

## BAB V

### PEMBAHASAN PENELITIAN

#### **A. Penerapan Permainan puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan kognitif di TK Dharma Wanita Ringinpitu Tulungagung Kelompok A Tahun Pelajaran 2017/2018**

Penerapan pembelajaran melalui Permainan puzzle dapat meningkatkan kemampuan kognitif di Kelompok A TK Dharma Wanita Ringinpitu Tulungagung Kelompok A . Pelaksanaan penelitian berlangsung selama 3 siklus yaitu siklus I, siklus II dan siklus III. Setiap siklus membahas tentang bagaimana meningkatkan kemampuan kognitif melalui permainan puzzle. Dalam pelaksanaan penelitian ini, setiap siklus terbagi dalam tiga tahap kegiatan yaitu (1) kegiatan awal (2) kegiatan inti (3) kegiatan penutup.

Siklus I capaian perkembangan anak pada *Pertemuan Pertama*, menunjukkan anak mempunyai capaian perkembangan mulai berkembang (MB) yaitu 17 atau 100%, kemudian dilanjutkan pengamatan kemampuan kognitif, *Pertemuan Kedua* menunjukkan Capaian Perkembangan anak menunjukkan bahwa hampir keseluruhan anak mempunyai capaian perkembangan mulai berkembang (MB) yaitu 15 anak atau 88,23% dan hanya 2 anak atau 11,77% mempunyai capaian perkembangan Berkembang Sesuai Harapan, *Pertemuan Ketiga* menunjukkan anak mempunyai capaian perkembangan mulai berkembang (MB) yaitu 10 anak atau 58.82% dan hanya

7 anak atau 41.18% mempunyai capaian perkembangan Berkembang Sesuai Harapan.

Siklus II capaian perkembangan anak pada *Pertemuan Pertama*, anak mempunyai capaian perkembangan Mulai Berkembang (MB) yaitu 14 anak atau 82,35 % dan 3 anak atau 17,65% yang mempunyai capaian perkembangan Berkembang Sesuai Harapan (BSH), *Pertemuan Kedua* menunjukkan capaian perkembangan mulai berkembang (MB) yaitu 4 anak atau 23,53% dan hanya 13 anak atau 76,47% mempunyai capaian perkembangan Berkembang Sesuai Harapan, *Pertemuan Ketiga* menunjukkan capaian perkembangan mulai berkembang (MB) yaitu 3 anak atau 17,65% dan hanya 14 anak atau 82,35% mempunyai capaian perkembangan Berkembang Sesuai Harapan.

Sedangkan pada Siklus III capaian perkembangan anak pada *Pertemuan Pertama*, anak yang mempunyai capaian perkembangan mulai berkembang (MB) yaitu 4 anak atau 23,53% dan hanya 13 anak atau 76,47% mempunyai capaian perkembangan Berkembang Sesuai Harapan, *Pertemuan Kedua* menunjukkan anak yang mempunyai capaian perkembangan mulai berkembang (MB) yaitu 3 anak atau 17,65% dan hanya 11 anak atau 64,70% mempunyai capaian perkembangan Berkembang Sesuai Harapan, dan 3 anak atau 17,65 % mempunyai capaian perkembangan Berkembang Sangat Baik (BSB), *Pertemuan Ketiga* menunjukkan anak yang mempunyai capaian perkembangan mulai berkembang (MB) yaitu 2 anak atau 11,76% dan hanya 8 anak atau 47% mempunyai capaian perkembangan Berkembang Sesuai

Harapan, dan 7 anak atau 41,24 % mempunyai capaian perkembangan Berkembang Sangat Baik (BSB).

Hasil penelitian di atas sesuai menurut Risang Melati menyatakan bahwa “melalui bermain, anak dapat belajar banyak mengenai lingkungannya dan melatih berbagai keterampilan”.<sup>1</sup> Oleh karena itu kegiatan bermain merupakan elemen penting dalam mendorong perkembangan kognitif, anak. Lewat bermain, anak tidak merasa dipaksa untuk belajar. Saat bermain, otak anak berada dalam keadaan yang tenang. Saat tenang itu, pendidikan pun bisa masuk dan tertanam dalam jiwa anak.

Kemampuan kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir. Menurut Abdurrahman kemampuan kognitif berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf. Salah satu teori yang berpengaruh dalam menjelaskan perkembangan kognitif ini adalah teori Piaget.<sup>2</sup> Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf.

Menurut Ahmad Susanto bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan

---

<sup>1</sup>Risang Melati, *Kiat Sukses Menjadi Guru PAUD yang disukai Anak-anak*, Yogyakarta: Araska, 2012), hal. 82.

<sup>2</sup> Mulyono Abdurrahman, *Anak Berkesulitan Belajar*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), hal. 131.

mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.<sup>3</sup> Kemampuan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar.

Husdarta dan Nurlan berpendapat bahwa perkembangan kognitif adalah suatu proses menerus, namun hasilnya tidak merupakan sambungan (kelanjutan) dari hasil-hasil yang telah dicapai sebelumnya.<sup>4</sup> Anak akan melewati tahapan-tahapan perkembangan kognitif atau periode perkembangan. Setiap periode perkembangan, anak berusaha mencari keseimbangan antara struktur kognitifnya dengan pengalaman-pengalaman baru. Ketidakseimbangan memerlukan pengakomodasian baru serta merupakan transformasi keperiode berikutnya. Kognitif lebih terkait dengan kemampuan anak untuk menggunakan otaknya secara menyeluruh. Kemampuan yang termasuk dalam aspek kognitif sangat banyak dan cakupannya pun sangat luas.<sup>5</sup>

Salah satu bentuk permainan edukatif yang dapat mengoptimalkan kemampuan dan kecerdasan anak adalah permainan puzzle. Puzzle merupakan suatu masalah atau misteri yang dapat dipecahkan dengan kepandaian dan kreativitas. Puzzle berdasar pada proses penyelidikan dan penemuan untuk

---

<sup>3</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2011), hal. 48.

<sup>4</sup> Husdarta dan Nurlan, *Pertumbuhan dan Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hal. 169.

<sup>5</sup> Zainal Aqib, *Pedoman Teknis Penyelenggaraan PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*, (Bandung: Nuansa Aulia, 2011), hal. 30.

menyelesaikannya, yang mungkin dapat dipecahkan dengan cepat oleh mereka yang mempunyai kemampuan deduktif yang bagus.

**B. Peningkatan Kemampuan kognitif Pada Anak Melalui Permainan puzzle di TK Dharma Wanita Ringinpitu Tulungagung Kelompok A Tahun Pelajaran 2017/2018**

Hasil penilaian kemampuan kognitif anak terbukti meningkat, hal tersebut dapat dilihat dari hasil rata-rata observasi kegiatan guru pada siklus I sebesar 70 %, kemudian Siklus II sebesar 73.33%, selanjutnya pada siklus III meningkat sebesar 96.66 % dan untuk hasil rata-rata observasi terhadap anak pada siklus I anak mempunyai capaian akhir perkembangan mulai berkembang (MB) yaitu 15 anak atau 88,24% dan hanya 2 anak atau 11,76% mempunyai capain akhir perkembangan Berkembang Sesuai Harapan (BSH), pada Siklus II anak yang mempunyai capaian akhir perkembangan mulai berkembang (MB) yaitu 4 anak atau 23,53% dan hanya 13 anak atau 76,47% mempunyai capain akhir perkembangan Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Sedangkan pada siklus III anak yang mempunyai capaian akhir perkembangan mulai berkembang (MB) yaitu 3 anak atau 17,65% dan hanya 11 anak atau 64,70% mempunyai capain akhir perkembangan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) serta 3 anak atau 17,65% mempunyai capaian akhir perkembangan Berkembang Sangat Baik (BSB). Jadi penerapan pembelajaran dengan menggunakan permainan puzzle, dapat meningkatkan kemampuan kognitif di Kelompok A TK Dharma Wanita Ringinpitu Tulungagung.

Hasil penelitian ini sesuai menurut Husdarta dan Nurlan berpendapat bahwa perkembangan kognitif adalah suatu proses menerus, namun hasilnya tidak merupakan sambungan (kelanjutan) dari hasil-hasil yang telah dicapai sebelumnya.<sup>6</sup> Adapun pengembangan kecerdasan kognitif anak bertujuan untuk kemampuan berfikir mereka agar dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berfikir yang teliti. Cara yang dapat dilakukan oleh seorang guru dalam meningkatkan perkembangan kognitif dalam pembelajaran yaitu melalui metode, media yang menarik sehingga anak dapat menerima pembelajaran dengan senang dan nyaman. Apabila guru dalam menyampaikan pembelajaran dengan metode dan media yang tidak menarik bagi anak, maka anak akan merasa bosan dalam menerima pembelajaran dan kegiatan yang disampaikan tidak akan diserap dengan baik oleh anak didik. Oleh karena itu peneliti merasa tertarik untuk menerapkan permainan edukatif berupa bermain puzzle untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini.

Menurut Mansur permainan adalah "*Pertama*, permainan merupakan suatu yang menggembirakan dan menyenangkan. *Kedua*, permainan tidak mempunyai tujuan ekstrinsik, motivasi anak subyektif

---

<sup>6</sup> Husdarta dan Nurlan , *Pertumbuhan dan Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hal. 169.

dan tidak mempunyai tujuan praktis. *Ketiga*, permainan merupakan hal yang spontan dan suka rela, dipilih secara bebas oleh pemain. *Keempat*, permainan mencakup keterlibatan aktif dari permainan".<sup>7</sup> Bermain sebagai suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir.<sup>8</sup> Salah satu bentuk permainan edukatif yang dapat mengoptimalkan kemampuan dan kecerdasan anak adalah permainan puzzle. Puzzle merupakan suatu masalah atau misteri yang dapat dipecahkan dengan kepandaian dan kreativitas. Puzzle berdasar pada proses penyelidikan dan penemuan untuk menyelesaikannya, yang mungkin dapat dipecahkan dengan cepat oleh mereka yang mempunyai kemampuan deduktif yang bagus.

Puzzle berbagai macam bentuk dan ukuran. Alat ini mempunyai fungsi untuk melatih motorik halus, yaitu melatih keterampilan tangan untuk persiapan menulis, persepsi visual yaitu untuk melatih pemahaman visual, dan *problem solving* yaitu anak dilatih untuk mencoba memecahkan masalah yang ada di puzzle itu, sehingga jumlah kepingan puzzle dapat dibuat seseuai dengan kemampuan anak.

Salah satu kecerdasan kognitif yang dapat distimulasi adalah kecerdasan visual. Sebelum mengerjakan puzzle, anak harus tahu bagaimana bentuk awalnya. Setelah dirombak, ia akan mengandalkan ingatannya agar bisa menyusun puzzle sesuai dengan bentuk awalnya.

---

<sup>7</sup> Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007), hal. 149

<sup>8</sup> Imam Musbikin, *Buku Pintar PAUD*, (Jogjakarta: Laksana, 2010), hal. 86

Kegiatan merangkai potongan puzzle ini juga merupakan bentuk *self correction* baginya, karena potongan puzzle berbeda-beda, sehingga mau tidak mau ia harus merangkainya di tempat yang pas dengan potongan tersebut.

Puzzle merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya. Oleh karena itu lambat laun, mental anak juga terbiasa untuk bersikap tenang, tekun dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu. Keberhasilannya menyusun puzzle akan membangkitkan rasa percaya diri. Rasa percaya dapat menambah rasa aman pada anak. Permainan puzzle tidak memerlukan banyak energi sehingga puzzle dapat dimainkan di dalam ruangan dan juga dapat dimainkan oleh anak yang dalam keadaan sehat maupun sakit, "Dengan permainan ini akan mempertajam kemampuan anak didalam membayangkan bentuk objek yang ingin dibangun".<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup> Risang Melati, *Kiat Sukses Menjadi Guru PAUD yang disukai Anak-anak*, Yogyakarta: Araska, 2012), hal. 97.