**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

 Pendidikan merupakan masalah yang cukup komplek dalam kehidupan akan hal ini selalu ada dan semakin hari kebutuhan tersebut semakin berkembang sejalan dengan perkembangan zaman. Pendidikan merupakan salah satu pasilitas kita sebagai manusia dan pendidikan untuk merangsang serta menstimulasi kemampuan kognitif anak didik. Begitu besarnya peran kognitif dalam perkembangan hidup yang akan datang, maka banyak metode yang dikembangkan sebagai cara mentransfer ilmu yang tepat sesuai dengan usianya sehingga menghasilkan pemahaman yang maksimal bagi anak didik.

 Pendidikan pada anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses parawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan lingkungan di mana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan pada anak untuk mengetahui pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkuungan melalui cara mengamati, meniru, dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak.

 Dalam pembelajaran masih berpusat pada guru, anak kurang diberi kesempatan untuk membangun sendiri pengetahuannya tentang sesuatu hal. Guru lebih banyak ceramah, sehingga pelajaran kurang bermakna, pengetahuan yang didapat anak tidak dapat bertahan lama dari ingatannya. Maka salah satu cara anak belajar agar proses belajar mereka memperoleh pengetahuan adalah melalui kegiatan belajar sambil bermain. Dengan bermain sambil belajar, seorang anak dapat memperoleh kesempatan untuk mempelajari berbagai hal baru. Bermain sambil belajar bagi mereka juga merupakan sarana dalam mengembangkan otak dan melatih gerakan motorik mereka dalam menyalurkan energi mereka yang berlebihan. Dengan demikian, seorang anak akan menemukan bahwa merancang salah satu hal baru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasan yang pada akhirnya anak akan lebih kreatif dan inofatif.

 Peran guru sebagai orang terdekat anak di sekolah harus bisa menciptakan suasana yang menyenangkan dan menjadi pribadi yang disukai anak. Peran guru sebagai teman, pasilitator, model, motivator akan menjadikan anak senang datang ke sekolah dan menjadikan proses belajar jadi bermakna. Sedangkan metode merupakan sebagian strategi kegiatan. Setiap guru pendidikan anak usia dini menggunakan metode sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Sebagai anak untuk mencapai tujuan tidak selamanya metode guru pendidikan anak usia dini perlu memiliki alasan yang kuat dan perlu memperhatikan karakteristik tujuan dan karakteristik anak yang dibinanya.

 Sesuai dengan karakteristik, tidak semua metode mengajar sesuai dan cocok digunakan pada program kegiatan anak di Taman Kanak-Kanak, seperti metode ceramah kurang cocok karena menuntut anak memusatkan perhatian dalam waktu cukup lama, padahal rentang waktu perahatian anak relatif singkat. Metode yang dapat digunakan dalam pengembangan kognitif anak di Taman Kanak-Kanak adalah bermain puzzle, pemberian tugas, demonstrasi, tanya jawab, mengucapkan syair, percobaan/eksperimen, bercerita, dan dramatisasi.

 R.E.F.Montolalu (2007) mengatakan bahwa anak dapat mengembangkan kognitifnya melalui bermain puzzle dapat mengenal bentuk nelalui susunan yang ada pada apapun permainan dan melatih anak menggunakan jari-jari tangannya sehingga tersalurkan dengan kegiatan bermain puzzle.

 Karena merupakan ranngkaian proses pengembangan kognitif anak, maka evaluasi harus dilakukan dengan tujuan yang didasarkan pada penghargaan setiap individu yang berbeda sehingga evaluasi harus dilakukan berdasarkan ukuran yang berbeda pula. Melalui evaluasi dapat ditentukan tingkat ketercapaian tujuan. Hal ini dimaksudkan untuk mempertahankan dan meningkatkan motivasi belajar .

 Fenomena yang terjadi di Taman Kanak-Kanak Al-Falah Panasae Kecamatan Malangke Barat Kabupaten Luwu Utara setelah diadakan pengamatan awal pada hari Selasa,7 Mei 2012 kemampuan kognitif anak masih kurang karena pengembangan kognitif sangat jarang dilakukan melalui kegiatan bermain puzzle jarang bermain karena membutuhkan waktu dan partisipasi guru yang besar dalam membimbing anak satu persatu dalam eksperimen awal atau pemberian contoh,sehingga kemampuan anak untuk menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh menjadi sangat rendah. Anak mengalami kesulitan dalam memasangkan bentuk yang diberikan, seperti pada saat ada warna puzzle yang berbeda dalam setiap kepingan, anak menjadi bingung serta pada saat ada bentuk geometri yang berbeda, maka anak tidak dapat menyelesaikan puzzle tersebut. Berdasarkan fenomena yang telah diuaraikan, diperlukan suatu motivasi pada anak yang ada baik di sekolah, di rumah, maupun di lingkungan sekitar. Oleh karena itu, puzzle dipilih dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak karena media puzzle memberikan pengalaman yang lebih baik jika dibandingkan dengan pembelajaran lainnya.

 Melalui bermain puzzle anak dapat mengenal dunia sekitarnya baik orang-orang di sekitarnya maupun benda-benda yang anak temui dalam bermain. Oleh karna itu, bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain, anak tidak keberatan untuk beberapa kali mengulangi suatu permainan sehingga tanpa disadari anak melatih diri untuk melakukan sesuatu yang terkandung dalam bermain puzzle yang dilakukannya berulang kali. Selain untuk kesenangan ada manfaat-manfaat tertentu yang diperoleh anak melalui bermain puzzle.

 Kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang merupakan urutan yang berkembang dengan dinamis dimana fungsi yang lebih sederhana dalam pola pengembangan kecerdasan, daya ingat mendahului penalaran abstrak, karna itu peneliti memilih media puzzle untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.

 Berdasarkan pemahaman di atas, maka salah satu cara untuk mengembangkan kognitif anak di Taman Kanak-kanak adalah dengan memberikan permainan puzzle, dengan demikian anak dapat bereksperimen dan mengembangkan imajinasinya, dan upaya yang perlu dilakukan oleh guru dalam mengembangkan kognitif anak di Taman Kanak-kanak Al-Falah Panasae Kecamatan Malangke Barat Kabupaten Luwu Utara.

1. **Rumusan Masalah**

 Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka rumusan masalah melalui tindakan kelas ini adalah : Bagaimanakah mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui bermain puzzle di Taman Kanak-Kanak Al-Falah Panasae Kecamatan Malangke Barat Kabupaten Luwu Utara.

1. **Tujuan Penelitian**

 Tujuan ini secara umum bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif anak melalui bermain puzzle di Taman Kanak-Kanak Al-Falah Panasae Kecamatan Malangke Barat Kabupaten Luwu Utara.

1. **Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan mempunyai beberapa manfaat, yaitu :

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk menambah ilmu pengetahuan dalam bidang pembelajaran khususnya kemampuan kognitif anak melalui metode bermain puzzle.

1. Secara Praktis

a. Manfaat bagi anak

 Dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak dan dapat memberikan kesempatan pada anak untuk ikut serta dalam proses belajar mengajar.

b. Manfaat bagi Guru

1. Sebagai sumbangan pemikiran terhadap dunia pendidikan dalam upaya mengembangkan kognitif anak melalui metode bermain puzzle.
2. Dapat meningkatkan minat untuk melakukan kegiatan belajar mengajar.
3. Untuk meningkatkan kemampuan guru dalam melakukan pembelajaran.

c. Bagi sekolah

 Dapat memberikan masukan dalam kualitas pembelajaran khususnnya dalam metode bermain puzzle untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.

**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA FIKIR DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

1. **Tinjauan Pustaka**
2. **Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini**
3. **Pengertian Kognitif**

 Berpikir menunjukkan berbagai kegiatan yang melibatkan penggunaan konsep dan lambang sebagai pengganti objek dan peristiwa mengenal dan mengetahui langsung,di amati dan di rasakan.

 Adapun kemampuan yang ingin di capai dalam mengembangkan kognitif anak menurut Yuliana (2007) adalah sebagai berikut: 1. Mengenali benda sehari-hari 2. Mengetahui adanya benda yang hilang apabila di tunjukkan sebuah gambar yang belum sempurna atau ganjal. 3. Mengenali huruf atau angka.

 Anak pada masa ini berada pada periode berpikir dalam kompleks yang merupakan gambaran bahwa anak telah menggunakan aktivitas-aktivitas mental dan berpikir. Anak mampu mengemukakan ide-idenya dan mengerti adanya hubungan-hubungan sebab akibat dalam bermain sehingga kognitif lebih nampak dalam bermain puzzle

 Menurut Yuliani (2007:68) mengemukakan tentang pengertian kognitif adalah: “Berpikir merupakan manipulasi atau organisasi unsur-unsur lingkungan dengan menggunakan lambang-lambang sehingga tidak perlu langsung melakukan kegiatan tampak”.

Thantowi (1991:30) mengatakan berpikir dapat di beri pengertian sebagai aspek proses menentukan hubungan-hubungan secara bermakna antara aspek-aspek dari suatu bagian pengetahuan sebagai bentuk aktivitas,berpikir merupakan tingkah laku simbolis,karena seluruh aktivitas ini berhubungan dengan atau mengenai pergantian hal-hal yang kongkrit.

 Berdasarkan pendapat di atas,dapat di simpulkan bahwa pengertian kognitif adalah merupakan sesuatu yang fundamental dan yang membimbing tingkah laku anak sebagai bentuk aktivitas yang berhubungan dengan atau mengenai pergantian hal-hal yang kongkrit.

1. **Ciri-ciri Kognitif Anak Usia Dini**

 Menurut Piaget (Moeslichatoen; 1996) bahwa setiap individu akan mengalami empat periode perkembangan berfikir yang berlangsung melalui dari lahir sampai remaja. Masing-masing periode selalu dialami anak secara berurutan. Pertama, individu akan mengalami periode sensori motor ± sampai umur 2,0 tahun. Kemudian periode pra operasional ± umur 7,0 tahun, dilanjutkan pada periode operasional kongkrit ± sampaiumur 11,0 tahun dan terakhir diperiode operasional formal ± sampai umur 15 tahun.

1. **Bidang Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini.**

 Tujuan pengembangan kognitif diarahkan pada pengembangan kemampuan auditory, visual, taktik, kinestik, aritmetika, geometri, dan sains permulaan,ketujuan bidang pengembangan tersebut bukanlah suatu hal yang baru artinya dengan semakin banyaknya penelitian dan pengembangan pada pendidikan anak usia dini, maka akan berkembang pula berbagai kajian dalam rangka mengoptimalkan potensi anak khususnya pada pengembangan kognitif.

Ada 7 bidang pengembangan kognitif menurut Yuliani (2007 :15) adalah sebagai berikut :

1. Bidang Pengembangan Auditori ( PA )

 Kemampuan ini berhubungan dengan bunyi atau indra pendengaran.

1. Bidang Pengembangan Visual ( PV )

Kemampuan ini berhubungan dengan penglihatan, pengamatan, perhatian, tanggapan dan persepsi anak terhadap lingkungan sekitar.

1. Bidang Pengembangan Aritmetika.

 Kemampuan berhitung atau konsep berhitung permulaan.

1. Bidang Pengembangan Kinestik (PK )

 Kemampuan ini berhubungan dengan kelancaran gerak tangan/keterampilan tangan atau motorik halus yang mempengaruhi perkembangan kognitif.

1. Bidang Pengembangan Taktik.

Kemampuan ini berhubungan dengan pengembangan tekstur indra peraba.

1. Bidang Pengembangan Geometri ( PG )

Kemampuan ini berhubungan dengan pengembangan waktu dan ukuran.

1. Bidang Pengembangan Sains Permulaan

Kemampuan ini berhubungan dengan berbagai percobaan atau demonstrasi sebagai suatu pendekatan sainstitik atau logis tetapi tetap mempertimbangkan tahapan berpikir anak.

1. **Indikator Kognitif**

 Kognitif anak usia Taman Kanak-Kanak harus di sesuaikan dengan tingkat perkembangan anak. Jadi kognitif anak pada prinsipnya berkembang berdasarkan perkembangan yang di alami dan sangat bergantung dari proses perkembangan yang di alami anak.

 Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional no.58 tahun 2009 tentang standar pendidikan anak usia dini bahwa indikator kognitif dalam kaitannya dengan kegiatannya dengan bermain puzzle menggunakan dua indikator yaitu : (1) Menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh, (2) Memasang benda sesuai dengan pasangannya, jenisnya, persamaan warnanya, bentuknya.

1. **Metode Bermain Puzzle**
2. **Pengertian Bermain Puzzle**

 Bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Anak usia dini tidak membedakan bermain, belajar dan bekerja. Anak-anak umumnya sangat menikmati permainan dan terus melakukannya di manapun mereka memiliki kesempatan.

 Dunia anak tidak lepas dari dunia bermain dan hampir semua kegiatan anak bermain menggunakan alat permainan. Oleh karena itu alat permainan ini tidak dapat di pisahkandari kebutuhan anak. Pengertian bermain puzzle adalah alat permainan yang terdiri atas potongan-potongan yang bila di jadikan satu menjadi bentuk gambar tertentu.

 Arti bermain menurut Badrun Zaman (2008:7) menyatakan antara lain:

Bermain yang di sengaja di rancang secara khusus untuk kepentingan bermain sebenarnya anak memperaktekkan keterampilan motorik kasar dan motorik halus, melatih koordinasi mata dan tangan dapat merangsang imajinasi dan kognitif anak dalam bermain.

 Bermain pada anak merupakan kegiatan yang dapat disamakan dengan bekerja pada orang dewasa. Bermain memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap pengaruh perkembangan anak. Bermain puzzle memberi kesempatan pada anak untuk mengembangkan kognitif anak untuk mengepresikan berdasarkan apa yang di lihat, di dengar dan di rasakan sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dalam bermain.

 Menurut Moeslichatoen (2004 :35) mengemukakan tentang bermain adalah :

Anak dapat mengendalikan diri sendiri memahami kehidupan, memahami dunia anak merupan cermin perkembangan anak untuk kemampuan kognitif melalui permainan puzzle dan meningkatkan kreatifitas dan nilai sosial anak dalam bermain.

 Permainan ini tentu permainan yang sudah dikenal semua orang bahkan di seluruh dunia, tua, muda, besar kecil semua menyukainya. Bahkan permainan ini hadir dalam berbagai bentuk dan versi. Bahkan bisa ditemukan puzzle yang jumlahnya fantastis, hingga mencapai ribuan gambar.

 Puzzle adalah salah satu bentuk permainan yang membutuhkan ketelitian, melatih untuk memusatkan perhatian, pikiran, karena harus berkonsentrsi ketika menyusun kepingan puzzle tersebut hingga menjadi sebuah gambar utuh dan lengkap. Puzzle termasuk mainan anak yang memiliki nilai edukatif.

 Dengan puzzle anak belajar memahami konsep bentuk, warna, ukuran, dan jumlah. Memasang kepingan puzzle berarti mengingat gambar utuh, kemudian menyusun komponennya menjadi sebuah gambar.

 Cara anak menyelesaikan gambar utuh puzzle adalah dengan menggunakan metode mencoba dan mengulangi kembali ketika salah. Warna dan bentuk kepingan, dua hal yang diperhatikan anak saat memasang puzzle. Karena anak harus berkonsentrasi ketika mencocokkan kepingan-kepingan puzzle. Kegiatan ini meningkatkan keterampilan dalam menyelesaikan permasalahan sederhana.

 Puzzle yang dipilih sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak. Misalnya menyusun bentuk-bentuk buah-buahan atau bentuk dasar seperti segitiga, kotak dan lingkaran. Puzzle yang di pilih yang terbuat dari bahan-bahan yang aman dan ramah lingkungan.

1. **Manfaat Bermain Puzzle**

 Proses belajar pada anak usia dini lebih diarahkan untuk melatih mereka mengembangkan kecerdasan maupun keterampilan. Banyak ahli percaya bahwa masa usia dini merupakan masa yang sangat penting bagi perkembangan otak anak. Guru dan orang tua dapat membantu perkembangan otak anak dengan memberikan pembelajaran melalui permainan. Salah satu permainan yang disukai anak-anak adalah puzzle. Menurut R.E.F. Montolalu (2005 : 18 ) tentang mamfaat bermain bagi anak adalah :

Anak dapat melakukan kegiatan-kegiatan fisik, belajar , bergaul dengan teman sebaya, membina sikap hidup positif, mengembangkan peran sesuai dengan jenis kelamin, menambah pembedaharan kata dan menyalurkan perasaan tertekan.

 Manfaat bermain puzzle adalah dapat mengasah otak anak, melatih koordinasi mata dengan tangan, melatih nalar dan logika anak, melatih kesabaran dan memperluas pengetahuan tentang jenis-jenis puzzle misalnya puzzle geometri, kontruksi, huruf, angka, dan bergambar.

1. **Langkah-Langkah Bermain Puzzle**

 Bermain puzzle melatih otak anak, merangsang motorik halus saat menyusun potongan gambar, permainan ini juga melatih anak berfikir yakni mulai melihat potongan bentuk, memahami bentuknya dan berupaya menata kembali bentuk tersebut setelah diacak-acak. Aktivitas ini juga mengasah masalah untuk anak dua sampai empat tahun.

 Dalam bermain puzzle membutuhkan ketelitian, anak akan dilatih untuk memusatkan fikiran, karena anak harus berkonsentrasi ketika menyusun kepingan-kepingan puzzle tersebut menjadi sebuah gambar yang utuh dan lengkap.

Menurut Badrun Zaman (2008:30 ) langkah-langkah bermain puzzle yaitu:

(1) Memperhatikan gambar puzzle sebagai kesatuan lalu mengeluarkan gambar-gambar tersebut menjadi bagian-bagian. (2) Menyusun kembali gambar itu disesuaikan dengan lekuk-lekuk yang sudah ada dipapan dasar. (3) Mengajak anak untuk mencoba menyusun puzzle. (4) Memberikan kesempatan pada anak untuk menyusun puzzle sendiri.

1. **Fungsi Bermain Puzzle.**

 Fungsi bermain puzzle untuk merangsang anak mengunakan motorik kasar, maupun motorik halus dengan melakukan berbagai aktivitas bermain untuk kemampuan kognitif yang harus dimilikai anak. Bermain puzzle anak dapat melatih jari-jari tangan juga motifasi anak untuk lebih teliti dalam menyusun puzzle dan melatih kesabaran dalam bermain.

 Menurut Badrun Zaman (2008:20) bermain puzzle mempunyai pungsi dalam bermain yaitu :

1. Mengenal bentuk-bentuk yang tidak beraturan.
2. Melatih analisis-analisis atau menguraikan dan menyatukan kembali pada bentuk semula.
3. Melatih motorik halus
4. **Kerangka Pikir**

Secara sederhana, guru memberikan pelajaran dengan media bermain puzzle sebagai media pembelajaran dan mudah dipahami, dengan memberikan bentuk-bentuk puzzle yang menarik maka anak akan bermotifasi untuk belajar dan dapat mengembangkan kemampuan kognitif.

Media merupakan semua bentuk perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan, ide atau gagasan dengan menggunakan media bermain puzzle. Maka akan mempermudah bagi anak untuk memahami bentuk, warna, ukuran dan menyelesaikan permasalahan sederhana yang diberikan guru, khususnya dalam perkembangan kognitif anak.

Salah satu pembelajaran yang menyenangkan dan memberikan kesan kepada anak,sesuai dengan karakteristik anak adalah bermain puzzle. Bermain puzzle adalah menyusun potongan/kepingan gambar menjadi bentuk utuh untuk meransang kemampuan berpikir anak.

Manfaat bermain puzzle adalah dapat mengasah otak anak,melatih koordinasi mata dengan tangan,melatih nalar dan logika anak, melatih kesabaran dan memperluas pengetahuan jenis-jenis puzzle misalnya puzzle geometri, konstruksi, huruf, angka dan bergambar.

Kemampuan perkembangan kognitif di dalam bermain puzzle adalah kemampuan anak menggunakan akal dalam menganalisa, menghubungkan, menyusun kepingan-kepingan menjadi bentuk utuh seperti semula.

Dalam mengembangkan kognitif anak melalui bermain puzzle di Taman Kanak-kanak yaitu memberikan puzzle pada anak agar imajinasinya berjalan, menganalisa gambar, menghubungkan kepingan-kepingan hingga terbentuk satu gambar yang utuh.

Kognitif anak merupakan kompetensi anak terampil dalam bermain puzzle sesuai dengan tujuan pendidikan bahwa membantu perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang di perlukan oleh anak didik dalam pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya dan dapat menyesuaikan diri dari lingkungannya. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada kerangka pikir dibawah ini :

Kognitif Anak Rendah

Aspek Anak

1. Anak belum mampu menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh
2. Anak belum mampu menunjukkan kejangganlan suatu gambar
3. Menunjukkan kejanggalan suatu gambar.
4. Memperlihatkan gambar puzzle sebagai kesatuan lalu mengeluarkan gambar tersebut menjadi bagian-bagian.
5. Menyusun kembali gambar itu disesuaikan dengan lekuk-lekuk yang sudah ada dipapan dasar.
6. Mengajak anak untuk mencoba menyusun puzzle
7. Memberikan kesempatan pada anak untuk menyusun puzzle sendiri

Bermain

Puzzle

1. Menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh
2. Memasangkan benda sesuai dengan pasangannya, jenisnya, persamaannya, warnanya, bentuknya.
3. Menunjukkan kejanggalan suatu gambar.

Perkembangan

Kognitif

Gambar 2.1. kerangka pikir

1. **Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir yang telah dijelaskan maka hipotesis tindakan sebagai berikut, jika kegiatan bermain puzzle diberikan pada anak maka kemampuan kognitif anak di Taman Kanak-Kanak Al-Falah Panasae Kecamatan Malangke Barat Kabupaten Luwu Utara akan meningkat.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Pendekatan dan Jenis Penelitian**
2. Pendekatan Penelitian

 Pendekatan ini dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif denganmenggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan teori model Kurt Lewin.. Dalam hal ini peneliti hanya ingin mendeskripsikan hal yang berhubungan dengan perkembangan kognitif anak melalui bermain puzzle di Taman Kanak-Kanak Al-Falah Panasae Kecamatan Malangke Barat Kabupaten Luwu Utara.

1. Jenis Penelitian

 Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan model Kurt Lewin digunakan untuk mengungkapkan bagaimana mengembangkan kognitif anak melalui bermain puzzle di Taman Kanak-Kanak Al-Falah Panasae Kecamatan Malangke Barat Kabupaten Luwu Utara.

1. **Fokus Penelitian**

 Fokus penelitian dalam mengembangankan kemampuan kognitif anak melalui bermain puzzle pada kelompok B di TK Al-Falah Panasae Kecamatan Malangke Barat Kabupaten Luwu Utara. Kedua fokus penelitian tersebut di oprasionalkan sebagai berikut :

Bermain puzzle adalah alat permainan yang terdiri potongan-potongan yang bila dijadikan satu menjadi bentuk gambar tertentu. Untuk bermain puzzle anak mampu menyusun puzzle dengan beberapa kepingan yang sesuai dengan bentuknya seperti menyusun kepingan menjadi bentuk utuh (8 kepingan).

Kognitif adalah kemampuan individu untuk mengembangkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Bermain puzzle anak harus mengetahui bentuk yang disusun di papan puzzle agar anak mudah menyusun puzzle dengan menggunakan daya pikir anak supaya mudah menyusun kepingan dengan perkembangan kognitif sebagai berikut :

1. Mengenali benda sehari-hari
2. Mengetahui adanya benda hilang bila ditunjukkan sebuah gambar yang belum sempurna
3. Mengenali huruf dan angka.
4. **Subjek Penelitian**

 Penelitian ini dilaksanakan di kelompok B Taman Kanak-Kanak Al-Falah Kecamatan Malangke Barat Kabupaten Luwu Utara tahun ajaran 2012/2013, dengan jumlah anak didik sebanyak 12 0rang, dengan 1 orang guru.

1. **Prosedur dan Desain Penelitian**

 Desain rencana penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Desain Penelitian Tindakan Kelas dipilih karena masalah yang pecahkan berasal dari pembelajaran di kelas maupun di luar kelas sebagai upaya untuk memperbaiki pembelajaran.

 Prosedur pelaksanaan penelitian tindakan kelas terdiri dari beberapa tahap. Tahapan prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, menggunakan prosedur 4 tahap yaitu, 1) rancangan, 2) tindakan, 3) observasi, dan 4) refleksi. Tahap-tahap penelitian tindakan ini dilaksanakan dalam alur siklus berdasarkan model Kurt Lewin dalam Wiriatmadja (2008 ; 64) sebagai berikut :

 Siklus I

 *Acting*

 *Planning* *Observating*

 *Reflekting*

 Gambar 3.1 Desain PTK

**Siklus Pertama**

a. Tahap Perencanaan

 1) Permintaan izin kepada Kepala Taman Kanak-Kanak Al-Falah Kecamatan Malangke Barat Kabupaten Luwu Utara.

 2) Melakukan observasi di lokasi penelitian.

 3) Identifikasi tempat permasalahan dalam kegiatan pengajaran yang berhubungan dengan kegiatan bermain puzzle dalam pengembangan kemampuan kognitif anak Taman Kanak-Kanak Al-Falah Panasae Kecamatan Malangke Barat Kabupaten Luwu Utara.

 4) Membuat Rencana Kegiatan Harian yang berhubungan dengan kegiatan bermain puzzle dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak.

 5) Berdiskusi dengan guru dalam merencanakan teknik kegiatan bermain puzzle dalam mengembangkan kognitif anak.

 6) Membuat format observasi mengenai penggunaan dengan kegiatan bermain puzzle dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak di Taman Kanak-Kanak Al-Falah Panasae Kecamatan Malangke Barat Kabupaten Luwu Utara.

b. Tahap Pelaksanaan

 1) Setelah diperoleh gambaran keadaan kelas secara menyeluruh, maka dilakukanlah penyusunan rancangan tindakan pembelajaran.

 2) Pelaksanaan pengajaran dengan menggunakan kegiatan bermain puzzle dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak di Taman Kanak-Kanak Al-Falah Panasae Kecamatan Malangke Barat Kabupaten Luwu Utara.

c. Tahap Observasi

 Pengamatan dan pemantauan terhadap pelaksanaan kegiatan bermain puzzle terus dilakukan oleh guru, serta perilaku-perilaku anak dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan format penelitian yang telah dibuat sebelumnya, sehingga memperoleh data tentang pengembangan kognitif anak di Taman Kanak-Kanak Al-Falah Panasae Kecamatan Malangke Barat Kabupaten Luwu Utara.

d. Refleksi

 1) Berdiskusi dengan guru mengenai tindakan yang baru saja dilakukan.

 2) Melakukan penyimpulan data tentang ada tidaknya perkembangan kognitif anak melalui bermain puzzle di Taman Kanak-Kanak Al-Falah Panasae Kecamatan Malangke Barat Kabupaten Luwu Utara.

**Siklus Kedua**

a. Tahap Perencanaan

 1) Mengidentifikasi langkah-langkah penggunaan kegiatan bermain puzzle dalam mengembangkan kognitif anak di Taman Kanak-Kanak Al-Falah Panasae Kecamatan Malangke Barat Kabupaten Luwu Utara.

 2) Menyusun rencana tentang mengaktifkan anak dalam kegiatan bermain puzzle

b. Tahap Pelaksanaan

 Pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah yang disusun sebelumnya dengan tujuan pengembangan kemampuan kognitif anak yang diharapkan lebih baik dari tindakan pertama.

c. Tahap Observasi

 Pengamatan dan pemantauan terhadap kegiatan bermain puzzle yang dilakukan oleh guru, serta perilaku-perilaku anak dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan format peneilaian yang telah dibuat sebelumnya, sehingga diperoleh data tentang mengembangkan kemampuan kognitif anak di Taman Kanak-Kanak Al-Falah Panasae Kecamatan Malangke Barat Kabupaten Luwu Utara.

d. Refleksi

 1) Berdiskusi dengan guru mengenai tindakan yang baru saja dilakukan

 2) Melakukan penyimpulan data tentang ada tidaknya perkembangan kemampuan daya pikr melalui kegiatan bermain puzzle di Taman Kanak-Kanak Al-Falah Panasae Kecamatan Malangke Barat Kabupaten Luwu Utara.

 3) Kegiatan berakhir setelah kegiatan bermain puzzle yang diterapkan berhasil di Taman Kanak-Kanak Al-Falah Panasae Kecamatan Malangke Barat Kabupaten Luwu Utara.

1. **Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data**

 Untuk memperoleh data yang lengkap dilakukan dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang sesuai dengan situasi dan kondisi penelitian.

 Adapun teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi.

a. Observasi

 Lembar observasi yang digunakan adalah model checklist dimaksudkan untuk mengamati kegiatan bermain puzzle dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak di Taman Kanak-Kanak Al-Falah Panasae Kecamatan Malangke Barat Kabupaten Luwu Utara.

b. Dokumentasi

 Instrumen dokumentasi yang digunakan adalah buku perkembangan anak dan dokumentasi tertulis.Persuratan dimaksudkan untuk merekap data tentang jumlah anak di Taman Kanak-Kanak Al-Falah Panasae Kecamatan Malangke Barat Kabupaten Luwu Utara dan data lain yang berhubungan dengan penerapan kegiatan bermain puzzle dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak, sedangkan model tertulis untuk mengumpulkan data identitas responden dari anak Taman Kanak-Kanak Al-Falah Panasae Kecamatan Malangke Barat Kabupaten Luwu Utara.

1. **Tekhnik Analisis Data dan Standar Pencapaian**

Data dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif dari awal sampai akhir penelitian, dengan tekhnik analisis sebagai berikut:

1. Menganalisis setiap informasi yang didapatkan melalui observasi dan dokumentasi.
2. Setiap menganalisis data yang diperoleh, diikuti indeks prestasi dan elaborasi untuk menemukan makna yang terkandung di dalamnya.
3. Membuat kategori dan mengelompokkan data yang terkumpul dengan mentrasformasikan data sehingga sistematis.

 Langkah-langkah validasi data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Reduksi data

 Reduksi data adalah proses pemilihan, pemusatan perhatian, penyederhanaan dan transformasi data mentah yang muncul dari catatan lapangan. Hal penting di fokuskan serta memberi susunan yang sistematis sehingga akan lebih memudahkan. Data yang direduksi adalah data hasil observasi dan dokumentasi yang tidak mendukung tema yang di kaji.

1. Pengumpulan Data

 Display data adalah penyajian data informasi berdasarkan apa yang dapat dilihat dan apa yang diperoleh selama observasi, naik itu dalam bentuk skema maupun tabel yang bertujuan memperjelas gagasan dan interprestasi peneliti sehingga memudahkan berfikir dan penarikan kesimpulan.

1. Penarikan Kesimpulan

 Data yang terkumpul kemudian disusun dan selanjutnya diberi kesimpulan. Penarikan kesimpulan dilakukan setelah data dianalisis secara keseluruhan dan ditinjau dari konsep-konsep yang berhubungan.

1. **Indikator Keberhasilan**

Adapun penelitian yang digunakan peneliti untuk mengetahui kemampuan kognitif anak yaitu menggunakan standar pencapaian sesuai dengan pedoman penilaian di Taman Kanak-Kanak untuk mengetahui standar pencapaiannya. Penilaian hasil skor yang di peroleh dari standar pencapaian menggunakan tanda (●, √, ○). Keterangan:

● : Anak mampu mencapai indikator.

- Anak dapat menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh.

√ : Anak kurung mampu mencapai indikator.

- Anak tidak dapat menyelesaikan kepingan puzzle menjadi bentuk utuh.

○ : Anak belum mencapai indikator.

- Anak tidak mau menyusun puzzle.

 Untuk meningkatkan meningkatkan kemampuan kognitif anak di Taman Kanak-Kanak Al-Falah Panasae Kecamatan Malangke Barat Kabupaten Luwu Utara, peneliti menggunakan puzzle dengan indikator keberhasilan yang akan dikembangkan yaitu menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh dan menunjukkan kejangganlan suatu gambar, dan kedua indikator tersebut mencapai tingkat perkembangan di atas 60%.

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

1. **Hasil Penelitian**

**1. Paparan Data Siklus I Pertemuan I**

**a. Perencanaan**

Untuk menggambarkan tentang kemampuan kognitif anak melalui metode bermain puzzle di Taman Kanak-kanak Al-Falah Panasae pada pembelajaran I siklus I yang dilaksanakan dengan langkah – langkah yang dilakukan adalah

1. Membuat RKH (Rencana Kegiatan Harian) adalah suatu pembelajaran berdasarkan minat yang dilakukan oleh guru untuk mematuhi proses kemajuan perkembangan hasil belajar anak sesuai potensi yang dimiliki kemampuan yang diharapkan secara berkesinambungan.
2. Mngatur ruangan (mengelompokkan siswa dan memilih permainan yang di inginkan anak).
3. Menyiapkan instrumen atau lembar observer
4. Menyiapkan alat-alat bermain (Puzzle)
5. Mempersiapkan jenis permainan

**b. Pelaksanaan**

Tahap pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan I pada hari kamis tanggal 27 september 2012. Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan yang I dimulai pada pukul 08.00 wita sampai dengan pukul 10.00 wita. Pada tahap pembelajaran ini terbagi atas 3 (tiga) kegiatan: kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

1) Kegiatan awal

a) Guru mengarahkan anak berbaris dihalaman kemudian diikuti anak didik berbaris dihalaman.

b) Guru mengarahkan anak mengarahkan masuk kelas dengan tertib dimulai dari anak yang barisan paling lurus kemudian anak didik masuk kedalam kelas.

c) Guru mengucapkan “salam dan selamat pagi anak-anak” kemudian anak membalas dengan mengucapkan “salam dan selamat pagi bu guru”.

d) Guru mengarahkan anak untuk berdoa “Doa sebelum belajar” kemudian anak didik berdoa sebelum belajar.

e) Guru mengajak anak didik untuk melonjat-lonjat disamping kursi atau meja anak.

2) Kegiatan inti

a) Guru menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan pada hari ini yakni bermain puzzle.

b) Guru menyiapkan bahan dan peralatan yang akan digunakan dalam kegiatan bermain puzzle.

c) Guru memperlihatkan gambar puzzle sebagai kesatuan lalu mengeluarkan gambar tersebut menjadi bagian-bagian.

d) Guru mengajak anak untuk menyusun puzzle

e) Guru memberikan kesempatan pada anak untuk menyusun puzzle sendiri

3) Kegiatan Penutup

a) Guru mengarahkan anak untuk mencuci tangan sebelum makan, membaca doa dan sikat gigi sesudah makan.

b) Guru bertanya kepada anak tentang kegiatan hari ini, hari ini sudah belajar apa? Senang tidak bermain puzzle? Siapa yang mau bermain lagi? Hal ini dilakukan agar anak dapat ingat yang sudah dilakukan agar dari awal sampai akhir kemudian anak didik menjawab pertanyaan guru dengan bermain puzzle.

c) Guru mengarahkan anak berdoa sebelum pulang kemudian anak didik berdoa sebelum pulang yang dipandu oleh guru.

d) Guru mengucapkan “salam dan selamat pagi anak” sampai ketemu besok ya .... kemudian anak didik membalas salam dari guru.

e) Guru mengarahkan anak didik untuk keluar kelas dengan tertib dan mencium tangan ibu guru.

**c. Observasi**

1. Hasil observasi guru

 Peneliti mengobsevasi aktifitas guru selama proses pembelajaran. Hasil observasi aktifitas mengajar ( terlampir pada lampiran ) diuraikan sebagai berikut:

1. Guru memperlihatkan gambar puzzle sebagai kesatuan lalu mengeluarkan gambar-gambar tersebut menjadi bagian-bagian.

Berdasarkan hasil obsevasi peneliti, guru sudah memperlihatkan gambar puzzle sebagai kesatuan lalu mengeluarkan gambar-gambar tersebut menjadi bagian-bagian dikategorikan cukup karena guru sudah memperlihatkan gambar puzzle dengan baik.

1. Guru memperlihatkan cara menyusun kepingan puzzle sesuai dengan lekuk-lekuk yang sudah ada di papan dasar.

Berdasarkan hasil obsevasi peneliti, guru masih dikategorikan cukup karena guru masih kurang dalam memperlihatkan cara menyusun puzzle sesuai dengan lekuk-lekuk yang sudah ada di papan dasar.

1. Guru mengajak anak untuk mencoba menyusun puzzle

Hasil observasi peneliti, guru mengajak anak untuk menyusun puzzle tergolong dalam kategori kurang Karena guru tidak mengajak anak untuk menyusun puzzle.

1. Guru memberikan kesempatan pada anak untuk menyusun puzzle sendiri.

Hasil observasi peneliti, guru tergolong dalam kategori cokup karena guru kurang memberi kesempatan pada anak untuk menyusun puzzle.

1. Hasil observasi anak

Dari kedua komponen yang diamati yaitu menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh dan memasang benda sesuai pasangannya, jenisnya, persamaannya, warnanya, bentuknya dengan metode bermain puzzle maka hasi observasi kemampuan kognitif anak dapat digambarkan pada siklus I pertemuan I.

Tabel 4. 1 Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak melalui Metode bermain puzzle pada siklus I pertemuan I.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Kegiatan yang diamati | Penilaian |
| Baik | Cukup | Kurang | Jumlah |
| 1 | Anak dapat menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh | 2 | 8 | 2 | 12 |
| 2 | Anak dapat memasang benda sesuai pasangannya, bentuknya, jenisnya. | 2 | 7 | 3 | 12 |

Data hasil Observasi 27-9-2012

Dari data observasi diatas menunjukkan bahwa pengembangan kemampuan kognitif anak melalui merode bermain puzzle dapat dilihat penjabarannya sebagai berikut:

1. Anak dapat menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh sebanyak 2 orang anak yaitu Muh. Aril, Khazallah,
2. Anak yang kurang mampu menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh sebanyak 8 orang anak yaitu: Muh Nuh, Rian Hidayat, Salmiati, Hasnawati, Sulfahri, Naura, Indah, Sukirman
3. Anak yang belum mampu menyusun puzzle menjadi bentuk utuh sebanyak 2 orang anak yaitu: Nyrhidayat dan Muh. Reski

Berdasarkan tabel 4. 1 proses obsevasi pada siklus I pertemuan I pada kemampuan kognitif anak yaitu anak dapat menyusun benda sesuai dengan pasangannya, jenisnya, dengan menggunakan metode bermain puzzle dalam penjabaranya dapat di uraikan sebagai berikut:

1. Anak mampu memasang benda sesuai dengan pasangannya, jenisnya sebanyak 2 orang anak yaiyu: Rian Hidayat dan Hasnawati
2. Anak yang kurang mampu memasangkan benda sesuai pasangannya, jenisnya sebanyak 7 orang anak yaitu: Muh. Nuh, Nurhidayat, Muh. Ari, Salmiati, Muh. Resky, Khazallah, Sukirman
3. Anak yang belum mampu memasangkan benda sesuai pasangannya, jenisnya sebanyak 3 orang yaitu: Zulfahri, Naurah, Sukirman.

Berdasarkan tabel 4.1 menunjukkan bahwa kemampuan Kognitif anak pada pertemuan ke I siklus I belum sepenuhnya berkembang dimana berdasarkan hasil penelitian dan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa dari 2 (dua) indikator yang digunakan yakni menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh bahwa 1 anak berada pada kategori cukup dan 11 anak berada pada kategori kurang. Kemudian indikator memasangkan benda sesuai pasangannya, jenisnya menunjukkan bahwa 2 anak didik yang berada pada kategori cukup dan 10 orang anak didik berada pada kategori kurang.

Kemampuan Kognitifnya belum sepenuhnya berkembang hal ini terlihat dari kemampuan anak untuk menyusun puzzle yang telah diberikan oleh guru belum bisa dilakukan dengan benar, anak masih ragu untuk menyusun puzzle, mengatur suasana kelas belum baik, penjelasan yang diberikan oleh guru belum sepenuhnya di pahami oleh anak didik sehingga arah dari bermain puzzle tidak begitu terarah atau tidak dengan harapan.

Pada tahap observasi aktivitas guru melakukan pengamatan terhadap aktivitas anak didik dalam bermain puzzle. Dalam hasil observasi guru dalam hal ini peneliti menemukan bahwa guru dalam menyediakan alat peraga /media yang sesuai dengan pokok bahasan bermain puzzle pada pertemuan I dikategorikan cukup karena sebelum melakukan kegiatan bermain puzzle guru tidak meyediakan alat peraga yang mendukung kegiatan pembelajaran.

**d. Refleksi**

Dengan melihat hasil pembelajaran I pada siklus I maka refleksi yang ditemukan adalah :

1. Perencanaan : guru masih kurang dalam mempersiapkan anak didik untuk bermain puzzle dalam mengatur suasana kelas yang masih kurang sehingga suasana menjadi tidak kondusif.
2. Pelaksanaan : guru dalam menjelaskan cara bermain puzzle kepada anak didik masih perlu ditingkatkan, masih ada beberapa anak didik yang justru tidak mau menyusun puzzle sehingga mengganggu anak lainnya.
3. Observasi : pelaksanaan observasi sudah baik, namun masih ada item yang masih sulit diamati terutama anak didik dalam kemampuan kognitif dengan menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh dan memang benda sesuai dengan pasangannya, jenisnya.

Dari pembelajaran I pada siklus I menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak dalam hal menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh dan memasang benda sesuai pasangannya, jenisnya, maka dalam penelitian ini peneliti melanjutkan pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak dengan menggunakan metode bermain puzzle pada pembelajaran II siklusI tetapi dengan mengubah atau menukar anak dari kelompok satu kelompok yang lain.

* 1. **Perencanaan**

Tahap perencanaan dilakukan untuk merencanakan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan maksud agar proses pembelajaran berjalan sesuai dengan yang direncanakan untuk menggambarkan tentang kemampuan kognitif anak melalui metode bermain puzzle di taman kanak-kanak AL-Falah Panasae pada pembelajaran II siklus I dapat dilihat pada langkah-langkah yang dilakukan adalah :

1. Membuat Rencana Harian (RKH) dengan memperhatikan waktu kegiatan yaitu kegiatan awal 30 menit.
2. Mengatur suasana kelas, ruangan diatur dengan menggunakan meja dan kursi.
3. Menyiapkan alat untuk bermain puzzle yakni kepingan puzzle.
4. Membuat lembar observasi aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar anak didik untuk mendapatkan data yang akurat tentang upaya meningkatkan kognitif anak melalui metode bermain puzzle.
	1. **Pelaksanaan**

Tahap pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan II pada hari jum’at tanggal 28 september 2012. Pelaksanaan pembelajaran II dimulai pad apukul 08.00 wita sampai dengan pukul 10.00. pada tahap ini terbagi atas tiga kegiatan yaitu : kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan penutup seperti yang terlihat pada tabel berikut.

1. Kegiatan awal
2. Guru mengarahkan anak berbaris di halaman kemudian diikuti anak didik berbaris di halaman.
3. Guru mengarahkan anak masuk kelas dengan tertib, dimulai dari anak yang barisnya paling lurus kemudian anak didik masuk kedalam kelas.
4. Guru mengucapkan “salam dan selamat pagi anak-anak” kemudian anak membalas dengan mengucapkan “salam dan selamat pagi bu guru”
5. Guru mengarahkan anak didik untuk ber “doa sebelum belajar” kemudian anak didik berdoa sebelum belajar.
6. Guru mengajak anak untuk meloncat-loncat di samping kursi atau meja anak.
7. Kegiatan inti
8. Guru menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan pad ahari ini yakni bermain puzzle.
9. Guru menyiapkan bahan dan peralatan yang akan digunakan dalam kegiatan bermain puzzle.
10. Guru memperhatikan gambar puzzle sebagai kesatuan lalu mengeluarkan gambar tersebut menjadi bagian-bagian.
11. Guru mengajak anak untuk menyusun puzzle.
12. Guru memberikan kesempatan pada anak untuk menyusun puzzle sendiri
13. Kegiatan penutup
14. Guru mengarahkan anak mencuci tangan sebelum makan, membaca doa dan sikat gigi sesudah makan.
15. Guru bertanya kepada anak tentang kegiatan hari ini, hari ini sudah belajar apa? Senang tidak bermain puzzle? Siapa yang mau bermain lagi? Hal ini dilakukan agar anak dapat ingat kegiatan yang sudah dilakukan dari awal sampai akhir kemudian anak didik menjawab pertanyaan guru dengan bermain puzzle.
16. Guru mengarahkan anak berdoa sebelum pulang kemudian anak didik berdoa sebelum pulang yang dipandu oleh guru.
17. Guru mengucapkan “salam dan selamat pagi anak” sampai ketemu besok ya.... kemudian anak didik membalas salam dari guru.
18. Guru mengarahkan anak didik untuk keluar dari kelas dengan tertip dan mencium tangan ibu guru.
	1. **Observasi**
19. Hasil observasi guru

 Peneliti mengobsevasi aktifitas guru selama proses pembelajaran. Hasil observasi aktifitas mengajar ( terlampir pada lampiran ) diuraikan sebagai berikut:

1. Guru memperlihatkan gambar puzzle sebagai kesatuan lalu mengeluarkan gambar-gambar tersebut menjadi bagian-bagian.

Berdasarkan hasil obsevasi peneliti, guru sudah memperlihatkan gambar puzzle sebagai kesatuan lalu mengeluarkan gambar-gambar tersebut menjadi bagian-bagian dikategorikan baik karena guru sudah memperlihatkan gambar puzzle dengan baik.

1. Guru memperlihatkan cara menyusun kepingan puzzle sesuai dengan lekuk-lekuk yang sudah ada di papan dasar.

Berdasarkan hasil obsevasi peneliti, guru masih dikategorikan cukup karena guru masih kurang dalam memperlihatkan cara menyusun puzzle sesuai dengan lekuk-lekuk yang sudah ada di papan dasar.

1. Guru mengajak anak untuk mencoba menyusun puzzle

Hasil observasi peneliti, guru mengajak anak untuk menyusun puzzle tergolong dalam kategori cukup karena guru tidak mengajak anak untuk menyusun puzzle.

1. Guru memberikan kesempatan pada anak untuk menyusun puzzle sendiri.

Hasil observasi peneliti, guru tergolong dalam kategori cukup karena guru kurang memberi kesempatan pada anak untuk menyusun puzzle.

1. Hasil observasi anak

Dari kedua komponen yang diamati yaitu menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh dan menunjukkan kejanggalan suatu gambar dengan metode bermain puzzle maka hasi observasi kemampuan kognitif anak dapat digambarkan pada siklus I pertemuan II.

Tabel 4. 2 Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak melalui Metode bermain puzzle pada siklus I pertemuan II.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Kegiatan yang diamati | Penilaian |
| Baik | Cukup | Kurang | Jumlah |
| 1 | Anak dapat menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh | 2 | 8 | 2 | 12 |
| 2 | Anak dapat memasang benda sesuai pasangannya, jenisnya | 2 | 7 | 3 | 12 |

Data hasil Observasi 28-9-2012

Dari data observasi diatas menunjukkan bahwa pengembangan kemampuan kognitif anak melalui merode bermain puzzle dapat dilihat penjabarannya sebagai berikut:

1. Anak dapat menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh sebanyak 2 orang anak yaitu Muh. Aril, Khazallah,
2. Anak yang kurang mampu menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh sebanyak 8 orang anak yaitu: Muh Nuh, Rian Hidayat, Salmiati, Hasnawati, Sulfahri, Naura, Indah, Sukirman
3. Anak yang belum mampu menyusun puzzle menjadi bentuk utuh sebanyak 2 orang anak yaitu: Nyrhidayat dan Muh. Reski

Berdasarkan tabel 4. 2 proses obsevasi pada siklus I pertemuan II pada kemampuan kognitif anak yaitu anak dapat menunjukkan kejanggalan suatu gambar dengan menggunakan metode bermain puzzle dalam penjabaranya dapat di uraikan sebagai berikut:

1. Anak mampu memasang benda sesuai pasangannya, jenisnya sebanyak 2 orang anak yaitu: Rian Hidayat dan Hasnawati
2. Anak yang kurang mampu memasang benda sesuai pasangannya, jenisnya sebanyak 7 orang anak yaitu: Muh. Nuh, Nurhidayat, Muh. Ari, Salmiati, Muh. Resky, Khazallah, Sukirman
3. Anak yang belum mampu memasang benda sesuai pasangannya, jenisnya sebanyak 3 orang yaitu: Zulfahri, Naurah, Sukirman.

Berdasarkan tabel 4.2 memberikan gambaran tentang kemampuan kognitif anak didik. Dimana hasil pengamatan peneliti menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak didik dengan indikator menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh hanya 2 orang anak didik yang berada pada ketegori baik, 8 orang anak didik berada pada kategori cukup dan 2 orang anak didik berada pada kategori kurang. Indikator kemampuan kognitif anak dalam memasang benda sesuai pasangannya, jenisnya bahwa 2 orang anak didik berada pada kategori baik, 7 berada pada kategori cukup dan 3 berada pada kategori kurang.

Kemampuan kognitifnya belum sepenuhnya berkembang hal ini terlihat dari kemampuan anak bermain puzzle yang telah diberikan oleh guru belum bisa dilakukan dengan benar, akan tetapi sudah ada beberapa anak didik yang mengalami peningkatan bila dibandingkan pada pertemuan ke II siklus I dimana sudah ada anak yang mampu mengelompokkan benda dengan berbagai cara menurut ciri-ciri tertentu (menurut warna, bentuk, ukuran, dan Menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh, dan memasang benda sesuai pasangannya, jenisnya.

* 1. **Refleksi**

Dengan melihat hasil pembelajaran II pada siklus I maka refleksi yang dikemukakan adalah :

1. Perencanaan : Guru masih kurang dalam mempersipkan anak didik untuk bermain puzzle. Guru dalam mengatur suasana kelas yang masih kurang sehingga suasana kelas menjadi tidak kondusif.
2. Pelaksanaan : guru dalam menjelaskan cara bermain puzzle kepada anak didik masih perlu ditingkatkan, masih ada beberapa anak didik yang justru mengganggu anak lainnya. Sikap ragu-ragu anak didik yang perlu diperhatikan terutama pada saat menyusun puzzle.
3. Observasi : pelaksanaan observasi sudah baik, namun masih ada hitam yang sulit diamati terutama anak didik dalam kemampuan kognitif dalam menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh dan memasang benda sesuai pasangannya, jenisnya.

**2. Paparan Data Siklus II**

1. **Perencanaan**

Untuk menggambarkan tentang kemampuan kognitif anak melalui metode bermain puzzle di taman kanak-kanak Al-Falah Panasae pada pembelajaran I siklus II maka dibuat perencanaan seperti yang dapat dilihat langkah-langkah berikut :

1. Membuat RKH
2. Mengatur ruangan
3. Menyiapkan alat-alat bermain puzzle
4. Menyiapkan instrument atau lembar observasi.
5. Mempersiapkan jenis permainan
6. **Pelaksanaan**

Tahap pelaksanaan tindakan pertemuan I siklus II pada hari rabu 3 oktober 2012. Pelaksanaan pertemuan I dimulai pada apukul 08.00 WITA sampai dengan 10.00 WITA. Pada tahap ini terbagi atas 3 kegiatan : yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan penutup seperti yang terlihat berikut ini :

1. Kegiatan awal

Guru mengarahkan anak berbaris dihalaman kemudian diikuti anak didik berbaris di halaman

Guru mengarahkan masuk kelas dengan tertib, dimulai dari anak yang barisannya paling lurus kemudian anak didik masuk dalam kelas.

Guru mengucapkan “salam dan selmat pagi anak-anak” kemudian anak membalas dengan mengucapkan “ salam dan selamat pagi bu guru”.

Guru mengarahkan anak didik untuk berdoa sebelum belajar kemudian anak didik berdoa sebelum belajar.

Guru mengajak anak melonjat-lonjat di samping kursi atau di meja anak.

1. Kegiatan inti

Guru menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan yakni bermain puzzle.

Guru menyiapkan bahan dan peralatan yang akan digunakan dalam bermain puzzle.

Guru memperhatikan gambar puzzle sebagai kesatuan lalu mengeluarkan gambar tersebut menjadi bagian-bagian.

Guru mengajak anak untuk menyusun puzzle.

Guru memberikan kesempatan pada anak untuk menyusun puzzle sendiri

1. Kegiatan penutup
2. Guru mengarahkan anak untuk mencuci tangan sebelum makan, membaca doa dan sikat gigi sesudah makan.
3. Guru bertanya pada anak tentang kegiatan, hari ini sudah belajar apa? Senang tidak bermain puzzle? Siapa yang mau bermain lagi? Hal ini dilakukan agar anak dapat ingat kegiatan yang sudah dilakukan dari awal sampai akhir kemudian anak didik menjawab pertanyaan dengan bermain puzzle.
4. Guru mengarahkan anak berdoa pulang kemudian anak didik berdoa sebelum pulang.
5. Guru mengucap “salam dan selamat pagi anak” sampai ketemu besok ya… kemudian anak didik membalas salam dari guru.
6. **Observasi**
7. Hasil observasi guru

 Peneliti mengobsevasi aktifitas guru selama proses pembelajaran. Hasil observasi aktifitas mengajar ( terlampir pada lampiran ) diuraikan sebagai berikut:

1. Guru memperlihatkan gambar puzzle sebagai kesatuan lalu mengeluarkan gambar-gambar tersebut menjadi bagian-bagian.

Berdasarkan hasil obsevasi peneliti, guru sudah memperlihatkan gambar puzzle sebagai kesatuan lalu mengeluarkan gambar-gambar tersebut menjadi bagian-bagian dikategorikan baik karena guru sudah memperlihatkan gambar puzzle dengan baik.

1. Guru memperlihatkan cara menyusun kepingan puzzle sesuai dengan lekuk-lekuk yang sudah ada di papan dasar.

Berdasarkan hasil obsevasi peneliti, guru masih dikategorikan baik karena guru sudah memperlihatkan cara menyusun puzzle sesuai dengan lekuk-lekuk yang sudah ada di papan dasar.

1. Guru mengajak anak untuk mencoba menyusun puzzle

Hasil observasi peneliti, guru mengajak anak untuk menyusun puzzle tergolong dalam kategori baik karena guru sudah mengajak anak untuk menyusun puzzle.

1. Guru memberikan kesempatan pada anak untuk menyusun puzzle sendiri. Hasil observasi peneliti, guru tergolong dalam kategori baik karena guru sudah memberi kesempatan pada anak untuk menyusun puzzle.

1. Hasil observasi anak

Dari kedua komponen yang diamati yaitu menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh dan memasang benda sesuai pasangannya, jenisnya dengan metode bermain puzzle maka hasi observasi kemampuan kognitif anak dapat digambarkan pada siklus II pertemuan I.

Tabel 4. 3 Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak melalui Metode bermain puzzle pada siklus II pertemuan I.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Kegiatan yang diamati | Penilaian |
| Baik | Cukup | Kurang | Jumlah |
| 1 | Anak dapat menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh | 6 | 5 | 1 | 12 |
| 2 | Anak dapat memasang benda sesuai pasangannya, jenisnya | 10 | 2 | - | 12 |

Data hasil Observasi 3-10-2012

Dari data observasi diatas menunjukkan bahwa pengembangan kemampuan kognitif anak melalui merode bermain puzzle dapat dilihat penjabarannya sebagai berikut:

1. Anak dapat menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh sebanyak 6 orang anak yaitu Nur Hidayat, Muh. Ari, Salmiati, Zulfahri, Muh. Rezky, Kazallah Muzakki.
2. Anak yang kurang mampu menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh sebanyak 5 orang anak yaitu: Muh Nuh, Rian Hidayat, Naura, Indah, Sukirman.
3. Anak yang belum mampu menyusun puzzle menjadi bentuk utuh sebanyak 2 orang anak yaitu: Hasnawati.

Berdasarkan tabel 4. 3 proses obsevasi pada siklus II pertemuan I pada kemampuan kognitif anak yaitu anak dapat memasang benda sesuai pasangannya, jenisnya dengan menggunakan metode bermain puzzle dalam penjabaranya dapat di uraikan sebagai berikut:

1. Anak mampu memasang benda sesuai pasangannya, jenisnya sebanyak 10 orang anak yaiyu: Muh. Nuh, Rian Hidayat, Nur Hidayat, Muh. Ari, Salmiati, Zulfahira, Muh. Rezky, Khazallah, Indah, Sukirman.
2. Anak yang kurang mampu memasang benda sesuai pasanganya, jenisnya sebanyak 2 orang anak yaitu: Hasnawati, Naura.
3. Anak yang belum mampu memasang benda sesuai pasangannya, jenisnya sudah tidak ada.

Hasil observasi peneliti, guru tergolong dalam kategori cukup karena guru kurang memberi kesempatan pada anak untuk menyusun puzzle.Berdasarkan tabel 4.3 tentang kemampuan kognitif anak didik. Dimana hasil pengamatan peneliti menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak pada indikator menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh hanya 6 orang anak didik yang berada pada kategori baik, 5 orang anak didik berada pada kategori cukup dan 1 orang anak didik berada pada kategori kurang, indikator memasang benda sesuai pasangannya, jenisnya menunjukkan bahwa 10 anak didik berada pada kategori baik, 2 anak didik berada pada kategori cukup.

**d. Refleksi**

Dengan melihat hasil pada pembelajaran I pada asiklus II, maka hasil refleksi yang ditemukan adalah :

1. Perencanaan dan pelaksanaan guru dalam merencanakan dan mengatur suasana kelas sudah baik, penjelasan yang diberikan sudah baik sehingga anak sudah mengerti tugasnya masing-masing meskipun masih ada yang masih ragu-ragu.
2. Observasi

 Pada kegiatan observasi sudah terlaksana dengan baik tetapi masih perlu dilaksanakan pembelajaran II siklus II dengan permainan yang sama.

1. **Perencanaan**

Tahap perencanaan dilakukan untuk merencanakan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan maksud agar proses pembelajaran belajar dengan sesuai yang direncanakan untuk menggambarkan tentang kemampuan kognitif anak melalui metode bermain puzzle di taman kanak-kanak Al Falah Panasae dapat dilihat pada langkah-langkah yang dilakukan adalah :

1. Membuat rencana kegiatan harian (RKH) dengan memperhatikan waktu kegiatan yaitu kegiatan awal 30 menit, kegiatan inti 60 menit dan kegiatan akhir 30 menit.
2. Mengatur suasana kelas, ruangan diatur menggunakan meja dan kursi.
3. Menyiapkan alat untuk bermain puzzle yakni kepingan puzzle.
4. Membuat lembar observasi aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar anak didik untuk mendapatkan data yang akurat tentang upaya meningkatkan kognitif anak melalui metode bermain puzzle.
5. **Pelaksanaan**

Tahap pelaksanaan tindakan pertemuan II siklus II pada hari senin tanggal 8 oktober 2012. Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan yang ke II dimulai pada pukul 08.00 wita sampai dengan pukul 10.00 wita. Pada tahap pembelajaran ini terbagi atas tiga kegiatan yaitu : kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan penutup yang berikut :

1. Kegiatan Awal.
2. Guru mengarahkan anak berbaris dihalaman kemudian diikuti anak didik berbaris dihalaman.
3. Guru mengarahkan anak masuk kelas dengan tertib, dimulai dari anak yang barisannya paling lurus kemudian anak didik masuk dalam kelas.
4. Guru mengucapkan “salam dan selamat pagi bu guru”
5. Guru mengarahkan anak untuk berdoa “doa sebelum belajar” kemudian anak didik berdoa sebelum belajar.
6. Guru mengajak anak untuk melonjat-lonjat disamping kursi atau meja anak.
7. Kegiatan Inti.
8. Guru menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan pada hari ini yakni bermain puzzle.
9. Guru menyiapkan bahan dan peralatan yang akan digunakan dalam kegiatan bermain puzzle.
10. Guru memperhatikan gambar puzzle sebagai kesatuan lalu mengeluarkan gambar tersebut menjadi bagian-bagian.
11. Guru mengajak anak untuk menyusun puzzle.
12. Guru memberikan kesempatan pada anak untuk menyusun puzzle sendiri
13. Kegiatan Penutup.
14. Guru mengarahkan anak untuk mencuci tangan sebelum makan, membaca doa dan sikat gigi sesudah makan.
15. Guru bertanya kepada anak tentang kegiatan hari ini, hari ini sudah belajar apa? senang tidak bermain puzzle? Siapa yang mau bermain lagi? Hal ini dilakukan awal sampai akhir kemudian anak didik menjawab pertanyaan guru dengan : bermain Puzzle.
16. Guru mengarahkan anak berdoa sebelum pulang kemudian anak didik berdoa sebelum pulang yang dipandu oleh guru.
17. Guru mengucapkan salam “salam dan selamat pagi anak “ sampai ketemu besok ya…. Kemudian anak didik membalas salam dari guru.
18. Guru mengarahkan anak didik untuk keluar dari kelas dan mencium tangan ibu guru.
19. **Observasi**
20. Hasil observasi guru

 Peneliti mengobsevasi aktifitas guru selama proses pembelajaran. Hasil observasi aktifitas mengajar ( terlampir pada lampiran ) diuraikan sebagai berikut:

1. Guru memperlihatkan gambar puzzle sebagai kesatuan lalu mengeluarkan gambar-gambar tersebut menjadi bagian-bagian.

Berdasarkan hasil obsevasi peneliti, guru sudah memperlihatkan gambar puzzle sebagai kesatuan lalu mengeluarkan gambar-gambar tersebut menjadi bagian-bagian dikategorikan baik karena guru sudah memperlihatkan gambar puzzle dengan baik.

1. Guru memperlihatkan cara menyusun kepingan puzzle sesuai dengan lekuk-lekuk yang sudah ada di papan dasar.

Berdasarkan hasil obsevasi peneliti, guru masih dikategorikan baik karena guru sudah memperlihatkan cara menyusun puzzle sesuai dengan lekuk-lekuk yang sudah ada di papan dasar.

1. Guru mengajak anak untuk mencoba menyusun puzzle

Hasil observasi peneliti, guru mengajak anak untuk menyusun puzzle tergolong dalam kategori baik karena guru sudah mengajak anak untuk menyusun puzzle.

1. Guru memberikan kesempatan pada anak untuk menyusun puzzle sendiri. Hasil observasi peneliti, guru tergolong dalam kategori baik karena guru sudah memberi kesempatan pada anak untuk menyusun puzzle.
2. Hasil observasi anak

Dari kedua komponen yang diamati yaitu menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh dan memasang benda sesuai pasangannya, jenisnya dengan metode bermain puzzle maka hasi observasi kemampuan kognitif anak dapat digambarkan pada siklus II pertemuan II.

Tabel 4. 4 Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak melalui Metode bermain puzzle pada siklus II pertemuan II.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Kegiatan yang diamati | Penilaian |
| Baik | Cukup | Kurang | Jumlah |
| 1 | Anak dapat menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh | 10 | 2 | - | 12 |
| 2 | Anak dapat memasang benda sesuai pasangannya, jenisnya | 12 | - | - | 12 |

Data hasil Observasi 8-10-2012

Dari data observasi diatas menunjukkan bahwa pengembangan kemampuan kognitif anak melalui merode bermain puzzle dapat dilihat penjabarannya sebagai berikut:

1. Anak dapat menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh sebanyak 10 orang anak.
2. Anak yang kurang mampu menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh sebanyak 2 orang anak.
3. Anak yang belum mampu menyusun puzzle menjadi bentuk utuh sebanyak sudah tidak ada lagi.

Berdasarkan tabel 4. 4 proses obsevasi pada siklus II pertemuan II pada kemampuan kognitif anak yaitu anak dapat menunjukkan kejanggalan suatu gambar dengan menggunakan metode bermain puzzle dalam penjabaranya dapat di uraikan sebagai berikut:

1. Anak mampu memasang benda sesuai pasangannya, jenisnya sebanyak 12 orang anak.
2. Anak yang kurang mampu memasang benda sesuai pasangannya, jenisnya sudah tidak ada lagi.
3. Anak yang belum mampu memasang benda sesuai pasangannya, jenisnya sudah tidak ada lagi.

Berdasarkan tabel 4.4 dengan menggunakan metode bermain puzzle menunjukkan bahwa anak ditaman kanak-kanak Al Falah Panasae dalam mengungkapkan kemampuan kognitifnya sudah mengalami peningkatan dimana anak sudah mampu menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh dan memasang benda sesuai pasangannya, jenisnya.

Hal ini bisa dilihat pada tabel 4.4 dimana indikator menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh bahwa 10 orang anak didik sudah berhasil pada kategori baik dan 2 orang berada pada kategori cukup. Kemudian indikator memasang benda sesuai pasangannya, jenisnya menunjukkan bahwa 12 anak berada pada kategori baik.

Hasil observasi guru pada pertemuan II siklus II,berdasarkan hasil penelitian ini dalam hal guru menyediakan alat peraga/media paembelajaran bermain puzzle di kategorikan baik karena guru sudah menyediakan alat peraga/media yang mendukung pembelajaran. Guru dalam mengajak anak untuk menyusun puzzle dikategorikan baik kerena guru sudah mengajak anak untuk mencoba menyusun puzzle. Hasil observasi guru dalam memberikan kesempatan pada anak untuk menyusun puzzle sendiri di kaategorikan baik karena guru sudah memberikan kesempatan pada anak untuk menyusun puzzle sendiri.

1. **Refleksi**

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada pembelajaran II siklus II menunjukkan bahwa :

1. Perencanaan dan pelaksanaan yang dilakukan oleh guru sudah baik dan sudah mampu menjelaskan kepada anak didik tentang permainan dan tata cara bermainnya sehingga anak didik dapat melaksanakan permainan puzzle dengan baik.
2. Observasi : hasil pengamatan peneliti menunjukkan semua sudah berjalan baik dan maksimal hal ini bisa dilihat dari tabel 4.5 pada pertemuan ke III siklus II menunjukkan bahwa anak didik pada subjek penelitian ditaman kanak-kanak AL-Falah Panasae pada pokok kajian kognitif anak dengan metode bermain Puzzle telah berhasil dimana anak didik telah mampu menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh dan memasang benda sesuai pasangannya, jenisnya.

**B. Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian pada subjek peneliti yakni ditaman kanak-kanak AL-Falah Panasae kelas B sebanyak 12 orang menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak belajaran I dan Pembelajaran II menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak didik belum begitu baik terutama dalam hal menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh dan memasang benda sesuai pasangannya, jenisnya.

Tetapi berdasarkan pengamatan peneliti menemukan bahwa ada sebagian dari anak didik mengalami peningkatan kemampuan kognitif setelah pembelajaran I dan II tetapi masih didominasi pada kategori kurang.

Pada proses pembelajaran pada siklus I masih tetap terdapat beberapa kelemahan-kelemahan yang mesti diperbaiki kelamahan tersebut antara lain :

1. Guru dalam menjelaskan tentang tata cara bermain puzzle kepada anak didik masih kurang maksimal.
2. Masih ada beberapa anak didik yang tidak mau menyususn puzzle.
3. Pengaturan atau suasana kelas yang belum sepenuhnya belum bisa diatur secara baik.

Berdasarkan kelemahan-kelemahan pada pembelajaran siklus I maka guru kelas dalam hal ini peneliti mencoba menarik sebuah kesimpulan bahwa pembelajaran pada siklus I belum berhasil dan perlu ditingkatkan lagi pada pembelajaran siklus II sekaligus memperbaiki seluruh kelemahan-kelemahan yang ditemukan pada penelitian siklus I.

Pada siklus II Guru kelas dalam hal ini peneliti melakukan perbaikan-perbaikan atas kelemahan-kelemahan yang ditemukan pada siklus I sebagai berikut :

1. Guru kelas atau peneliti perlu lebih aktif dalam memberikan penjelasan kepada anak didik tentang tata cara bermain yang baik.
2. Guru dalam memilih puzzle di sesuaikan dengan usia anak.
3. Guru dalam mengatasi anak yang tidak mau dalam bermain puzzle perlu diberikan perhatian yang lebih dan memberikan motivasi-motivasi agar anak didik mau menyusun puzzle dalam bermain puzzle.
4. Guru harus memperhatikan suasana kelas agar anak didik bersemangat untuk bermain puzzle.

Hasil penelitian pada pembelajaran siklus II setelah memperbaiki kelemahan-kelemahan yang didapatkan pada siklus I menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak didik dengan menggunakan metode bermain puzzle sudah sangat baik. Hal ini bisa dilihat pada tabel 4.3 dan 4.4.

Pada tabel 4.3 menunjukkan bahwa kognitif anak didik ditaman kanak-kanak AL-Falah Panasae kelompok B telah mengalami peningkatan dimana ada beberapa anak mampu menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh dan menunjukkan kejanggalan suatu gambar sudah berada pada kategori baik dan cukup, sedangkan pada tabel 4.4 sangat terlihat jelas menunjukkan bahwa anak didik telah berhasil meningkatkan kemampuan kognitif dimana rata-rata anak didik telah mencapai kategori baik dalam kemampuan anak menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh dan memasang benda sesuai pasangannya, jenisnya.

Hasil penelitian tersebut tentu membuktikan bahwa dengan menggunakan metode bermain puzzle pada anak didik terutama ditaman kanak-kanak khususnya di Taman Kanak-kanak AL-Falah Panasae kelompok B telah berhasil meningkatkan kemampuan kognitif anak didik dari segi kemampuan menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh dan memasang benda sesuai pasangannya, jenisnya.

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

* + - 1. **Kesimpulan.**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa : Kemampuan kognitif anak didik pada siklus I di taman kanak-kanak AL-Falah Panasae kelompok B dengan menggunakan metode bermain puzzle menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak belum baik atau meningkat dalam hal kemampuan menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh dan memasang benda sesuai pasangannya, jenisnya. Kemudian pada siklus II menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak didik di taman kanak-kanak AL-Falah Panasae kelompok B dengan menggunakan metode bermain puzzle secara keseluruhan mengalami peningkatan yang sangat baik atau berhasil terutama dalam hal kemampuan menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh dan memasang benda sesuai pasangannya, jenisnya.

* + - 1. **Saran**

Berdasarkan hasil pembahasan dan kesimpulan yang telah diuraikan dalam penelitian ini maka peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut :

1. Disarankan kepada guru taman kanak-kanak agar dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak didik terutama dalam kemampuan menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh dan memasang benda sesuai pasangannya, jenisnya.
2. Bagi pihak sekolah agar senantiasa memberikan dan menyiapkan fasilitas yang dibutuhkan dalam kegiatan bermain terutama dalam hal bermain puzzle.
3. Bagi anak didik, agar kegiatan bermain puzzle ini sering dilakukan agar anak didik bisa meningkatkan kognitif
4. Bagi peneliti selanjutnya disarankan agar mencari metode lain dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak didik.

**DAFTAR PUSTAKA**

Assori, Muhammad, 2007. *Psikologi Pembelajaran*. Bandung : CV Wacana Prima

Arikunto, Suharsimi dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara

Badrun Zaman, dkk. 2008. *Media dan Sumber Belajar.* Universitas Terbuka.

Bambang Utomo. 2001. *Terampil Berpikir*, Jakarta: Milenia Populer.

Depdikbud.1986.*Pendidikan dan kebudayaan,Pedagogik dan Pendidikan Nasional*,Jakarta:Proyek pengaduan Buku SPG.

 Pendidikan dan kebudayaan,1997*. Metodik khusus pengembangan kognitif di Taman Kanak-kanak*,Jakarta. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

 Pendidikan Dan Kebudayaan,2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*,Jakarta:Departemen Pendiknas. Balai Pusatka

 Depdiknas. 2004. *Pedoman Penelitian di TK*. Jakarta. Depdiknas.2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di TK*.Jakarta : Depdiknas.

Gunarti, W, dkk. 2008. *Metode Pengembangan Prilaku dan Kemampuan Dasar* AUD. Jakarta : Universitas terbuka.

Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini* : Jakarta

Imam Sofyati,2008.Intelektual Anak Usia Dini.([http://www.geoogle.co.id/diakses 20 Maret 2008](http://www.geoogle.co.id/diakses%2020%20Maret%202008).

K. Roestiyah, N, 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Rineka Cipta

Kusumah, W. dan Dwitagama, D. 2009. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT Indek.

Maerzyda, Andi, 2003. *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*. Bandung : CV Mandar maju.

Moesliechatoen. 2004*. Metode Pengejaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta :Rhineka cipta.

Rahmawati, Y. dan Kurniati, E. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak.* Jakarta : PT Predana Media Grup.

R.E.F.Montolalu, dkk. 2005. *Bermain dan Permainan anak.* Universitas terbuka*.*

 *.2007.Bermain dan permainan anak.*Universitas Terbuka

Salim,Agus 2006. *Mengajar keterampilan Berpikir.* Kompas

Seefeldt, Carol, 2008. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta : PT Indeks

Sudrajad, Ahmad .2008. Perkembangan Kognitif. Http:// Ahmad

Sudrajat.Wordpres.com/2008/01/31/Perkembangan Kognitif

Sujono, Anas, 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta : PT Indeks.

Sujiono,Yuliani,dkk.2007. *Metode pengembangan kognitif Pengembangan Tenaga Kependidikan*. Universitas Terbuka.

 2008. *Metode Pengembangan Kognitif.* Jakarta : Universitas Terbuka.

 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta : PT.Indeks

Thantowi.1991. *Psikologi Kependidikan*. Bandung: Aksara