

## PENINGKATAN PERKEMBANGAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN PUZZLE PADA ANAK TK B

Nina Veronica, Lutifiah  
Universitas Muhammadiyah Surabaya, TK Dharma Wanita Sekargadung  
veronicanina44@gmail.com

### ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peran permainan Puzzle dalam meningkatkan aspek kognitif. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan subyek penelitian sebanyak 19 anak kelompok B TK Dharma Wanita Pungging. Hasil penelitian yang dilakukan membuktikan perkembangan kognitif dari pratindakan ke siklus II meningkat dengan rata-rata 40,18 dan persentase sebesar 52,63%. Sehingga dapat disimpulkan aspek perkembangan kognitif anak meningkat melalui permainan puzzle.

**Katakunci** : perkembangan kognitif, puzzle, TK B

### ABSTRACT

The fifth grade student at SDN 2 Laban had difficulty in doing squat style long jump techniques. Most students just master how to jump. They have not been able to make the overall movement as evidenced by the results of the evaluation, out of 25 students in class V, only 15 students (33.3%) can do the squat style long jump technique.

The purpose of this study was to determine the role of the puzzle game in improving cognitive aspects. The method used was classroom action research with 19 subjects of group B in Dharma Wanita Pungging Kindergarten. The results of research conducted prove cognitive development from pre-action to cycle II increased by an average of 40.18 and percentage of 52.63 %. So it can be concluded that aspect of children's cognitive development are increased through puzzle games.

**Keywords**: cognitive development, puzzle, TK B

### PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini sangat penting untuk mengoptimalkan potensi anak, pendapat tersebut didukung oleh Suyanto (2005:5) bahwa tujuan pembelajaran anak usia dini adalah untuk mengembangkan seluruh potensi anak agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai filsafah suatu bangsa. Sehingga pendidikan anak usia dini sangat penting bagi anak.

Pendidikan Anak Usia dini salah satunya adalah program pendidikan

Taman Kanak-kanak (TK). Peran guru/pendidik pada program pendidikan TK sangat penting dalam membantu menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak. Kegiatan pembelajaran yang disiapkan oleh pendidik harus dilakukan dalam suasana yang menyenangkan dengan menggunakan strategi, untuk materi atau bahan dan media yang menarik serta mudah dimengerti oleh anak. Strategi yang dapat dilakukan pendidik dalam membantu menstimulasi anak salah satunya

adalah melalui bermain sambil belajar.

Anak belajar dengan caranya sendiri, dan dunia anak adalah dunia bermain. Bermain merupakan cara belajar yang sangat penting bagi anak usia dini. Menurut Sudono (2001:1) bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Pendidik harus mampu mengembangkan suatu permainan yang dapat menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak. Menurut Andriana (2011:46) permainan adalah stimulasi yang sangat tepat bagi anak. Memberi variasi permainan dan sangat baik jika orang tua ikut terlibat dalam permainan, yaitu melalui kegiatan bermain. Anak-anak bermain dengan menggunakan seluruh emosinya, perasaannya, dan pikirannya. Kesenangan merupakan salah satu elemen pokok dalam bermain.

Melalui kegiatan bermain semua aspek perkembangan anak ditumbuhkan. Keuntungan bermain menurut Andriana (2011:48) adalah 1) Mengoptimalkan pertumbuhan seluruh bagian tubuh, 2) Meningkatkan daya kreativitas, 3) Mendapat kesempatan untuk menemukan arti dari benda-benda yang ada disekitar anak, 4)

Mengembangkan kemampuan kognitif atau pengetahuan anak.

Penyampaian materi dalam mengembangkan kognitif atau intelektual harus menggunakan tahap permainan. Pendapat tersebut didukung oleh penelitian Dienes (dalam Harmini dkk, 2005:30) yang percaya konsep-konsep matematika dipelajari seperti halnya tahap perkembangan intelektual Piaget yaitu 1) bermain bebas, 2) permainan, 3) mencari kesamaan sifat, 4) representasi 5) simbolisasi, 6) formalisasi. Cara penyajian matematika ada empat cara menurut Harmini,dkk (2005:31) yaitu 1) penyajian wujud nyata, 2) penyajian wujud gambar, 3) penyajian wujud diagram, dan 4) penyajian wujud simbol.

Pendapat tentang permainan juga disampaikan oleh Azharona dkk (2013:31) bahwa permainan merupakan salah satu kegiatan yang disukai anak, karena sesuai dengan karakteristik anak. Permainan yang dapat mengembangkan aspek kognitif adalah puzzle, hal tersebut di dukung oleh penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Astuti dkk (2014:8) yang menyatakan bahwa bermain puzzle berbantuan *brain gym* dapat meningkatkan kemampuan kognitif.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada tanggal 10 April 2019 dalam proses pembelajaran menggunakan buku pintar sebagai media pembelajaran. Dalam

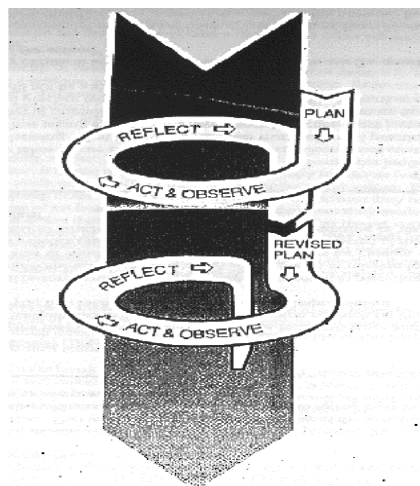
pengamatan tersebut guru melakukan pembelajaran dengan menggunakan tema tumbuhan dan untuk tema tumbuhan dalam buku pintar tersebut lebih dominan untuk menebali angka, menghitung banyaknya buah (subtema) yang ada di buku dan mewarnai. Dalam hal tersebut anak bekerja secara individu, guru mengawasi dari jauh sehingga 10 dari 19 anak malas dalam belajar yang berujung dengan tidak maunya anak dalam melakukan kegiatan proses belajar dan ketika anak tidak dapat menyelesaikan pekerjaannya. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aspek kognitif anak melalui permainan puzzle.

#### METODE

Menurut masalah yang ditemukan dan upaya untuk memecahkan masalah tersebut maka peneliti menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dianggap tepat karena terdapat permasalahan dalam proses pembelajaran di kelas, bukan masalah individu dan dilakukan sebagai usaha untuk meningkatkan kemampuan kognitif melalui permainan puzzle.

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model kolaborasi dengan acuan model siklus yang

telah dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart (1988) dengan tahap yang lazim dilalui yaitu: (1) Perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) Pengamatan, (4) refleksi. Tahapan model siklus dapat dilihat pada gambar 1.



**Gambar 1.**  
**Model siklus yang dikembangkan**  
**Kemmis dan MC Taggart (1988)**

Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B di TK Dharma Wanita Desa Sekargadung Kecamatan Pungging Kabupaten Mojokerto yang terdiri dari 19 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi dan wawancara.

Indikator ketercapaian penelitian dilihat dari ketuntasan belajar anak yang dapat dilihat pada tabel 1.

**Tabel 1. Kriteria Keberhasilan Kelas**

Rentang Nilai	Taraf Ketuntasan
85% - 100%	Sangat Tuntas
75% - 84%	Tuntas
45% - 74%	Belum Tuntas
1% - 44%	Tidak Tuntas

Apabila hasil penelitian telah menunjukkan hasil direntang tuntas hingga sangat tuntas, maka penelitian akan diberhentikan karena telah menunjukkan peningkatan.

### HASIL

Dari hasil penelitian yang dilakukan mulai dari pra tindakan, pelaksanaan penelitian pada siklus I dan pelaksanaan penelitian pada siklus II dapat diketahui bahwa kemampuan kognitif anak khususnya

dalam memecahkan masalah (menyusun puzzle), menyebutkan nama buah dan menghitung banyaknya buah mengalami peningkatan yang sangat pesat. Data yang diperoleh melalui observasi, dan dokumen kemudian ditulis ulang dan dipaparkan. Setelah melalui proses analisis dalam kerangka data kemudian disimpulkan. Dari hasil analisis dapat dilihat hasil temuan siklus yang dipaparkan oleh peneliti sebagai berikut:

**Tabel 2. Hasil Peningkatan Aspek Perkembangan Kognitif Anak melalui Permainan Puzzle dari Penelitian Pra tindakan, Siklus I dan Siklus II**

No	Nilai	Pra tindakan	Siklus I	Siklus II	Peningkatan kemampuan kognitif		
					Pra tindakan ke siklus I	Siklus I ke siklus II	Pratindakan ke siklus II
1	Rata-rata kemampuan kognitif	41,73	63,59	81,91	21,86	26,32	40,18
2	Ketuntasan belajar anak	42,10%	73,6%	94,73%	31,5%	21,13%	52,63%

Pada tabel 2 tampak bahwa kemampuan kognitif anak pada pra tindakan mencapai rata-rata sebesar 41.73 menunjukkan taraf keberhasilan anak sangat kurang dan persentase ketuntasan 42,10% dengan kategori tidak tuntas, siklus I

mencapai rata-rata 63,59 dan persentase sebesar 73,6% masuk pada kategori belum tuntas, siklus II mencapai rata-rata 81,91 dan angka persentase sebesar 94,73% dengan kategori sangat tuntas. Peningkatan kemampuan kognitif dari pratindakan

ke siklus I meningkat sebesar 21,86 dengan persentase kenaikan sebesar 31,5%, siklus I ke II meningkat sebesar 26,32 dengan persentase kenaikan sebesar 21,13%, dan pratindakan ke siklus II meningkat sebesar 40,18 dengan persentase kenaikan sebesar 52,63%.

## PEMBAHASAN

Permainan yang dapat mengembangkan aspek kognitif salah satunya adalah permainan puzzle. Hal tersebut telah dilakukan pada penelitian ini dan memperoleh hasil peningkatan perkembangan kognitif sebesar 52,63% dengan pencapaian nilai rata-rata 81,91 dengan persentase 94,73. Sedangkan 5,2% (1 anak) belum tuntas, dikarenakan 1 anak yang tergolong mengalami keterlambatan dalam perkembangan bahasa dan kognitif, sehingga anak tersebut belum dapat mencapai ketuntasan dalam pembelajaran yang menggunakan permainan Tebak Namaku dengan kata lain Permainan ini hanya cocok untuk anak normal.

Peningkatan dari hasil keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dikarenakan guru berusaha memperbaiki kegiatan yang telah dilakukan. Perbaikan ini dilakukan karena guru adalah salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran (Sutikno, 2013). Perbaikan yang dilakukan oleh guru merupakan peran guru dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan efektif. Oleh

karena itu, guru berperan penting dalam proses pembelajaran (Sanjaya, 2009). Seorang guru dituntut untuk memiliki kemampuan akademik, menguasai keterampilan mengajar dan membuat media, mengetahui dan bisa menerapkan metode, model strategi dan pendekatan pembelajaran. Sehingga anak dapat mengembangkan aspek perkembangan sesuai dengan usia anak (Trianto, 2007).

Perbaikan tersebut dengan merubah pembelajarn yang awalnya hanya menggunakan buku sebagai media menjadi permainan puzzle untuk membantu anak dalam mengembangkan aspek kognitif. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Astuti dkk (2014:8) yang menyatakan bahwa bermain puzzle berbantuan *brain gym* dapat meningkatkan kemampuan kognitif.

## KESIMPULAN

Dengan menggunakan permainan puzzle dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam memecahkan masalah, menyebutkan nama buah dan menghitung banyaknya buah di TK Dharma Wanita Desa Sekargadung Kecamatan Pungging Kabupaten Mojokerto. Dapat dilihat dari peningkatan pratindakan ke siklus II meningkat dengan rata-rata 40,18 dan persentase sebesar 52,63%. Dengan rincian sebagai berikut: pra tindakan mencapai rata-rata sebesar

41,73 menunjukkan taraf keberhasilan anak sangat kurang dan persentase ketuntasan 42,10% dengan kategori tidak tuntas, siklus I mencapai rata-rata 63,59 dan persentase sebesar 73,6% masuk pada kategori tuntas. Pada penelitian siklus II mencapai rata-rata 81,91 dan angka persentase sebesar 94,73% dengan kategori sangat tuntas.

#### SARAN

Dalam menerapkan permainan puzzle ini hendaknya guru membuat potongan gambar sendiri agar dapat disesuaikan dengan kemampuan anak.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Andriana, Dian. 2011. *Tumbuh Kembang & Terapi Bermain Pada Anak*. Jakarta: Salemba Medika.
- Astuti, Ni Made Ary., Parmiti, Desak Putu., Wirya, I Nyoman. 2014. *Penerapan Metode Bermain Puzzle Berbantuan Brain Gym untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia Dini* dalam e-journal PGPAUD Universitas Pendidikan Ganesha. (online), (<http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/2852>), diakses 14 Januari 2015.
- Azharona, Rizke. Widijoto, Heru. W, Retno Tri. 2013. *Pengembangan Permainan Sirkuit Warna Warni Ceria Menggunakan Bahan Bekas Pada Pembelajaran Fisik Motorik Anak*. *Jurnal PAUD Kajian Teori & Praktik Pendidikan AUD*. 1(1):31—37.
- Harmini, Sri. Roebyanto, Goenawan. Winarni, Endang Setyo. 2005. *Model Bermain Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Operasi Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Cacah Dikelas III SDN Tlogomas II Kota Malang*. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 15 (1):29—48.
- Kemmis, S. and R McTaggart, 1988. *Action Research - some ideas from The Action Research Planner, Third edition*, ed. Deakin University.
- Sanjaya, W. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Prenada: Jakarta.
- Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: PT Grasindo.
- Sutikno, S. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Lombok: Holistica.
- Suyanto, S. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.