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 yan terjadi pada tanggal 22, 24, 26 Maret 2018 dan yang trakhir 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

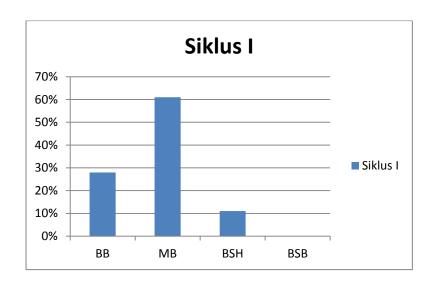
tahap siklus 1 pertemuan pertama yang mencoba peneliti isi dengan bermain puzzle 5 keping dan setelah dilaksanakannya pertemuan hasilnya yang di peroleh adalah masih dalam katagori MB=Mulai Berkembang dengan skor 67% dan juga BB=Belum Berkembang dengan skor 33%.

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

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 dan dilakukan pada tiga pertemuan. Setelah dilaksanakannya kegiatan hasil yang di peroleh pada pertemuan pertama adalah dengan skor 22% dalam BSH=Berekambang Sesuai Harapan

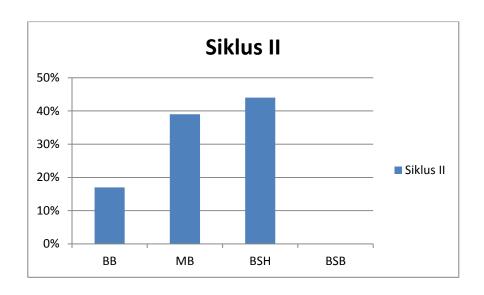
kemudian 56% dengan katagori MB=Mulai Berkembang dan juga BB=Belum Berkembang dengan skor 22%.

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	Peristiwa	Tafsiran	Keterangan
	Anak Didik			
22 Maret	M. Farhan	Pendiam	Kemungkinan	Mencoba bertanya
2018	Azami	sekali dan mudah menangis.	kurangnya anak dalam bersosialisasi dengan lingkungannya.	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 dan dilakukan pada tiga pertemuan. Setelah dilaksanakannya kegiatan hasil yang di peroleh pada pertemuan pertama adalah dengan skor 61% dalam BSH=Berekambang Sesuai

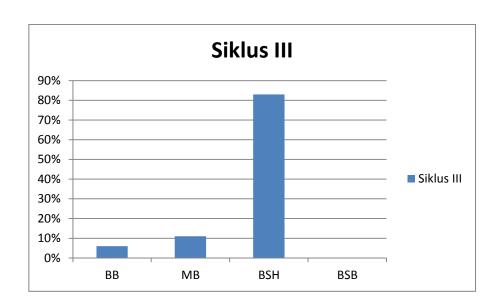
Harapan kemudian 28% dengan katagori MB=Mulai Berkembang dan juga BB=Belum Berkembang dengan skor 11%.

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:

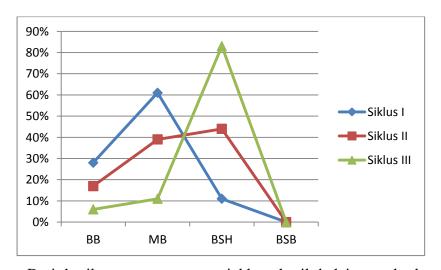
Tabel 5.7

Prosentase capaian perkembangan anak Siklus I, II, III

Kategori	Siklus I	Siklus II	Siklus III
BB	28%	17%	6%
	(5 anak)	(3 anak)	(1 anak)
MB	61%	39%	11%
	(11 anak)	(7 anak)	(2 anak)
BSH	11%	44%	83%
	(2 anak)	(8 anak)	(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 menujukkan hasil belajar anak dengan menggunkan 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 anakanak sangat senang dan sangat antusias ketika bermain puzzle berlangsung, sehingg 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 meningatkan hasil belajar anak sesuai dengan yang di harpkan. Hal ini selaras dengan hasil observasi saat pembelajaran berlangsung. Anak sangat antusias dan juga semangat dalam mengkuti 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:

- Pada saat pembelajaran berlangsung anak-ana 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.
- Adanya peningkatan kemampuan kognitif anak itu terlihat pada saat observasi yang dilakukan oleh peneliti.