

Article History:

- Received 19 Desember 2017
- Revised 22 Desember 2017
- Accepted 2 Januari 2017

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI MEDIA PUZZLE PADA KELOMPOK B TK TUNAS HARAPAN

IMPROVE CHILDREN'S COGNITIVE ABILITY THROUGH MEDIA PUZZLE IN GROUP B IN THE PARK CHILD SHOOT OF HOPE

Husnul Khatimah

Universitas Muhammadiyah Palu

Email Korespondensi : Chenoel86@gmail.com

Abstrak

Permasalahan yang mendasar pada penelitian ini adalah apakah kemampuan kognitif anak dapat ditingkatkan melalui media *Puzzle* kelompok B di TK Tunas Harapan Lompio Kecamatan Sirenja. Berdasarkan hal tersebut maka tujuan penelitian yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan bahwa media *Puzzle* dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak. Subyek penelitian adalah anak kelompok B TK yang berjumlah Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, yaitu siklus I dan Siklus II, dengan masing-masing tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang dipakai adalah observasi yang berupa lembar pengamatan, dokumentasi, hasil karya. Metode analisis data yang digunakan analisis deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan secara kolaboratif dengan teman sejawat, peneliti di sini bertindak sebagai observer. Berdasarkan hasil pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa media *Puzzle* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B di TK pada semester ganjil tahun pelajaran 2016/2017. Hal ini dapat dilihat pada kenaikan frekuensi dan persentase yang terjadi pada kondisi awal dari 15 anak berada pada kategori belum berkembang yaitu 80 % atau 12 anak, pada siklus I meningkat jadi 7 atau (47%) berada kategori mulai berkembang dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 13 anak (87 %)., Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak dapat ditingkatkan melalui media *Puzzle* pada anak kelompok B TK.

Kata Kunci : Kemampuan, Kognitif, *Puzzle*, Media

Abstract

The fundamental problem in this research is whether the child's cognitive ability can be improved through the media *Puzzle* Group B in kindergarten Lompio Sirenja Subdistrict Hope Shoots. Based on the research objectives that will be achieved in the This research is described that the media *Puzzle* can improve cognitive ability in children. The subject of research is the Group B of TK research was carried out in 2 cycle, i.e. a cycle I and Cycle II, with each of the stages, i.e., planning, implementation, observation, and reflection. Data collection techniques used is the observation in the form of sheets of observation, documentation, works. Methods of data analysis used the descriptive analysis with qualitative approaches. Class action research is conducted collaboratively with colleagues, researchers here bertindak sebagai observer. Based on the results of the discussion which has been described previously can be inferred that the media *Puzzle* can improve the cognitive ability of the child group B in odd semester year KINDERGARTEN lesson 2016/2017. This can be seen in the increase in the frequency and percentage terjadi pada the initial conditions of 15 children were on undeveloped category i.e. 80% or 12 children, on cycle I increased so 7 atau (47%) were category began to grow and in cycle II rising again to 13 children (87%), based on the results of the study it can be concluded that a child's cognitive ability can be improved through the media *Puzzle* in Group B kindergarten.

Keywords: Kemampuan, Kognitif, *Puzzle*, Media

PENDAHULUAN

Usia dini/prasekolah merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak-anak. Anak usia dini 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.

Pemikiran anak masih intuitif, irreversible (satu arah), dan belum logis. Egosentris anak masih sangat tinggi, sehingga belum mampu melihat perspektif orang lain. Perkembangan kognitif meliputi kemampuan berpikir anak dalam mengolah perolehan belajar, menemukan berbagai alternatif pemecahan masalah, mengembangkan kemampuan logika matematika dan pengetahuan tentang ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan mengelompokkan dan mempersiapkan pengembangan kemampuan berfikir teliti. Kemampuan anak dalam menyusun kepingan – kepingan *Puzzle* juga termasuk dalam perkembangan kognitif. Media *Puzzle* merupakan permainan menyusun kepingan gambar sehingga menjadi sebuah gambar yang utuh.

Media *Puzzle* sangat sering digunakan di Taman Kanak-kanak karena media *Puzzle* adalah salah satu bentuk permainan yang memiliki nilai-nilai edukatif. 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 komponennya menjadi sebuah gambar benda. Cara anak menyelesaikan gambar utuh *Puzzle* adalah dengan menggunakan metode 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 itu, permainan ini meningkatkan keterampilan anak menyelesaikan masalah sederhana.

Bermain *Puzzle* di TK belum dilakukan secara maksimal. Hal ini ditandai pada hasil pengamatan awal bahwa masih banyak anak didik yang dibantu dalam menyusun *Puzzle*. Berangkat dari permasalahan tersebut perlu adanya perbaikan dalam meningkatkan kognitif anak melalui permainan *Puzzle*. Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Meningkatkan kemampuan Kognitif anak Melalui Media *Puzzle* pada Kelompok B di TK”.

Menurut Pristiadi, Piaget (2011: 7) “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 Mukhlis (2010 : 22), bahwa Kognitif adalah salah satu ranah dalam taksonomi pendidikan. Secara umum kognitif diartikan potensi intelektual yang terdiri dari tahapan : pengetahuan (knowledge), pemahaman (comprehention), penerapan (aplication), analisa (analysis), sintesa (synthesis), evaluasi (evaluation). Kognitif berarti persoalan yang menyangkut kemampu-

an untuk mengembangkan kemampuan rasional (akal). Menurut Anggani Sudono (2000: 44) bahwa “agar tujuan pembelajaran tercapai dan terciptanya proses belajar mengajar yang tidak membosankan, guru dapat menggunakan media secara tepat. Artinya, Media yang digunakan menarik bagi anak dan bervariasi.” Menurut Ahmad Susanto (2011: 48) bahwa “Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar. Menurut Ernawulan Syaodih dan Mubair Agustin (2008: 20) “Perkembangan kognitif menyangkut perkembangan berpikir dan bagaimana kegiatan berpikir itu bekerja. Dalam kehidupannya, mungkin saja anak dihadapkan pada persoalan-persoalan yang menuntut adanya pemecahan. Menyelesaikan suatu persoalan merupakan langkah yang lebih kompleks pada diri anak” Selanjutnya Jamaris, (2006:33) bahwa “Istilah Cognitive berasal dari kata cognition artinya adalah pengertian, mengerti. Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan saraf pada waktu manusia sedang berpikir.” Sehubungan dengan hal tersebut Neiser, (1976 : 32) menambahkan “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 rasa. Menurut Daehler, Pristiadi (2011:65) bahwa Jean piaget mengklasifikasi perkembangan kognitif anak menjadi empat tahapan yaitu: a. Tahap Sensory-Motor; perkembangan aspek kognitif yang terjadi pada usia 0-2 tahun; b. Tahap Pre-Operational; perkembangan aspek kognitif yang terjadi pada usia 2-7 tahun; c. Tahap Concrete-Operational; perkembangan aspek kognitif yang terjadi pada usia 7-11 tahun; d. Tahap Formal-Operational; perkembangan aspek kognitif yang terjadi pada usia 7-11 tahun. Berdasarkan penjelasan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah potensi intelektual yang terdiri dari beberapa tahapan, dan kognitif pada setiap anak terjadi perkembangan setiap aspeknya sesuai dengan usia anak itu sendiri.

Menurut Haryati (2011:45) bahwa Model taksonomi Bloom merupakan salah satu pengembangan teori kognitif. Taksonomi kognitif Bloom awalnya terdiri dari enam tingkatan kognitif, yaitu pengetahuan (knowledge), pemahaman (comprehension), aplikasi (apply), analisis (analysis), sintesis (synthesis), dan evaluasi (evaluation). Anderson mengklasifikasikan proses kognitif menjadi enam kategori, yaitu ingatan (remember), pemahaman (understand), aplikasi (apply), analisis (analyze), evaluasi (evaluate), dan kreatifitas (create). Dimensi pengetahuan diklasifikasi menjadi empat kategori, yaitu pengetahuan faktual (factual knowledge), pengetahuan konseptual (conceptual knowledge), pengetahuan prosedural (procedural knowledge), dan pengetahuan metakognisi (metacognitive knowledge). Menurut Kaufman, (1999:22) bahwa Perkembangan kognitif berfokus pada keterampilan berpikir, termasuk belajar, pemecahan masalah, rasional, dan mengingat. Perkembangan keterampilan kognitif berhubungan secara langsung dengan perkembangan keterampilan lainnya, termasuk komunikasi, motorik, sosial, emosi, dan keterampilan adaptif. Disabilitas kognitif mengakibatkan ketidakmampuan untuk berkembang keterampilan berpikir. Disabilitas Kognitif teramati pada saat menerima layanan intervensi dini atau menerima layanan di sekolah dasar atau menengah. Cacat kognitif kadang-kadang disebut sebagai keterbelakangan.

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. Menurut Piaget (Anonim 2011) Perbedaan perkembangan ini tidak lepas dari beberapa faktor. Terdapat 4 faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif pada diri seorang anak yaitu :

- 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;
- Latihan dan Pengalaman. 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;
- 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;
- 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 sendiri.

Menurut Piaget, Anonim (2011:27), bahwa "perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif. Artinya, perkembangan terdahulu akan men-

jadi 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 sensorimotor, fase praoperasional, fase operasi konkret, dan fase operasi formal.

Bertitik tolak dari gambaran umum tentang fase-fase perkembangan kognitif tersebut di atas, maka dapat diketahui bahwa perkembangan kognitif anak usia taman kanak-kanak (PAUD) berada dalam fase praoperasional yang mencakup tiga aspek, yaitu:

a. Berpikir Simbolis
Aspek berpikir simbolis yaitu kemampuan untuk berpikir tentang objek dan peristiwa walaupun objek dan peristiwa tersebut tidak hadir secara fisik (nyata) di hadapan anak;

b. 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;

c. Berpikir intuitif

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

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

1. Asimilasi dan Akomodasi. Asimilasi berkaitan dengan proses penyerapan informasi baru ke dalam informasi yang telah ada di dalam skemata (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 menggenggam. Jeruk dan menggigitnya. 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.

METODE

Banyak model penelitian tindakan kelas yang dapat diterapkan, tetapi dalam penelitian ini menggunakan model (Sujati, 2000 : 23). Kemmis dan McTaggart di mana dalam perencanaannya

menggunakan siklus sistem spiral yang di dalamnya terdiri dari empat komponen, yaitu rencana, pelaksanaan dan observasi serta refleksi.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaborasi. Penelitian tindakan kelas berdasarkan pendapat Wina Sanjaya (2011: 26) adalah “proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut”. Pendapat tersebut sesuai pendapat yang disampaikan oleh Kasbolah (1998: 15), bahwa “penelitian tindakan kelas merupakan penelitian tindakan dalam bidang pendidikan yang dilaksanakan dalam kawasan kelas dengan tujuan untuk memperbaiki dan atau meningkatkan kualitas pembelajaran”.

Penelitian tindakan kelas secara kolaborasi dilaksanakan dengan kerjasama atau kolaborasi yang dilakukan antara peneliti dan guru kelas kelompok B di TK. Pembelajaran kognitif anak melalui media *Puzzle* yang dilakukan disampaikan oleh Guru dan peneliti secara bergantian.

Teknik pengumpulan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat-alat observasi tentang hal yang akan diamati atau diteliti (Wina Sanjaya, 2011: 86). Pendapat tersebut sesuai dengan yang diungkapkan oleh Yus (2005: 105) bahwa “observasi atau pengamatan merupakan penilaian yang dilakukan dengan mengamati perilaku dan aktivitas anak dalam suatu waktu atau kegiatan serta dilengkapi alat rekam data”.

Penelitian tindakan kelas ini subyeknya adalah anak-anak usia 5-6 tahun Taman Kanak-Kanak Analisis data dalam penelitian menurut Bondan, Sugiyono, (2009:374), menyatakan bahwa “analisis data adalah menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil observasi selama penelitian berlangsung dan catatan lapangan sehingga dapat mudah dipahami dan hasil temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain”. Selanjutnya untuk mengetahui keefektifan suatu metode yang digunakan pada penelitian tindakan kelas ini digunakan analisis deskriptif. Data yang diperoleh dari penggunaan lembar observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan cara deskriptif.

HASIL

Berdasarkan pengamatan peneliti bahwa peningkatan kemampuan kognitif anak didik masih kurang, Pengembangan kemampuan kognitif anak melalui media puzzle di TK. sudah berjalan, akan tetapi perkembangan kemampuan kognitif anak masih sangat rendah. Peneliti mencoba mencari jalan keluar masalah dengan upaya perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK), karena masalah tersebut dapat menimbulkan masalah baru dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM).

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan dalam 2 siklus. Siklus I dan II masing-masing dilaksanakan dalam 3 pertemuan. Siklus I dilaksanakan

pada hari rabu sampai dengan jumat, Hasil belajar anak didik pada kelompok B dalam upaya meningkatkan kreativitas anak didik melalui media *Puzzle* secara umum mengalami kemajuan.

Pada kondisi awal dalam peningkatan kemampuan kognitif anak didik masih rendah. Hal ini dapat dilihat pada kondisi anak yang lebih suka main sendiri-sendiri, kurang antusias saat guru memberi pembelajaran tentang kreativitas. Ketidakmampuan anak menciptakan hasil karya sesuai yang diinginkan disebabkan belum adanya keberanian dalam membuat berbagai hasil karya, perasaan takut salah dan juga kurangnya motifasi guru dalam membuat hasil karya baik berupa menggambar, mewarnai, membuat bentuk dengan berbagai media.

Berdasarkan hasil penelitian awal, jumlah anak yang sudah mampu mencapai indikator keberhasilan masih sedikit, dari 15 anak didik hanya 1 siswa yang dapat mengerjakan tugas tanpa bantuan Guru, sedangkan yang lain masih dibantu Guru, hal ini berarti kreativitas siswa masih sangat rendah.

Berdasarkan pengamatan pra tindakan disimpulkan bahwa kemampuan awal pada kegiatan menyusun kepingan *Puzzle* menjadi bentuk utuh dapat dilihat anak masih berada pada kategori BB sebanyak 12 orang atau 80% . dengan demikian dapat dikatakan bahwa kognitif anak masih kurang atau berada pada kategori belum berkembang. Dan perlu dilakukan penelitian untuk mengoptimalkan ketuntasan belajar anak .

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan 2 Rencana Kegiatan Harian (RKH) dan perlengkapan pengajaran. Dan menetapkan jadwal pelaksanaan penelitian yang dilaksanakan dalam 3 hari, proses pembelajaran, mempersiapkan lembar observasi anak, lembar observasi guru, dan hasil kemampuan anak dalam bermain *Puzzle*.

Kegiatan inti adalah : Guru menjelaskan tentang angka 1-20; Guru menyuruh anak menghitung angka 1-20 bersama-sama; Guru menjelaskan tentang bermain *Puzzle*;Guru membagikan *Puzzle* pada anak; Guru menyuruh anak untuk bermain *Puzzle*; Guru menyuruh anak untuk mengingat warna *Puzzle* lalu anak disuruh mengerjakan LKA; Guru menguji anak; Istirahat (30 menit) adalah : Mencuci tangan; Berdoa, makan dan minum; Bermain bebas; Kegiatan Akhir (30 menit) adalah : Bercakap-cakap tentang kegiatan hari ini; Informasi kegiatan besok; Menyanyi;Berdoa, salam dan pulang.

Kegiatan awal: Mengkondisikan anak sebelum kegiatan pembelajaran; Peneliti melakukan apersepsi penyampaian sarana belajar; Peneliti mengajak anak tanya jawab tentang macam bentuk dari kepingan geometrik yang telah disusun; Kegiatan Inti: Peneliti memperkenalkan sambil menjelaskan kepada anak satu persatu media *Puzzle* yang akan disusun oleh anak, hal ini dilakukan berulang-ulang; Peneliti mengenalkan lagi bentuk gambar puzzle dan bentuk kepingan *Puzzle*, sambil meminta anak untuk menyebutkan warna yang ada dalam kepingan *Puzzle*; Peneliti meminta anak bermain *Puzzle* dengan menyusun kepingan *Puzzle* yang sudah disiapkan menjadi bentuk gambar yang sempurna;

Kegiatan Akhir: Peneliti mengulas dan menyimpulkan kegiatan yang telah dilakukan; Peneliti

mengevaluasi anak didik dari sehari kegiatan;

Kegiatan awal: Peneliti mengkondisikan anak sebelum kegiatan pembelajaran; Peneliti melakukan apersepsi penyampaian sarana belajar; Peneliti mengajak anak untuk bermain tebak benda, dari macam-macam gambar bentuk dalam kotak rahasia; Peneliti mengajak anak tanya jawab tentang.

Kegiatan Inti: Peneliti memberikan motivasi dan arahan untuk kegiatan hari ini; Peneliti menjelaskan tentang macam-macam bentuk yang dibuat; Peneliti menunjukkan kepingan *Puzzle* sesuai pasangannya; Peneliti menugaskan anak didik untuk memisahkan kepingan *Puzzle* yang besar dan kecil; Peneliti memberikan reward berupa kalung gambar buah pada anak yang telah mengerjakan tugas dengan baik.

Kegiatan Akhir: Peneliti mengulas dan menyimpulkan kegiatan yang telah dilakukan; Peneliti memberikan pesan agar anak suka bermain puzzle menjadi gambar yang sempurna; Peneliti mengevaluasi anak didik dari kegiatan sehari.

Pada tahap ini observasi / pengamat melakukan observasi terhadap pelaksanaan tindakan pada siklus 1 dengan menggunakan lembar observasi kreativitas anak. Disamping observasi kreativitas anak, peneliti menggunakan observasi keterlibatan anak yang digunakan kepada anak didik untuk mengetahui hambatan yang dialami anak didik selama proses pembelajaran berlangsung, dan untuk mengetahui kemampuan anak dalam membuat berbagai macam bentuk sesuai dengan keinginan anak. observasi yang dilakukan pada siklus 1 dari pertemuan 1 sampai 3 dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak mengalami peningkatan yang sangat baik. Dari kegiatan awal sampai kegiatan akhir anak-anak antusias mengikuti kegiatan pembelajaran. Berikut hasil pengamatan pembelajaran kognitif anak dapat dilihat dalam tabel berikut :

peningkatan yang baik sebanyak 3(20%) anak. hal ini menunjukkan peningkatan antara pra tindakan dan siklus 1 anak berada pada kategori MB sebanyak 7 (47%) anak.

Setelah dilakukan pengamatan pada siklus I, peneliti mendapatkan hasil observasi seperti yang tertera pada tabel 1 kondisi anak berubah setelah dilakukan siklus I, peneliti melakukan refleksi. Kegiatan refleksi dilakukan untuk mengetahui proses evaluasi tindakan dan mengetahui hambatan-hambatan yang dialami selama pelaksanaan tindakan pada siklus 1.

Beberapa kendala dalam pelaksanaan tindakan pada siklus 1 adalah: 1. Beberapa anak masih kesulitan dalam menyusun kepingan *Puzzle* menjadi bentuk utuh, anak masih dibimbing dan di arahkan oleh peneliti; 2. Beberapa anak terlihat mudah bosan saat mengerjakan karena dia merasa bahwa itu sulit

Dari beberapa hambatan tersebut yang muncul, maka peneliti dan guru mencari solusi atas kendala tersebut. Adapun solusi dari kendala tersebut adalah : Anak diberi pemahaman tentang bentuk *Puzzle* yang akan anak susun; Dalam melakukan pembelajaran *Puzzle* dengan cara berkelompok agar diperoleh hasil yang optimal. dan anak menyelesaikan tugasnya sampai selesai; Anak diberikan reward pemberian kalung gam-

bar buah agar anak lebih semangat dan antusias.

Kegiatan awal: Peneliti mengkondisikan anak sebelum kegiatan pembelajaran; Peneliti melakukan apersepsi penyampaian sarana belajar, anak duduk sesuai kelompoknya kemarin; Peneliti mengajak anak tanya jawab tentang bentuk bentuk gambar *Puzzle* yang dibuat kemarin;

Kegiatan Inti: Peneliti menunjukkan bentuk gambar dari macam-macam *Puzzle*; Tanpa diberi contoh cara membuatnya, siswa menyusun kepingan-kepingan *Puzzle* sesuai gambar yang di pilih masing-masing anak; Peneliti memberikan reward berupa kalung gambar buah pada kelompok anak yang telah mengerjakan tugas dengan baik;

Kegiatan Akhir: Peneliti mengulas dan menyimpulkan kegiatan yang telah dilakukan; Peneliti mengevaluasi anak didik dari sehari kegiatan;

Kegiatan awal: Peneliti mengkondisikan anak sebelum kegiatan pembelajaran; Peneliti melakukan apersepsi penyampaian sarana belajar; Peneliti mengajak anak untuk bermain tebak benda, dari macam-macam gambar bentuk dalam kotak rahasia.

Kegiatan Inti: Peneliti memberikan motivasi dan arahan untuk kegiatan hari ini; Peneliti menugaskan anak secara berkelompok membuat bentuk benda yang disukai anak, serta menyebutkan warna-warna yang ada di kepingan *Puzzle*; Peneliti memberikan reward berupa kalung gambar buah pada kelompok anak yang telah mengerjakan tugas dengan baik.

Kegiatan Akhir: Peneliti mengulas dan menyimpulkan kegiatan yang telah dilakukan; Peneliti memberikan pesan agar anak suka bermain *Puzzle* sesuai gambar yang disukai; Peneliti mengevaluasi anak didik dari kegiatan sehari.

Penilaian yang diobservasi adalah tentang kreativitas anak dan keterlibatan anak pada saat pembelajaran. Pada penilaian ini dilihat perubahan yang terjadi pada anak saat siklus I dan pada siklus II. Cara penilaian berdasarkan kemampuan anak masing-masing pada siklus I dan ke II bukan pada kemampuan kelompoknya.

Peneliti bersama guru kelas melakukan observasi selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan pemberian reward berupa kalung buah terhadap anak yang baik dalam menyelesaikan tugasnya sampai selesai dan dilakukan secara berkelompok. Berikut hasil observasi pada kemampuan kognitif anak pada kegiatan menyusun *Puzzle* menjadi bentuk utuh, menyusun benda dari besar ke kecil atau sebaliknya, memasang benda sesuai pasangannya.

Data observasi dianalisis, guru melakukan refleksi diri terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Pada tahap ini, tim observasi dan guru berusaha untuk dapat mengetahui kemampuan anak didik dalam pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus II. Hasil tersebut digunakan untuk menentukan tindakan pada siklus berikutnya apakah perlu melakukan siklus III atau cukup berhenti pada siklus II saja Setelah dilakukan pengamatan pada siklus I, berdasarkan lampiran peneliti mendapatkan hasil yang tertera pada setiap

tabel.

Ternyata setelah dilakukan pembelajaran pada siklus II terjadi peningkatan jumlah anak yang mampu mencapai indikator-indikator penilaian. Peningkatan kemampuan pada anak didik ini membuktikan bahwa peneliti berhasil melakukan penelitian pada anak didik dan telah memenuhi indikator keberhasilan yaitu 80 %.

PEMBAHASAN

Setelah diadakan penelitian tindakan kelas terhadap anak TK Tunas Harapan Lompio, tahun pelajaran 2016/2017 dengan melalui dua siklus, ternyata membawa hasil yang memuaskan bagi peneliti maupun para dewan guru. Upaya peningkatan kreativitas melalui media puzzle hasilnya dapat dilihat pada hasil observasi yang telah dilaksanakan. Presentase kemampuan anak dalam mengikuti kegiatan dari mulai pra tindakan, siklus I dan siklus II sampai pelaksanaan perbaikan pembelajaran pada siklus I dan siklus II dapat dilihat perkembangan setiap siklusnya. Mengacu pada hasil observasi kondisi awal dapat dikatakan bahwa kemampuan kognitif belum berkembang. Rendahnya minat belajar anak dikarenakan anak terlihat kebingungan saat diminta menyelesaikan tugasnya. Dan pada akhirnya mengganggu konsentrasi anak yang lain.

Dari tabel pengamatan disetiap siklusnya dapat dilihat bahwa tingkat kemampuan anak dalam meningkatkan kreativitasnya mengalami peningkatan. Dari kondisi awal jumlah anak dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak melalui media *Puzzle* pada kegiatan menyusun *Puzzle* menjadi bentuk utuh dari pra tindakan, siklus I dan siklus II mengalami perubahan yang sangat signifikan disetiap siklusnya. Pada kategori BB pra tindakan sebanyak 12(80%) anak, sedangkan pada siklus I kategori BB 3(20%) anak mengalami pengurangan dari 12 anak menjadi 3 anak, dan siklus II kategori BB sudah tidak terdapat lagi anak yang belum berkembang. Selanjutnya pada kategori MB pada pra tindakan sebanyak 2(13%) ,di siklus I mengalami peningkatan yaitu sebanyak 7 (47%) anak dibandingkan pada siklus 2 sudah tidak ada anak yang berada pada kategori mulai berkembang (0%). Selanjutnya pada kategori BSH pra tindakan 1 (7%) mengalami peningkatan di siklus I yaitu 2(13%) anak, sedangkan dibandingkan pada siklus II mengalami peningkatan yaitu 3 (20%) anak. dan pada kategori BSB pada pra tindakan 0% dan dibandingkan siklus I mengalami perubahan yaitu 3 (20%) anak, dibandingkan pada siklus II mengalami peningkatan sebanyak 12 anak yaitu 80%.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak dapat ditingkatkan melalui media *Puzzle* kelompok B TK. Pada semester ganjil tahun ajaran 2016/2017. Dengan dibuktikan adanya hasil diskriptif presentase ketuntasan belajar yaitu dari kondisi awal jumlah pra tindakan kemampuan kognitif anak berada pada kategori BB yaitu sebanyak 12 atau 80 %, sedangkan pada siklus I mengalami peningkatan sebanyak 7 atau 47 %

anak pada kategori MB. Dan hasil kemampuan anak pada siklus II mengalami peningkatan yaitu sebanyak 12 anak atau 80 % berada pada kategori BSB. Pada siklus I dilakukan secara individu sedangkan pada siklus II dilakukan secara berkelompok serta pemberian reward . penelitian ini dihentikan pada siklus II karena sudah mengalami peningkatan dan telah memenuhi indikator keberhasilan yaitu 80 %.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggani, Sudono. 1995, *Alat Permainan dan Sumber Belajar TK*, Jakarta : Dirjen PPTA Depdikbud.
- Arikunto, Suharsini. 1998. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bloom's Taxonomy–Wikipedia, the free encyclopedia from <http://en.wikipedia.org/wiki/Bloom>, diakses tanggal 17 September 2011.
- Dewi, Rosmala. 2005. *Berbagai Masalah Anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Jamaris, M., *Perkembangan dan pengembangan anak usia taman kanak-kanak*. Grasindo; 2006, Grasindo
- Jean Piaget.1975. "Teori Piaget Tentang Perkembangan Kognitif". Online.<http://edukasi.kompasiana.com/2011/01/01/teori-piaget-dan-vygotsky/>. Diakses 12 april 2016.
- Martuti. 2010. *Mendirikan dan Mengelola PAUD*. Bantul: Kreasi Wacana.
- Martuti. 2009. *Mengelola PAUD Dengan Aneka Permainan Meraih Kecerdasan Majemuk*. Bantul : Kreasi Wacana.
- Muh. Syukron. 2011. *Upaya penggunaan media games Puzzle untuk meningkatkan pemahaman siswa*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Patmonodewo, Soemiarti, 2008. *Pendidikan Anak Pra-sekolah*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya
- Santrock, J.W (2004). *Live Span Development (Perkembangan Masa Hidup)*, Jilid 1 Edisi kelima. Jakarta, Erlangga.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan AnakUsia Dini*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi: Jakarta.
- Sumanto, 2005, *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*, Jakarta: Direktur Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Sudjana, N,2010, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tukiran,2010, *Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: Alfabeta.
- Wardhani,I. Kuswaya Wihardit, 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Universitas Terbuka.

- Yogyakarta: Andi. Suyanto, S. 2008, Strategi Pendidikan Anak, Yogyakarta: Hikayat.
- Yus, Anita. 2005. Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Zaman, Badru. Asep Hery Hernawan dan Cucu Eliyawati. 2009. Media dan Sumber Belajar Taman Kanak-Kanak. Jakarta: Universitas Terbuka.