta*, (Skripsi Eprint UNY.ac.id

- Shoffan Soffa, 2014, *Penerapan Media Puzzle Cerdas Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Taman Kanak-Kanak Dalam Berhitung di TK Global Surakarta*, (Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Putu Sriastuti, 2014, *Meningkatkan Minat Belajar Dan Kemampuan Dasar Kognitif Melalui Penggunaan Media Puzzle Pada Kelompok B di TK Kebomas Gresik*, (Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya