

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK
MELALUI KEGIATAN MENYUSUN *PUZZLE*
DI RA NURUL HIDAYAH**

PROPOSAL SKRIPSI

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan
Memenuhi Syarat-Syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Islam*

Oleh :

**SRI WAHYUNI
NPM . 1501240099P**

Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal (PGRA)



**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2016**

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK
MELALUI KEGIATAN MENYUSUN *PUZZLE*
DI RA NURUL HIDAYAH**

PROPOSAL SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas dan Memenuhi
Syarat-Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Islam*

Oleh :

**SRI WAHYUNI
NPM . 1501240099P**

Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal (PGRA)

Pembimbing I

RIZKA HARFIANI M.PSi

**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2016**

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan mengucapkan puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan yang ditetapkan dalam rangka memperoleh gelar sarjana Pendidikan Guru RA di Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan. Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah mengangkat derajat ummatnya dari alam yang penuh kebobrokan moral kealam yang terang benderang yang dihiasi cahaya iman dan islam.

Adapun judul dari skripsi ini adalah “**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI KEGIATAN MENYUSUN PUZZLE DI DI RA NURUL HIDAYAH**”. Skripsi ini disusun sebagai bukti bahwa mahasiswa telah mampu mengembangkan ilmu dan teori yang selama ini didapat pada perkuliahan ke dalam bentuk nyata dengan membuat satu program sederhana yang berhubungan dengan bidang ilmu yang ditekuni. Dalam hal ini penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari nilai kesempurnaan, baik dari segi penulisan isi, bahasa, maupun dari segi penulisannya. Hal ini karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan yang penulis miliki.

Dalam penyelesaian penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan maupun arahan dari berbagai pihak, terutama sekali kepada orang tua penulis ayahanda Sutrisno dan Ibunda Supatmi yang telah

membesarkan, mendidik, menasehati serta selalu memotifasi, memberi semangat dan do'a sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Ucapan yang tak terhingga dan terima kasih yang sebesar-besarnya Penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Agus Sani M.AP selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Dekan FAI UMSU Bapak Dr. Muhammad Qorib Wakil Dekan I Bapak Zailani, M.Ag dan Wakil Dekan III FAI Bapak Munawir Pasaribu, M.Ag
3. Ketua jurusan FAI Bapak Drs. Zulkarnain Lubis, MA dan sekretaris jurusan Bapak Junaidi, M. S.Pd.I, M.Si yang memberikan izin dalam penulisan skripsi ini.
4. Pembimbing I Ibu Rizka Harfiani M. Psi yang telah meluangkan waktunya membimbing penulis, memberikan semangat, motifasi, nasehat, dibarengi kekocakan, keceriaan yang membuat penulis betah berlama-lama duduk disampingnya sambil mendengarkan segala koreksi dari beliau sampai skripsi ini terselesaikan semua.
5. Keluarga Besar RA Nurul Hidayah Karang Rejo Kecamatan Stabat dan Dewan Guru yang telah membantu penulis dalam pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi ini.
6. Seluruh dosen Fakultas Agama Islam khususnya jurusan PGRA dan seluruh staf-stafnya di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Pihak Biro Bapak Sulpan Lubis, SH, Bapak Saufi Ibrahim, S.Kom dan Ibu Fatimah Sari, S.Pd.I yang telah banyak membantu dalam bidang Akademik

8. Sahabat penulis yang sama - sama berjuang untuk dapat menyelesaikan studi, yang selalu setia dalam suka dan duka, yang memberi inspirasi, dukungan, semangat yang luar biasa.
9. Suami tercinta trisno serta buah hati tersayang Rafida Khairani, Hafiza Amalia, dan Habib Lutfi Al-Ghadzal yang senantiasa mendampingi penulis baik suka maupun duka dan memberikan semangat serta motivasi lahir batin sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Akhirnya penulis ucapkan terima kasih kepada seluruhnya yang telah berjasa dalam penulisan skripsi ini. Semoga Allah membalasnya dengan pahala yang berlipat ganda. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua orang. Amin.

Medan, 20 September 2016
Hormat Penulis

SRI WAHYUNI

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR DIAGRAM	ix
DAFTAR GRAFIK	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I: PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Perumusan Masalah	6
D. Cara Pemecahan Masalah	6
E. Hipotesis Tindakan	7
F. Tujuan Penelitian	8
G. Manfaat Penelitian	8
BAB II: KAJIAN TEORETIS	10
A. Kognitif	10
1. Pengertian Kognitif	10
2. Tahapan Perkembangan Kognitif	10
3. Karakteristik Perkembangan Kognitif Subjek Pendidikan	12
4. Tujuan Perkembangan Kognitif	14
5. Tujuan Perkembangan Kognitif Anak Di TK	14
6. Pentingnya Pengembangan Kognitif	21
7. Sistem Pembelajaran Kognitif	22
B. Pengertian Permainan <i>Puzzle</i>	23
1. Tujuan Permainan <i>Puzzle</i>	23

2. Manfaat Permainan <i>Puzzle</i>	24
3. Teknis Permainan <i>Puzzle</i>	25
C. Penelitian Yang Relevan	26
BAB III: METODOLOGI PENELITIAN	28
A. Setting Penelitian	28
1. Tempat Penelitian	28
2. Waktu Penelitian	28
3. Siklus Penelitian	28
B. Persiapan Penelitian Tindakan Kelas	30
C. Subjek Penelitian	30
D. Sumber Data.....	30
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	32
F. Indikator Kinerja.....	33
G. Analisis Data.....	34
H. Prosedur Penelitian	35
BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN	43
A. Deskripsi Kondisi Awal.....	43
B. Deskripsi Hasil Penelitian.....	47
1. Deskripsi Siklus I	47
2. Deskripsi Siklus II	52
C. Pembahasan dan Hasil	58
BAB V :SIMPULAN DAN SARAN	60
A. Simpulan	60
B. Saran	60
 DAFTAR PUSTAKA	 62
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Daftar Nama Peserta Didik.....	32
Tabel 2	Sumber Data (Guru) T.A 2016-2017.....	33
Tabel 3	Daftar Nama Rekan Sejawat.....	33
Tabel 4	Personalia Penelitian.....	40
Tabel 5	Indikator Aktivitas Guru.....	41
Tabel 6	Indikator Kemampuan Kognitif	42
Tabel 7	Hasil Penilaian Kondisi Awal.....	44
Tabel 8	Kondisi Awal Kemampuan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Menyusun <i>Puzzle</i>	45
Tabel 9	Kondisi Awal Kemampuan Kognitif anak Melalui kegiatan menyusun <i>Puzzle</i> Berdasarkan Anak Yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB).....	46
Tabel 10	Hasil Observasi Penilaian Pada Siklus I.....	49
Tabel 11	Kemampuan Kognitif anak Melalui kegiatan menyusun <i>Puzzle</i> Pada Siklus I.....	50
Tabel 12	Kemampuan Kognitif anak Melalui kegiatan menyusun <i>Puzzle</i> Berdasarkan Anak Yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) Pada Siklus I.....	51
Tabel 13	Hasil Observasi Penilaian Pada Siklus II	55
Tabel 14	Kemampuan Kognitif anak Melalui kegiatan menyusun <i>Puzzle</i> Pada Siklus II.....	56
Tabel 15	Kemampuan Kognitif anak Melalui kegiatan menyusun <i>Puzzle</i> Yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) Pada Siklus II.....	57

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1 Kerangka Pemecahan Masalah.....	7
Diagram 2 Kerangka Siklus Pelaksanaan PTK	30

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1	Kondisi Awal Sebelum Penelitian	46
Grafik 2	Kondisi Pada Siklus I	51
Grafik 3	Kondisi Penelitian Siklus II	57
Grafik 4	Penelitian Siklus I-Siklus II	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Piramida Kognitif Menurut Taksonomi Bloom	17
----------	---	----

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Rencana Kegiatan Mingguan (RKM) Sistem Kelompok Siklus I
- Lampiran 2 Rencana Kegiatan Harian
- Lampiran 3 Alat Penelitian Kemampuan Guru (APKG-1) Penelitian I
Lembar Penilaian Kemampuan Merencanakan Penelitian Kegiatan Pengembangan
- Lampiran 4 Alat Penelitian Kemampuan Guru (APKG-2) Penelitian I
Lembar Penilaian Kemampuan Melaksanakan Penelitian Kegiatan Pengembangan
- Lampiran 5 Lembar Refleksi Setelah Melakukan Perbaikan Kegiatan Pengembangan
- Lampiran 6 Jadwal Penelitian Tindakan Kelompok Siklus I
- Lampiran 7 Siklus Instrumen Penilaian Kemampuan Kognitif Anak Melalui Menyusun *puzzle* Ra Nurul Hidayah Karang Rejo Kecamatan Stabat Kab. Langkat Siklus I
- Lampiran 8 Rencana Kegiatan Mingguan (RKM) Sistem Kelompok Siklus II
- Lampiran 9 Rencana Kegiatan Harian
- Lampiran 10 Alat Penelitian Kemampuan Guru (APKG-1) Penelitian 2
2 Lembar Penilaian Kemampuan Merencanakan Penelitian Kegiatan Pengembangan
- Lampiran 11 Alat Penelitian Kemampuan Guru (APKG-2) Penelitian 2
2 Lembar Penilaian Kemampuan Melaksanakan Penelitian Kegiatan Pengembangan
- Lampiran 12 Lembar Refleksi Setelah Melakukan Perbaikan Kegiatan Pengembangan
- Lampiran 13 Jadwal Penelitian Tindakan Kelompok Siklus II
- Lampiran 14 Siklus Instrumen Penilaian Kemampuan Kognitif Anak Melalui Menyusun *puzzle* Ra Nurul Hidayah Karang

Rejo Kecamatan Stabat Kab. Langkat Siklus II

Lampiran 15 Daftar Hadir Peserta Didik Siklus I

Lampiran 16 Daftar Hadir Peserta Didik Siklus II

Lampiran 17 Foto-Foto Dokumentasi Kemampuan Kognitif Anak
Pada Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Muchsin dan Wahid pendidikan adalah suatu usaha dasar dan teratur serta sistematis yang dilakukan oleh orang yang bertanggung jawab, untuk mempegaruhi anak agar mempunyai sifat dan tabi'at yang sesuai dengan cita-cita pendidikan.¹ Terdapat beberapa hadist mengenai perintah Nabi Muhammad SAW untuk mencari ilmu, yaitu:

سنن ابن ماجه ٢٢٠: حَدَّثَنَا هِشَامُ بْنُ عَمَّارٍ حَدَّثَنَا حَنْصُ بْنُ سُلَيْمَانَ
حَدَّثَنَا كَثِيرُ بْنُ شَنْظِيرٍ عَنْ مُحَمَّدِ بْنِ سِيرِينَ عَنْ أَنَسِ بْنِ مَالِكٍ قَالَ: قَالَ رَسُولُ
اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ وَوَضِعُ الْعِلْمِ عِنْدَ
غَيْرِ أَهْلِهِ كَمُقَدِّدِ الْحَنَازِيرِ الْجَوْهَرَ وَاللُّؤْلُؤَ وَالذَّهَبَ

Artinya:

Sunan Ibnu Majah 220: Telah menceritakan kepada kami Hisyam bin Ammar berkata, telah menceritakan kepada kami Hafsh bin Sulaiman berkata, telah menceritakan kepada kami Katsir bin Syinzhir dari Muhammad bin Sirin dari Anas bin Malik ia berkata; Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam bersabda: "Menuntut ilmu adalah kewajiban bagi setiap muslim. Dan orang yang meletakkan ilmu bukan pada pada ahlinya, seperti seorang yang mengalungkan mutiara, intan dan emas ke leher babi²".

Dalam Islam, pendidikan lebih dikenal dengan istilah *tarbiyah*, *ta'lim*, *riyadhah*, *irsyad* dan *tadris*. Pendidikan dalam islam bertujuan untuk membentuk dan mewujudkan peserta didik yang berkualitas, beribadah dengan ikhlas karena Allah, dan menjadikan Allah satu-satunya tempat menyembah dan bergantung. Tanggung jawab seorang pendidik dalam pengajaran, bimbingan dan pendidikan dituntut sejak anak dilahirkan hingga mencapai remaja bahkan dewasa. Ayat-ayat

¹ Wahid, Abdul, Drs., H., SH., MA. dkk. . *Pendidikan Islam Humanistik*. (Bandung: PT. Refika Aditama, 2010), h. 3

² CD Hadits, *Ensiklopedi Hadits Kitab 9 Imam Shahih Bukhari • Shahih Muslim • Sunan Abu Daud • Sunan Tirmidzi • Sunan Nasa'i • sunan Ibnu Majah • Musnad Ahmad • Muwatha' Malik • Sunan Darimi* Jakrta: Lidwa Pusaka, www.lidwa.com

Al-Qur'an dan hadits Rasulullah SAW menganjurkan kepada para pendidik untuk melaksanakan tanggung jawab dan memperingatkannya ketika lalai. Jika para pendidik, baik itu orang tua maupun guru bertanggung atas pendidikan anak maka mereka harus mengetahui dan mengerti bagaimana cara mengajar yang baik bagi para peserta didiknya.

Khususnya bagi para guru, karena guru adalah bagian terpenting dalam kegiatan belajar mengajar, guru juga memiliki peran penting yaitu mengatur dan mengemudikan bahtera kehidupan kelas. Bagaimana suasana kelas berlangsung merupakan hasil kerja dari guru. Suasana dapat hidup, siswa belajar tekun tapi tidak merasa terkekang atau sebagainya, suasana muram, siswa belajar kurang bersemangat dan diliputi suasana takut. Itu semuanya sebagai akibat dari hasil pemikiran dan upaya guru. Walaupun konsep pendidikan hari ini khususnya di Indonesia memosisikan guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran bersama siswa namun penularan jiwa pendidik oleh guru terhadap siswa tidak boleh ditinggalkan.

Masalah pendidikan dan pembelajaran merupakan masalah yang perlu diperhatikan, dimana banyak faktor yang mempengaruhinya salah satu faktor yang sangat berpengaruh adalah guru. Guru merupakan komponen pembelajaran yang memegang peranan penting dan utama karena keberhasilan proses belajar mengajar sangat ditentukan oleh faktor guru.

Penyelenggaraan pendidikan di Indonesia telah diatur dalam undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003 pada bab ke II, pasal 3 yang berbunyi:

"Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab³".

Secara garis besar pendidikan adalah upaya membentuk suatu lingkungan

³ UU_RI, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, dari https://id.wikisource.org/wiki/Undang-Undang_Republik_Indonesia_Nomor_20_Tahun_2003#Pasal_3 di unduh tanggal 27 Mei 2016

untuk anak yang dapat merangsang perkembangan potensi-potensi yang dimilikinya dan akan membawa perubahan yang diinginkan dalam kebiasaan dan sifatnya.

Proses belajar mengajar adalah suatu kegiatan yang di dalamnya terjadi proses siswa belajar dan guru mengajar dalam konteks interaktif, dan terjadi interaksi edukatif antara guru dan siswa, sehingga terdapat perubahan dalam diri siswa baik perubahan pada tingkat pengetahuan, pemahaman dan ketrampilan atau sikap.⁴

Sebagaimana diketahui bahwa dalam metodologi pembelajaran, ada dua aspek yang paling penting, yakni metode mengajar dan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar. Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa yang pada gilirannya diharapkan mampu mempertinggi hasil belajar siswa.⁵

Siswa memiliki kesulitan untuk memahami konsep akademik seperti yang dialami oleh siswa selama ini, yaitu menggunakan konsep yang abstrak dengan metode ceramah. Menurut Grinder dalam Silberum dari tiap 30 siswa, 22 diantara rata-rata dapat belajar efektif selama gurunya menghadirkan kegiatan belajar yang kombinasi antara visual auditori dan kinestetik. Dalam pembelajaran Tony stock well menyebutkan bahwa *“to learn anything fast and affectively you have to see it, hear it, and feel it.* Yang artinya untuk dapat belajar dengan tepat dan efektif kamu harus melihat, mendengar dan merasakannya.⁶”

Dalam pembelajaran untuk para siswa di RA atau Taman Kanak kanak masih sering dijumpai permasalahan dimana penggunaan metode mengajar yang masih berpusat pada guru, sehingga perkembangan kemampuan anak tidak amksimal. Dalam hal ini siswa tidak hanya mengetahui dan memahami materi pelajaran namun juga menerapkannya ke dalam pengalaman langsung/tingkah laku. *“Tingkah laku siswa selalu didasarkan pada kognisi, yaitu tindakan mengenal atau memikirkan situasi dimana tingkah laku itu terjadi. Segala upaya yang menyangkut kegiatan atau aktifitas otak termasuk ke dalam ranah kognitif.”*⁷

⁴ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Bumi Aksara, Bandung, 2001), h. 48

⁵ Basyirudin Usman dan Asnawir, *Media Pembelajaran*.(Jakarta: Ciputat Pers, 2002), h. 9

⁶ Dryden, G. & Vos, J. *The Learning Revolution*.(Auckland, NZ: The Learning Web,1997),h. 5

⁷ Syaiful Sagala. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. (Bandung: Alfabeta, 2008), h. 157.

Menurut Benjamin Bloom ada enam tingkatan dalam domain kognitif, yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.⁸ Pada penelitian ini peneliti memfokuskan diri pada kemampuan kognitif tergambar pada hasil belajar yang diukur dengan tes hasil belajar mereka. Dimana dalam penerapannya harus melewati tingkatan-tingkatan sebelumnya, yakni pengetahuan dan pemahaman. Namun pada dasarnya penelitian ini tidak mengesampingkan tingkatan-tingkatan setelah tingkat aplikasi, yakni analisis, sistesis dan evaluasi. Alasannya pada anak didik di Raudhatul Athfal cara berfikirnya masih dalam tahap operasi konkret.

Konkrit mengandung makna proses belajar beranjak dari hal-hal yang konkrit yakni yang dapat dilihat, didengar, dibau, diraba, dan diotak atik, dengan titik penekanan pada pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar. Pemanfaatan lingkungan akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih bermakna dan bernilai, sebab siswa dihadapkan dengan peristiwa dan keadaan yang sebenarnya, keadaan yang alami, sehingga lebih nyata, lebih faktual, lebih bermakna, dan kebenarannya lebih dapat dipertanggungjawabkan.⁹

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang amat penting dalam proses belajar mengajar yang dapat dimuati pesan yang akan disampaikan kepada siswa yang berupa alat, selain itu media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk peningkatan kualitas hasil belajar dan berkomunikasi dengan siswa agar lebih efektif. Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran saat proses belajar mengajar sangat diperlukan.¹⁰

Dalam proses belajar mengajar ini ada salah satu fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Oleh karena itu, proses belajar mengajar yang diselenggarakan di sekolah atau lembaga formal, dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan diri siswa secara terencana, baik perubahan dalam pengetahuan, pemahaman dan ketrampilan atau sikap. Proses

⁸ Joy A. Palmer (editor). *Pemikir Pendidikan dari Piaget sampai Masa Sekarang*. (Yogyakarta: Penerbit Jendela, 2003), h. 158.

⁹ Revy army. Perkembangan dan cara belajar anak di SD, dari <https://revyarmy.wordpress.com/2010/04/01/perkembangan-dan-cara-belajar-anak-di-sd/>, diakses pada tanggal 25 Mei 2016.

¹⁰ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pembelajaran*. (Bandung: Sinar Baru Algensindo. 2002), h. 65

belajar mengajar di sekolah atau di lembaga formal sangat dipengaruhi oleh lingkungan belajar. Lingkungan belajar tersebut antara lain meliputi: siswa, guru, karyawan sekolah, bahan atau materi pelajaran (buku paket, majalah, makalah dan sebagainya), sumber belajar lain yang mendukung dan fasilitas belajar (laboratorium, pusat sumber belajar, perpustakaan yang lengkap dan sebagainya).

Untuk mencapai tujuan pembelajaran, di samping guru dituntut mampu menggunakan alat-alat yang digunakan, guru dituntut juga mampu mengembangkan media pembelajaran yang akan digunakan, karena media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar, demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar. Penggunaan media pembelajaran dalam tahap orientasi pembelajaran akan membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan, isi pelajaran pada saat itu. Salah satu bentuk media pembelajaran yang penting dalam mengembangkan kognitif anak di RA adalah dengan melalui kegiatan menyusun puzzle, sehingga anak akan dapat memahami materi yang diajarkan.

Berdasarkan uraian yang telah diungkapkan di atas, maka perlu suatu tindakan guru untuk mencari dan menerapkan suatu model pembelajaran yang sekiranya dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Dalam rangka itu peneliti mencoba meneliti lebih lanjut dalam penelitian tindakan kelas dengan judul: **“Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Menyusun Puzzle di di RA Nurul Hidayah”**.

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi masalah pada RA Nurul Hidayah Karang Rejo Kec. Stabat adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan kognitif anak masih rendah.
2. Media yang digunakan guru untuk meningkatkan kognitif anak kurang kreatif.

3. Media pembelajaran menyusun puzzle belum di terapkan.
4. Upaya meningkatkan kemampuan kognitif melalui kegiatan menyusun *puzzle* belum di maksimalkan oleh pendidik.

C. Perumusan Masalah

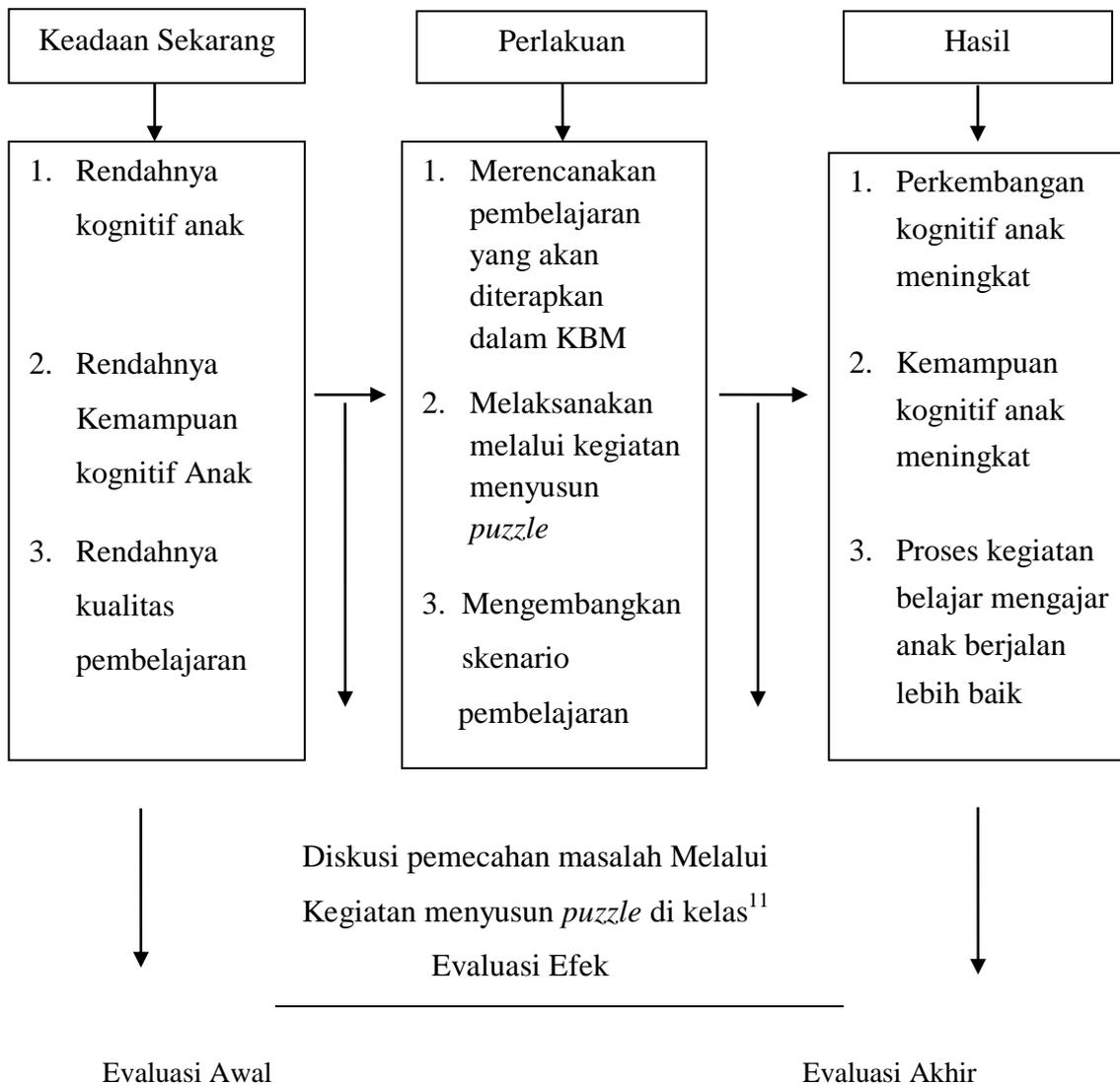
Rumusan masalah pada penelitian ini adalah Apakah kemampuan kognitif anak dapat ditingkatkan melalui kegiatan menyusun *puzzle* di RA Nurul Hidayah?

D. Cara Memecahkan Masalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Cara memecahkan masalah yang akan digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas ini yaitu dengan merencanakan pembelajaran yang akan diterapkan dalam KBM, menentukan tema, membuat RKM dan RKH, mengembangkan skenario pembelajaran melalui kegiatan menyusun *puzzle*.

Dengan cara pemecahan masalah PTK di atas diharapkan meningkatkan kemampuan kognitif. Kerangka pemecahan masalah dalam hal ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Diagram 1
Kerangka Pemecahan Masalah



E. Hipotesis Penelitian

Peneliti melakukan hipotesis tindakan dengan menimbang prosedur-prosedur yang mungkin dapat dilaksanakan agar perbaikan yang diinginkan dapat dicapai sampai menemukan prosedur tindakan yang dianggap tepat.¹²

¹¹ Kunanadar. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), h. 276

¹² Indra Prasetia. *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. (Medan: Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan UMSU), 2010, h. 55

Rumusan hipotesis tindakan PTK ini adalah : “Dengan kegiatan pembelajaran melalui kegiatan menyusun *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan kognitif.”

F. Tujuan Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian Tindakan Kelas bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta membantu memberdayakan guru dalam memecahkan masalah pembelajaran di sekolah.¹³ Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif melalui kegiatan menyusun *puzzle*.

G. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan memberikan manfaat terhadap perbaikan kualitas pendidikan dan pembelajaran, di antaranya:

1. Sebagai Bahan Kajian

Secara teoritis, penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat mengembangkan kegiatan menyusun *puzzle* yang efektif diterapkan dalam proses pembelajaran di TK untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.

2. Sebagai Bahan Masukan

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan memberikan manfaat terhadap perbaikan kualitas pendidikan dan pembelajaran, di antaranya:

a. Bagi sekolah

Hasil penelitian tindakan kelas ini dapat memberikan masukan positif dan menjadi alternatif model pembelajaran di TK sehingga mampu meningkatkan kualitas sekolah sebagai lembaga pendidikan di masyarakat.

b. Bagi perpustakaan sekolah

¹³ Masnur Muslich. *Melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas Itu Mudah*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h. 10

Dapat menambah referensi perpustakaan sekolah sehingga dapat digunakan sebagai dasar penelitian selanjutnya.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Kognitif

1. Pengertian Kognitif

Menurut Myrnawati dalam Primazip kognitif adalah “Proses yang terjadi secara internal di dalam otak pada waktu manusia sedang berpikir atau proses pengolahan informasi”.¹⁴ Istilah *cognitive* berasal dari kata *cognition* yang padanannya *knowing*, berarti mengetahui. Dalam arti yang luas, *cognition* (kognisi) ialah “Perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan”.¹⁵

Sujiono, dkk., mendefinisikan bahwa kognitif adalah “Suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa”.¹⁶ Sedangkan menurut Witherington dalam Sujiono, dkk., mengemukakan bahwa “Kognitif adalah pikiran, kognitif (kecerdasan pikiran) melalui pikiran dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan masalah”.¹⁷ Selain itu menurut Hunt dalam Sujiono, dkk., mendefinisikan bahwa “Kognitif adalah teknik untuk memproses informasi yang disediakan oleh indra”.¹⁸

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah proses berpikir dalam mengolah informasi yang diterima oleh panca indra untuk membantu mengatasi suatu situasi dalam memecahkan masalah.

2. Tahapan Perkembangan Kognitif

Menurut Piaget dalam Asrori membagi perkembangan kognitif dalam empat

¹⁴Prima, Suci R. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. Dari <http://primazip.wordpress.com/2013/06/08/perkembangan-kognitif-anak-usia-dini/> di unduh pada tanggal 25 Mei 2016.

¹⁵*Ibid*

¹⁶Yuliani Nurani Sujiono., dkk. *Metode Perkembangan Kognitif*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2005). h. 12.

¹⁷*Ibid*.

¹⁸*Ibid.*, h.13.

tahapan yaitu¹⁹ :

a. Tahap Sensorimotor

Tahap ini dialami pada usia 0-2 tahun. Pada tahap ini anak berada dalam suatu masa pertumbuhan yang ditandai oleh kecenderungan-kecenderungan sensori-motoris yang amat jelas. Segala perbuatan merupakan perwujudan dari proses pematangan aspek sensori-motoris tersebut. Menurut Piaget, pada tahap ini interaksi anak dengan lingkungannya, termasuk orang tuanya, terutama dilakukan melalui perasaan dan otot-ototnya.

b. Tahap Praoperasional

Tahap ini berlangsung pada usia 2-7 tahun. Tahap ini disebut juga tahap intuisi sebab perkembangan kognitifnya memperlihatkan kecenderungan yang ditandai oleh suasana intuitif; dalam arti semua perbuatan rasionalnya tidak didukung oleh pemikiran tapi oleh unsur perasaan, kecenderungan alamiah, sikap-sikap yang diperoleh dari orang-orang bermakna, dan lingkungan sekitarnya.

Pada tahap ini, menurut Piaget, anak sangat bersifat egosentris sehingga sering kali mengalami masalah dalam berinteraksi dengan lingkungannya, termasuk dengan orang tuanya. Dalam berinteraksi dengan orang lain, anak cenderung sulit untuk dapat memahami pandangan-pandangan orang lain dan lebih banyak mengutamakan pandangan-pandangan sendiri. Dalam berinteraksi dengan lingkungannya, ia masih sulit untuk membaca kesempatan atau kemungkinan-kemungkinan karena masih punya anggapan bahwa hanya ada satu kebenaran atau peristiwa dalam setiap situasi.

Pada tahap ini anak tidak hanya ditentukan oleh pengalaman indrawi saja, tetapi juga pada intuisi. Anak mampu menyimpan kata-kata serta mengungkapkannya, terutama yang berhubungan erat dengan kebutuhan mereka. Pada tahap ini anak siap untuk belajar bahasa, membaca atau bernyanyi.

c. Tahap Operasional Konkrit

Tahap ini berlangsung antara usia 7-11 tahun. Pada tahap ini anak mulai

¹⁹ Asrori, Mohammad. *Psikologi Pembelajaran*. (Bandung: CV Wacana Prima, 2009). h. 49-50.

menyesuaikan diri dengan realitas konkrit dan sudah mulai berkembang rasa ingin tahunya. Pada tahap ini, menurut Piaget, interaksi dengan lingkungan, termasuk dengan orang tuanya, sudah semakin berkembang dengan baik karena egosentrisnya sudah semakin berkurang. Anak sudah dapat mengamati, menimbang, mengevaluasi, dan menjelaskan pikiran-pikiran orang lain dalam cara-cara yang kurang egosentris dan lebih obyektif.

Pada tahap ini juga, anak sudah mulai memahami hubungan fungsional karena mereka sudah menguji coba suatu permasalahan. Cara berpikir anak masih bersifat konkrit menyebabkan mereka belum mampu menangkap yang abstrak atau melakukan abstraksi tentang sesuatu yang kongkrit.

d. Tahap Operasional Formal

Tahap ini dialami oleh anak pada usia 11 tahun ke atas. Pada masa ini anak telah mampu mewujudkan suatu keseluruhan dalam pekerjaannya yang merupakan hasil dari pemikiran logis. Aspek perasaan dan moralnya juga telah berkembang sehingga dapat mendukung penyelesaian tugas-tugas.

Pada tahap ini, menurut Piaget, interaksinya dengan lingkungan sudah amat luas terjangkau, banyak teman sebayanya dan bahkan berusaha untuk dapat berinteraksi dengan orang dewasa.

Secara garis besar dapat di simpulkan bahwa perkembangan kognitif anak terbagi dalam 4 tahapan yaitu:

- 1) Tahap Sensorimotor,
- 2) Tahap Praoperasional,
- 3) Tahap Operasional Konkrit,
- 4) Tahap Operasional Formal.

3. Karakteristik Perkembangan Kognitif Subjek Pendidikan

Menurut Asrori adapun karakteristik setiap tahapan perkembangan kognitif atau intelek anak adalah²⁰ :

a. Karakteristik Tahap Sensori Motoris (Usia 0-2 tahun)

- 1) Segala tindakannya masih bersifat naluriah

²⁰ *Ibid.*, h. 52-54.

- 2) Aktivitas pengalaman didasarkan terutama pada pengalaman indera.
- 3) Individu baru mampu melihat dan meresapkan pengalaman, tetapi belum mampu untuk mengkatagorikan pengalaman itu.
- 4) Individu mulai belajar menangani obyek-obyek kongkrit melalui skema-skema sensori motorisnya.

b. Karakteristik Tahap Praoperasional (Usia 2-7 tahun)

- 1) Individu telah mengkombinasikan dan mentransformasikan berbagai informasi.
- 2) Individu telah mampu mengemukakan alasan-alasan dalam menyatakan ide-ide.
- 3) Individu telah mengerti adanya hubungan sebab-akibat dalam suatu peristiwa kongkrit, meskipun logika tentang hubungan sebab akibat itu belum tentu tepat.
- 4) Cara berpikir individu bersifat egosentris yang ditandai oleh tingkah laku berpikir imanitatif, berbahasa egosentris, memiliki “aku” yang lebih tinggi, menampakkan dorongan ingin tahu yang tinggi, perkembangan bahasa mulai pesat.

c. Karakteristik Tahap Properasional Konkrit (Usia 7-11 tahun)

- 1) Segala sesuatu dipahami oleh individu sebagai yang tampak saja atau sebagaimana kenyataan yang mereka alami.
- 2) Cara berfikir individu belum menangkap yang abstrak meskipun cara berfikirnya sudah nampak sistematis dan logis.
- 3) Dalam memahami konsep, individu sangat terikat kepada proses mengalami sendiri.

d. Karakteristik Tahap Operasional Formal (Usia 11 tahun ke atas)

- 1) Individu dapat mencapai logika dan rasio serta dapat menggunakan abstraksi.
- 2) Individu mulai mampu berpikir logis dengan obyek-obyek yang abstrak.
- 3) Individu mulai mampu memecahkan persoalan-persoalan yang bersifat hipotetis.

- 4) Individu bahkan mulai mampu membuat prakiraan di masa depan.
- 5) Individu mulai mampu mengintropeksi diri sendiri sehingga kesadaran diri sendiri dapat berkembang dengan baik.
- 6) Individu mulai mampu membayangkan peranan-peranan yang akan diperankan sebagai orang dewasa.
- 7) Individu mulai mampu untuk menyadari diri, mempertahankan kepentingan masyarakat dilingkungannya dan kepentingan seseorang dalam masyarakat tersebut.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dari 4 tahapan di atas terinci dalam beberapa karakteristik perkembangan kognitif anak mulai dari tahapan pertama ; 0-2 Tahun, dimana tindakan anak masih bersifat natural dan sebagian besar pengalaman di ambil dari indranya. Tahapan kedua; 2-7 Tahun, dimana anak sudah mampu mengemukakan alasan-alasan dan menyatakan ide. Tahapan ketiga; 7-11 Tahun, dimana cara berfikir anak sudah terlihat sistematis dan logis namun belum dapat menangkap hal-hal yang abstrak. Tahapan keempat; 11 tahun ke atas, anak mampu berfikir logis melalui objek-objek yang abstrak berfikir tentang masa depannya dan menyadari dirinya berada dalam lingkungan masyarakat.

4. Tujuan Perkembangan Kognitif

Pengembangan kognitif bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikannya dan pengetahuan akan ruang dan waktu serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan, serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti.²¹

5. Tujuan Perkembangan Kognitif Anak di TK

Berdasarkan Kurikulum Taman Kanak-Kanak 2010 tingkat pencapaian

²¹ Departemen Pendidikan Nasional. *Kurikulum TK dan RA*. (Jakarta: Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah, 2004). h. 6.

perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun yang ingin dicapai pada anak pada konsep bentuk, warna, ukuran dan pola yaitu:

- a. Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, warna atau ukuran yang berindikator: 1) Memasangkan benda sesuai pasangannya menurut fungsi, 2) Menunjukkan sebanyak-banyaknya benda, hewan dan tanaman, 3) Menunjukkan sebanyak-banyaknya benda, hewan dan tanaman menurut jenisnya.
- b. Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama dan tidak sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok yang berpasangan dengan dua versi yang berindikator:
 - 1) Menunjukkan benda ke dalam kelompok yang sama,
 - 2) Menunjukkan benda yang sejenis,
 - 3) Mengelompokkan benda yang sejenis,
 - 4) Mengelompokkan benda yang berpasangan dengan dua versi.
- c. Mengenal pola AB-AB dan ABC-ABC yang berindikator:
 - 1) Meniru pola dengan menggunakan berbagai bentuk,
 - 2) Memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk 2 pola yang berurutan.
- d. Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna yang berindikator:
 - 1) Mengurutkan benda dari besar-kecil atau sebaliknya,
 - 2) Mengurutkan benda dari panjang-pendek atau sebaliknya,
 - 3) Mengurutkan benda berdasarkan warna,
 - 4) Mengurutkan benda dari tebal-tipis atau sebaliknya.

Beberapa ahli psikologi dan ahli pendidikan berpendapat tentang tujuan kemampuan kognitif merupakan konsepsi-konsepsi tentang belajar yang telah dikenal, tidak satupun yang mempersoalkan proses-proses kognitif yang terjadi selama belajar. Proses-proses semacam itu menyangkut

“*insight*”, atau berpikir dan “*reasoning*”, atau menggunakan logika deduktif dan induktif. Walaupun konsepsi-konsepsi lain tentang belajar dapat diterapkan pada hubungan-hubungan *stimulus* dan respon yang *erbriter* dan tak logis, seorang para ahli psikologi dan pendidikan ini berpendapat, bahwa “Lebih banyak dibutuhkan untuk menjelaskan belajar tentang hubungan yang logis, rasional, atau nonarbttrer”.²²

Keseluruhan tujuan pendidikan dibagi atas hierarki atau taksonomi, menurut Benjamin Bloom menjadi tiga kawasan (domain) yaitu “kognitif, afektif dan psikomotorik”.²³

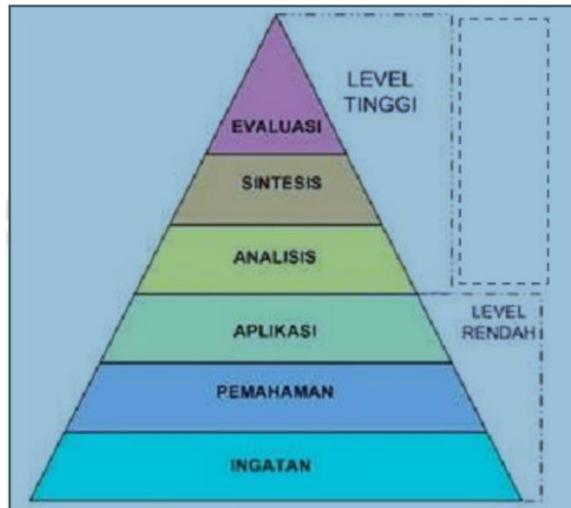
Pada domain kognitif mencakup kemampuan intelektual mengenal lingkungan yang terdiri atas enam macam kemampuan yang disusun secara hierarkis dari yang paling sederhana sampai yang paling kompleks yaitu pengetahuan (kemampuan mengingat kembali hal-hal yang telah dipelajari), pemahaman (kemampuan menangkap makna atau arti sesuatu hal), penerapan (kemampuan memperagakan hal-hal yang telah dipelajari untuk menghadapi situasi-situasi baru dan nyata), analysis (kemampuan menjabarkan sesuatu menjadi bagian-bagian sehingga struktur organisasinya dapat difahami), sintesis (kemampuan memadukan bagian-bagian menjadi satu keseluruhan yang berarti), dan penilaian (kemampuan memberikan harga sesuatu hal berdasarkan kriteria intern, kelompok, ekstern, atau yang telah ditetapkan terlebih dahulu).²⁴

Susunan taksonomi Bloom digambarkan pada piramida berikut:

²² Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*. (Bandung: Alfabeta, 2008), h.156-157

²³ Benjamin Bloom, et. al, *Taxonomy Of Educational Objecives*, (New. York, David Mckay Compay inc, 2010), h. 28

²⁴ *Ibid.*, h.33.



Gambar 1. Piramida kognitif menurut taksonomi bloom
(Sumber: Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, 2008)

Dengan merujuk pada tulisan Gulo, di bawah ini akan diuraikan kawasan kognitif tersebut beserta sub-kawasannya. Kawasan kognitif yaitu kawasan yang berkaitan aspek-aspek intelektual atau berpikir/nalar terdiri dari:²⁵

a. Pengetahuan (*knowledge*)

Pengetahuan merupakan aspek kognitif yang paling rendah tetapi paling mendasar. Dengan pengetahuan individu dapat mengenal dan mengingat kembali suatu objek, ide prosedur, konsep, definisi, nama, peristiwa, tahun, daftar, rumus, teori, atau kesimpulan. Dilihat dari objek yang diketahui (isi) pengetahuan dapat digolongkan sebagai berikut:

1) Mengetahui sesuatu secara khusus:

- Mengetahui terminologi yaitu berhubungan dengan mengenal atau mengingat kembali istilah atau konsep tertentu yang dinyatakan dalam bentuk simbol, baik berbentuk verbal maupun non verbal.
- Mengetahui fakta tertentu yaitu mengenal atau mengingat kembali tanggal, peristiwa, orang, tempat, sumber informasi, kejadian masa lalu, kebudayaan masyarakat tertentu, dan ciri-ciri yang tampak dari keadaan

²⁵ W. Gulo. *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta : Grasindo. 2005), h. 45.

alam tertentu.

2) Mengetahui tentang cara untuk memproses atau melakukan sesuatu:

- Mengetahui kebiasaan atau cara mengetengahkan ide atau pengalaman.
- Mengetahui urutan dan kecenderungan yaitu proses, arah dan gerakan suatu gejala atau fenomena pada waktu yang berkaitan.
- Mengetahui penggolongan atau pengkategorisasian. Mengetahui kelas, kelompok, perangkat atau susunan yang digunakan di dalam bidang tertentu, atau memproses sesuatu. Mengetahui kriteria yang digunakan untuk mengidentifikasi fakta, prinsip, pendapat atau perlakuan.
- Mengetahui metodologi, yaitu perangkat cara yang digunakan untuk mencari, menemukan atau menyelesaikan masalah.
- Mengetahui hal-hal yang universal dan abstrak dalam bidang tertentu, yaitu ide, bagan dan pola yang digunakan untuk mengorganisasi sesuatu fenomena atau pikiran.
- Mengetahui prinsip dan generalisasi.
- Mengetahui teori dan struktur.

b. Pemahaman (*comprehension*)

Pemahaman atau dapat juga disebut dengan istilah mengerti merupakan kegiatan mental intelektual yang mengorganisasikan materi yang telah diketahui. Temuan-temuan yang didapat dari mengetahui seperti definisi, informasi, peristiwa, fakta disusun kembali dalam struktur kognitif yang ada. Temuan-temuan ini diakomodasikan dan kemudian berasimilasi dengan struktur kognitif yang ada, sehingga membentuk struktur kognitif baru. Tingkatan dalam pemahaman ini meliputi:

- Translasi yaitu mengubah simbol tertentu menjadi simbol lain tanpa perubahan makna. Misalkan simbol dalam bentuk kata-kata diubah menjadi gambar, bagan atau grafik.
- Interpretasi yaitu menjelaskan makna yang terdapat dalam simbol, baik dalam bentuk simbol verbal maupun non

verbal. Seseorang dapat dikatakan telah dapat menginterpretasikan tentang suatu konsep atau prinsip tertentu jika dia telah mampu membedakan, memperbandingkan atau mempertentangkannya dengan sesuatu yang lain. Contoh seseorang dapat dikatakan telah mengerti konsep tentang “motivasi belajar” dan dia telah dapat membedakannya dengan konsep tentang ”motivasi belajar”.

- Ekstrapolasi; yaitu melihat kecenderungan, arah atau kelanjutan dari suatu temuan. Misalnya, kepada siswa dihadapkan rangkaian bilangan 2, 3, 5, 7, 11, dengan kemampuan ekstrapolasinya tentu dia akan mengatakan bilangan ke-6 adalah 13 dan ke-7 adalah 19. Untuk bisa seperti itu, terlebih dahulu dicari prinsip apa yang bekerja diantara kelima bilangan itu. Jika ditemukan bahwa kelima bilangan tersebut adalah urutan bilangan prima, maka kelanjutannya dapat dinyatakan berdasarkan prinsip tersebut.

c. Penerapan (*application*)

Menggunakan pengetahuan untuk memecahkan masalah atau menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Seseorang dikatakan menguasai kemampuan ini jika ia dapat memberi contoh, menggunakan, mengklasifikasikan, memanfaatkan, menyelesaikan dan mengidentifikasi hal-hal yang sama. Contoh, dulu ketika pertama kali diperkenalkan kereta api kepada petani di Amerika, mereka berusaha untuk memberi nama yang cocok bagi alat angkutan tersebut. Satu-satunya alat transportasi yang sudah dikenal pada waktu itu adalah kuda. Bagi mereka, ingat kuda ingat transportasi. Dengan pemahaman demikian, maka mereka memberi nama pada kereta

api tersebut dengan *iron horse* (kuda besi). Hal ini menunjukkan bagaimana mereka menerapkan konsep terhadap sebuah temuan baru.

d. Penguraian (*analysis*)

Menentukan bagian-bagian dari suatu masalah dan menunjukkan hubungan antar-bagian tersebut, melihat penyebab-penyebab dari suatu peristiwa atau memberi argumen-argumen yang menyokong suatu pernyataan. Secara rinci Bloom mengemukakan tiga jenis kemampuan analisis, yaitu :

1) Menganalisis unsur:

- Kemampuan melihat asumsi-asumsi yang tidak dinyatakan secara eksplisit pada suatu pernyataan.
- Kemampuan untuk membedakan fakta dengan hipotesa.
- Kemampuan untuk membedakan pernyataan faktual dengan pernyataan normatif.
- Kemampuan untuk mengidentifikasi motif-motif dan membedakan mekanisme perilaku antara individu dan kelompok.
- Kemampuan untuk memisahkan kesimpulan dari pernyataan-pernyataan yang mendukungnya.

2) Menganalisis hubungan

- Kemampuan untuk melihat secara komprehensif interrelasi antar ide dengan ide.
- Kemampuan untuk mengenal unsur-unsur khusus yang membenarkan suatu pernyataan.
- Kemampuan untuk mengenal fakta atau asumsi yang esensial yang mendasari suatu pendapat atau tesis atau argumen-argumen yang mendukungnya.
- Kemampuan untuk memastikan konsistensinya hipotesis dengan informasi atau asumsi yang ada.
- Kemampuan untuk menganalisis hubungan di antara pernyataan dan argumen

guna membedakan mana pernyataan yang relevan mana yang tidak.

- Kemampuan untuk mendeteksi hal-hal yang tidak logis di dalam suatu argumen.
- Kemampuan untuk mengenal hubungan kausal dan unsur-unsur yang penting dan yang tidak penting di dalam perhitungan historis.

3) Menganalisis prinsip-prinsip organisasi

- Kemampuan untuk menguraikan antara bahan dan alat
- Kemampuan untuk mengenal bentuk dan pola karya seni dalam rangka memahami maknanya.
- Kemampuan untuk mengetahui maksud dari pengarang suatu karya tulis, sudut pandang atau ciri berfikirnya dan perasaan yang dapat diperoleh dalam karyanya.
- Kemampuan untuk melihat teknik yang digunakan dalam menyusun suatu materi yang bersifat persuasif seperti advertensi dan propaganda.

e. Memadukan (*synthesis*)

Menggabungkan, meramu, atau merangkai berbagai informasi menjadi satu kesimpulan atau menjadi suatu hal yang baru. Kemampuan berfikir induktif dan konvergen merupakan ciri kemampuan ini. Contoh: mengelompokkan benda dari yang terbesar sampai terkecil, mengelompokkan benda sesuai warna, dan mengelompokkan benda sesuai jenis dan bentuk.

f. Penilaian (*evaluation*)

Mempertimbangkan, menilai dan mengambil keputusan benar-salah, baikburuk, tau bermanfaat - tak bermanfaat berdasarkan kriteria-kriteria tertentu baik kualitatif maupun kuantitatif. Terdapat dua kriteria pembenaran yang digunakan, yaitu:

- Pembenaran berdasarkan kriteria internal; yang dilakukan dengan memperhatikan konsistensi atau kecermatan susunan

secara logis unsurunsur yang ada di dalam objek yang diamati.

- Pembenaran berdasarkan kriteria eksternal; yang dilakukan berdasarkan kriteria-kriteria yang bersumber di luar objek yang diamati., misalnya kesesuaiannya dengan aspirasi umum atau kecocokannya dengan kebutuhan pemakai.

Dengan demikian dapatlah disimpulkan bahwa tujuan pengembangan kognitif adalah mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah informasi, menemukan alternatif pemecahan masalah, mengembangkan kemampuan logika matematika dan kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan, serta kemampuan berpikir teliti serta yang berkaitan dengan aspek-aspek intelektual anak yaitu tentang: Pengetahuan (*knowledge*), Pemahaman (*comprehension*), Penerapan (*application*), Penguraian (*analysis*), Memadukan (*synthesis*), Penilaian (*evaluation*).

6. Pentingnya Pengembangan Kognitif

Menurut Sujiono,dkk, pada dasarnya pengembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca indranya, sehingga dengan pengetahuan yang didapatkan tersebut anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk Tuhan yang harus memberdayakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain.²⁶

Proses kognisi meliputi berbagai aspek, seperti persepsi, ingatan, pikiran,

²⁶ Yuliani Nurani Sujiono., dkk. *Op. Cit.*, h. 16-17

simbol, penalaran dan pemecahan masalah. Berdasarkan pendapat Piaget maka pentingnya guru mengembangkan kemampuan kognitif pada anak sebagai berikut.

- 1) Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang ia lihat, dengar dan rasakan, sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif.
- 2) Agar anak mampu melatih ingatan terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya
- 3) Pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya.
- 4) Agar anak memahami berbagai simbol-simbol yang tersebar didunia sekitarnya.
- 5) Agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran baik yang terjadi secara melalui proses alamiah (spontan) ataupun melalui proses ilmiah (percobaan).
- 6) Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya, sehingga pada akhirnya ia akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat di simpulkan bahwa kemampuan kognitif penting di kembangkan supaya anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia di sekitarnya, mampu memecahkan persoalan hidup, memiliki daya nalar tentang sesuatu secara spontan, melatih ingatan, serta yang terpenting yaitu memiliki kesiapan mentalnya menghadapi kehidupan di masa depannya.

7. Sistem Pembelajaran Kognitif

Mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, dan mengembangkan kecakapan akademis lainnya bergantung pada sistem kognitif. Sistem kognitif mengandalkan input sensoris dan berfungsinya perhatian, pemrosesan informasi, dan beberapa subsistem memori secara memadai untuk mengontruksi pengetahuan dan kecakapan. Jika sistem-sistem cenderung

bersaing dan bukan bekerja sama, maka pembelajaran secara drastis akan menurun.²⁷

Masih ada aspek penting lain agar sistem kognitif berfungsi efektif di kelas. Guru harus menunjukkan minat dan memahami dengan baik kandungan materi yang mereka kerjakan karena siswa dengan cepat menilai guru dan memutuskan apakah guru menguasai dan menikmati materi yang di harapkannya di pelajari anak-anak.

Dengan demikian dapatlah di simpulkan bahwa sistem pengembangan kognitif haruslah di terapkan secara perlahan tanpa harus mengejar waktu dan memaksa cara berfikir anak, karena pada dasarnya rasa cemas dan waswas yang dialami oleh anak dapat berpengaruh terhadap cara berfikirnya, tingkat intelektual anak akan menurun dan mengakibatkan kelambatan perkembangan berfikir anak.

B. Pengertian Permainan Puzzle

Menurut Yudha Puzzle dapat di artikan suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran dan membiasakan kemampuan berbagi. Selain itu, media puzzle juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikir dan tangan.²⁸ Menurut Suciaty, puzzle bisa dimainkan anak mulai dari usia 12 bulan. Untuk pemula mungkin puzzle adalah sesuatu yang kurang menarik. Tetapi puzzle bisa memberikan kesempatan belajar yang banyak selain untuk menarik minat anak dan membina semangat belajar dalam bermain, kesempatan ini dapat merekatkan hubungan antara ibu dan anak. Puzzle juga dapat di mainkan dirumah dan disekolah yang diberikan oleh guru.²⁹

Berdasarkan pendapat di atas dapatlah di ambil kesimpulan tentang

²⁷ Baharuddin, *Pendidikan dan Psikologi Perkembangan*, (Jogjakarta: Ar-ruzz Media, 2009), h. 91

²⁸ Yudha, *Model Pembelajaran Kooperatif*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia. IPS, (Jakarta: Bumi aksara, 2007), h. 33

²⁹ Suciaty, *Ragam Latihan Khusus Asah Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Daya Ingatnya*, (Jogjakarta: Diva Press, 2010), h. 78

permainan *puzzle* yaitu: Suatu permainan menyusun gambar atau pola yang terdiri dari potongan-potongan yang dapat di acak, dengan maksud agar anak dapat menyusunnya kembali sesuai dengan daya nalarnya tentang gambar tersebut dan haruslah di bimbing oleh orang tua atau guru untuk mengarahkan cara berfikir anak.

1. Tujuan Permainan Puzzle

Selain dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, permainan puzzle juga mempunyai tujuan antara lain:³⁰

- a. Membentuk jiwa bekerjasama pada peserta, karena permainan ini akan dikerjakan secara berkelompok.
- b. Peserta dapat lebih konsisten dengan apa yang sedang dikerjakan.
- c. Melatih kecerdasan logis matematis peserta
- d. Melatih rasa solidaritas sesama siswa.
- e. Menumbuhkan rasa kekeluargaan antar siswa.
- f. Melatih strategi dalam bekerjasama antar siswa.
- g. Menumbuhkan rasa saling menghormati dan menghargai antar siswa
- h. Menumbuhkan rasa saling memiliki antar siswa
- i. Menghibur para siswa di dalam kelas.

Tujuan bermain pada dasarnya hanyalah ingin menumbuhkan rasa senang dan gembira pada hati anak. Namun di dalam permainan *puzzle* jika di mainkan secara berkelompok, selain menyenangkan dan asik, anak juga dapat belajar tentang banyak hal yaitu: melatih kecerdasan, melatih strategi, menumbuhkan rasa solidaritas, saling menghormati peraturan, dan jiwa kerjasama yang tinggi.

2. Manfaat Permainan Puzzle

Adapun manfaat permainan puzzle antara lain yaitu sebagai berikut:³¹

³⁰ Nisak, *Lebih Dari 50 Game Kreatif Untuk Aktivitas Belajar-Mengajar*, (Jogjakarta: Diva Press, 2011), h. 110

³¹ Suciaty, *Op. Cit*, h. 78

a. Mengasah otak.

Puzzle adalah cara yang bagus untuk mengasah otak si kecil, melatih sel-sel saraf, dan memecahkan masalah.

b. Melatih koordinasi mata dan tangan.

Puzzle dapat melatih koordinasi tangan dan mata anak. Mereka harus mencocokkan keping-keping puzzle dan menyusunnya menjadi satu gambar. Permainan ini membantu anak mengenal bentuk dan merupakan langkah penting menuju pengembangan keterampilan membaca.

c. Melatih nalar

Puzzle dalam bentuk manusia akan melatih nalar mereka. Mereka akan menyimpulkan dimana letak kepala, tangan, kaki dan lain-lain sesuai dengan logika.

d. Melatih kesabaran.

Puzzle juga dapat melatih kesabaran anak dalam menyelesaikan suatu tantangan.

e. Pengetahuan.

Dari puzzle anak akan belajar. Misalnya, puzzle tentang warna dan bentuk maka anak dapat belajar tentang warna-warna dan bentuk yang ada. Pengetahuan yang diperoleh dari cara ini biasanya lebih mengesankan bagi anak dibandingkan dengan pengetahuan yang dihafalkan. Anak juga dapat belajar konsep dasar, binatang, alam sekitar, jenis buah, alphabet, dan lain-lain.

Berdasarkan penjelasan di atas dapatlah diambil kesimpulan tentang manfaat permainan *puzzle* yaitu: mengasah otak, melatih kecepatan mata dan tangan, melatih daya nalar, melatih kesabaran, dan memberikan pengetahuan baru bagi anak. Agar manfaat permainan ini dapat dirasakan, tentunya harus dengan bantuan ibu atau guru yang dapat mendampingi untuk mengarahkan cara berfikir anak.

3. Teknis Permainan Puzzle

Agar permainan puzzle dapat memberikan manfaat bagi anak dan memiliki makna dalam permainannya, permainan puzzle haruslah terarah dan bertahap

sesuai dengan teknis dalam permainan puzzle antara lain:³²

- 4) Guru menerangkan aturan permainan. Permainan ini dilakukan secara berkelompok.
- 5) Sebelum permainan dimulai dilakukan pembagian kelompok. Satu kelompok terdiri dari 5 anggota kelompok,
- 6) Siapkan puzzle dalam amplop untuk masing-masing kelompok.
- 7) Permainan ini dibatasi dengan waktu 15 menit.
- 8) Masing-masing kelompok berdiri melingkari meja dan didekatkan amplop puzzle yang telah dibagikan.
- 9) Masing-masing kelompok harus mengerjakan secara berkelompok, tidak boleh ada yang mengerjakan sendirian.
- 10) Guru memberikan umpan balik berupa pertanyaan-pertanyaan tentang gambar yang telah Menurut Suciaty, puzzle bisa dimainkan anak mulai dari usia 12 bulan. Menurut Suciaty, puzzle bisa dimainkan anak mulai dari usia 12 bulan.

Keterkaitan antara kemampuan kognitif dengan media puzzle

Salah satu media yang tepat untuk mengoptimalkan pengembangan kognitif anak yaitu dengan media puzzle, kemampuan kognitif anak akan berkembang, dapat mengetahui dan memahami, serta menerapkan pada media puzzle untuk menyusun kepingan-kepingan puzzle menjadi bentuk.

Media puzzle sangat menarik bagi anak karena media ini mempunyai bentuk yang beraneka ragam dan warnanya sangat menarik perhatian anak. Media puzzle bisa digunakan sebagai alat permainan dan untuk melatih serta merangsang kepekaan berfikir anak untuk melakukan kegiatan, pikiran, perasaan, perhatian dan minat anak.

Berdasarkan penjelasan di atas dapatlah ditarik kesimpulan tentang teknik permainan *puzzle* yang tepat dapat dilakukan dengan cara: menjelaskan kepada anak terlebih dahulu tentang tatacara dan teknik permainannya, berikan kesempatan kepada anak untuk berfikir dan menyelesaikannya dalam waktu 15 menit, jika lebih dari 15 menit guru ataupun orang tua haruslah membimbing anak

³²Nisak, *Op. Cit*, h. 111

dan mengarahkan tahapan-tahapan penyusunannya, setelah selesai barulah guru atau orang tua memberikan pertanyaan tentang gambar yang telah tersusun. Hal ini dilakukan agar anak mengetahui arah berfikirnya serta melatih kecepatan dan ketangkasannya.

C. Penelitian Yang Relevan

Penelitian ini merujuk dari berbagai sumber yang relevan antara lain yaitu:

1. Penelitian dari Sri Trisyana dan Muhammad Reza tentang “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Puzzle Pada Kelompok B Di Tk Siswa Budi 1 Surabaya”. Dari hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa “Analisis data pada efektivitas penggunaan media puzzle dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B di taman kanak-kanak menunjukkan bahwa untuk siklus I sebesar 45% dan siklus II 90%. Artinya dapat disimpulkan bahwa adanya efektivitas penggunaan media puzzle untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok B di taman kanak-kanak siswa budi I Surabaya.”
2. Penelitian dari Kismubani tentang “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Puzzle Pada Anak Kelompok B Di Tk Trisula Perwari 2 Klaten.” Dari hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa: “Melalui permainan puzzle, kreativitas anak kelompok B di TK Trisula Perwari 2 dapat meningkat. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan kreativitas anak yang hanya mencapai 48% pada prasiklus menjadi 65,88% pada siklus ke I dan meningkat menjadi 82,35% pada siklus II.”
3. Penelitian dari Yarli Widya tentang “Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Angka Di RA Al-Muttaqin Kabupaten Agam. Dari hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa: “Permainan angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam pengembangan berhitung.”
4. Penelitian dari Mahardikha, M. Asrori, dan Desni Yuniarni tentang, “Permainan Edukatif Dengan Media Puzzle Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun TK Islamiyah”. Dari hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa “Permainan edukatif dengan media puzzle untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak, bahwa dengan permainan anak

dapat mengenal warna dan bentuk pada media puzzle yang dibuat oleh gurunya.”

5. Selanjutnya penelitian dari Rosiana Khomoh tentang “Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar.” Dari hasil penelitiannya menunjukkan bahwa: “Penggunaan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di seklah SD mengalami peningkatan, hal ini dapat di buktikan melalui prosentase siklus I yaitu 78,13%, pada siklus II memperoleh 87,5% dan siklus II memperoleh prestase 93,13%.”

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Setting Penelitian

Setting penelitian ini menjelaskan tempat dan waktu dilakukan penelitian serta siklus penelitian sebagai berikut:

1. Tempat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di RA Nurul Hidayah Desa Karang Rejo Kec. Stabat. Sebagai subjek dari penelitian ini adalah anak kelompok B tahun pelajaran 2016/2017 dengan jumlah anak didik sebanyak 27 orang, terdiri dari 18 orang anak laki-laki dan 9 orang anak perempuan dimana berusia 5-6 tahun.

2. Waktu Penelitian

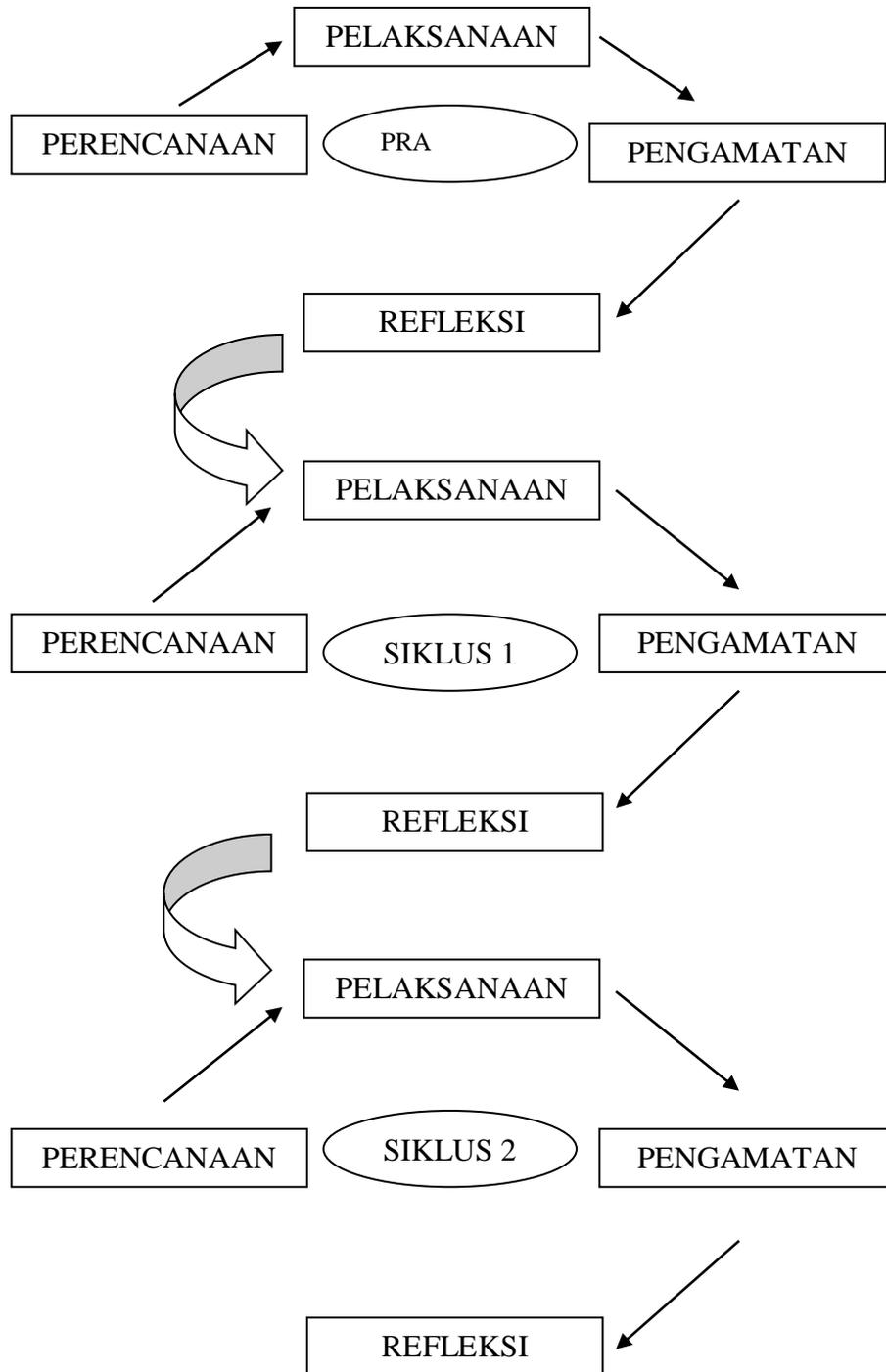
Waktu penelitian dilaksanakan pada semester kedua tahun pembelajaran 2016/2017, yaitu bulan Juli 2016 sampai dengan September 2016. Penentuan waktu penelitian mengacu kepada kalender akademik sekolah, karena penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif di kelas. Seperti yang dikatakan Aqib, dkk., Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat.³³

3. Siklus penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan melalui dua siklus untuk melihat peningkatan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan menyusun Puzzle di RA Nurul Hidayah desa Karang Rejo Kec. Stabat.

³³ Zainal Aqib, dkk., *Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: Yrama Widya, 2009), h. 3

Desain Diagram 2
Kerangka Siklus Pelaksanaan PTK



Gambar : Riset Aksi Model John Elliot³⁴

³⁴ Ahmad Sudrajat, PTK, dari; diakses <https://ahmadsudrajat.wordpress.com/2008/03/21/penelitian-tindakan-kelas-part-ii/> tanggal 27 Mei 2016

B. Persiapan Penelitian Tindakan Kelas

Sebelum pelaksanaan PTK, dilakukan berbagai rancangan persiapan pembelajaran yang akan dijadikan PTK yaitu: membuat Rencana Kegiatan Satu Siklus, membuat Rencana Kegiatan Harian, penguasaan materi, menyediakan media dan sumber belajar, penataan kegiatan, pengelolaan kelas, penggunaan waktu dan menyediakan alat penilaian.

C. Subjek Penelitian

Dalam Penelitian Tindakan Kelas ini yang menjadi subjek penelitian adalah anak-anak di RA Nurul Hidayah desa Karang Rejo Kec. Stabat. Dengan jumlah anak didik sebanyak 27 orang, terdiri dari 18 orang anak laki-laki dan 9 orang anak perempuan.

D. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah:

1. Anak

Untuk mendapat data tentang kemampuan kognitif anak melalui kegiatan menyusun Puzzle di RA Nurul Hidayah desa Karang Rejo Kec. Stabat. Penelitian Tindakan Kelas ini adalah 27 anak dengan jumlah 18 orang anak laki-laki dan 9 orang anak perempuan.

Tabel 1
Daftar Nama Peserta didik

NO	Nama Anak	Jenis Kelamin	
		LK	PR
1.	Nazril ilham	LK	
2.	Chindy syabila		PR
3.	Rizky ramadhan	LK	
4.	Fahmi alrasya	LK	
5.	Fahri alfiansyah	LK	
6.	Indah nur assifah		PR
7.	Ayunda salsabila		PR
8.	Riki adriansyah	LK	
9.	Yunda santika		PR
10.	M.Choiril adli	LK	
11.	Afrido irlansyah	LK	
12.	Sab'da sholehman	LK	
13.	Zakaria haikal saputra	LK	
14.	Rizka fadilla		PR
15.	Mentari		PR
16.	Alfiansyah raja husyew	LK	
17.	Jordan alviano ritonga	LK	
18.	m. rizki apriansyah	LK	
19.	Naila husna		PR
20.	Raditia al rashid	LK	
21.	Ega dila fanesya		PR
22.	Indra lesmana	LK	
23.	Arka mulia	LK	
24.	Taman rizki aditia	LK	
25.	Rafa setiawan	LK	
26.	Galang prayogi	LK	
27.	Nurul karimah		PR

2. Guru

Untuk melihat tingkat keberhasilan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan menyusun Puzzle di RA Nurul Hidayah desa Karang Rejo Kec. Stabat. Nama guru yang mengajar di RA Nurul Hidayah desa Karang Rejo Kec. Stabat adalah sebagai berikut:

Tabel 2
Sumber Data (Guru) T.A 2015-2016

No.	Nama	Tugas	Kelompok
1.	Sartini S.PdI	Guru Kelas	B
2.	Sunaryo S.PdI	Guru Kelas	B

3. Teman Sejawat atau Kolaborator

Teman sejawat dan kolaborator dimaksudkan sebagai sumber data untuk melihat implementasi penelitian kelas secara komperhensif, baik dari sisi anak maupun guru.

Tabel 3
Daftar Nama Rekan Sejawat

No.	Nama	Status	Tugas	Jam kerja Per Minggu
2.	Sartini S.PdI	Guru (Pembantu)	Kolaborator (Penilai 2)	24 jam
3.	Sunaryo S.PdI	Guru (Pembantu)	Kolaborator (Penilai 1)	24 jam

E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data Penelitian Tindakan Kelas

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes, observasi, wawancara dan diskusi dan dokumentasi sebagai berikut:

a. Tes

Digunakan untuk mengetahui data tentang hasil belajar anak.

b. Observasi

Observasi yang dilakukan merupakan pengamatan terhadap seluruh kegiatan pembelajaran dan perubahan yang terjadi pada saat dilakukannya pemberian tindakan

c. Tanya jawab

Pertanyaan-pertanyaan yang diberikan selama tanya jawab diarahkan untuk mengetahui kendala-kendala yang dihadapi anak selama pembelajaran berlangsung dan kesulitan menyelesaikan tugas yang diberikan.

d. Diskusi

Diskusi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan pada kegiatan belajar mengajar dimana interaksi antara peneliti dan anak-anak untuk merangsang kreativitas anak dalam bentuk ide atau gagasan, dapat mengembangkan sikap menghargai pendapat orang lain, memperluas wawasan dan membina untuk terbiasa bermusyawarah dalam memecahkan suatu masalah.³⁵ Diskusi juga dilakukan bersama, guru, teman sejawat dan kolaborator untuk refleksi hasil siklus Penelitian Tindakan Kelas.

e. Dokumentasi

Menggunakan daftar hadir anak dan foto.

2. Alat Pengumpulan Data Penelitian Tindakan Kelas

Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas meliputi: tes, observasi, dan dokumentasi sebagai berikut:

a. Tes

Metode tes digunakan untuk memantau capaian belajar anak.³⁶ Dengan menggunakan unjuk kerja pada anak untuk mengetahui kemampuan kognitif anak melalui kegiatan menyusun Puzzle di Guru Kelas RA Nurul Hidayah Desa Karang Rejo Kec. Stabat.

b. Lembar Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan proses pengumpulan data dengan menggunakan alat indra.³⁷ Menggunakan lembar observasi untuk mengetahui kemampuan kognitif anak melalui kegiatan menyusun Puzzle di RA Nurul Hidayah Desa Karang Rejo Kec. Stabat.

c. Dokumentasi

Mengumpulkan hasil karya peningkatan kemampuan anak.

F. Indikator Kinerja

Indikator kinerja adalah suatu kriteria yang digunakan untuk melihat keberhasilan dari kegiatan PTK dalam meningkatkan atau memperbaiki mutu

³⁵ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta.: Rineke Cipta.2010), h. 88

³⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2010), h. 68

³⁷ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineke Cipta, 2010, h. 74

kegiatan belajar mengajar di kelas. Indikator kinerja harus realistis dan dapat diukur (jelas cara mengukurnya).

Adapun tingkat keberhasilan dari kegiatan PTK yang dilakukan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak, yang akan dilihat indikator kerjanya adalah anak dan guru. Guru merupakan fasilitator yang sangat berpengaruh terhadap aktivitas dan perkembangan anak.

Maka yang menjadi indikator kinerja dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Anak

Indikator kinerja yang diperoleh dari anak terdiri dari:

- a. Tes

Tes dilakukan untuk melihat keberhasilan yang dicapai anak sekurang-kurangnya 70% anak dapat meningkatkan kemampuan kerjasama dengan baik.

- b. Observasi

Observasi dilakukan untuk melihat keaktifan anak dalam kegiatan meningkatkan kemampuan kerjasama.

2. Guru

- a. Dokumentasi: kehadiran, buku absen dan foto kegiatan.

- b. Guru: hasil observasi/ Pengalaman guru kelas lain terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung.

- c. Lembar Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan proses pengumpulan data dengan menggunakan alat indra.³⁸ Menggunakan lembar observasi untuk mengetahui peningkatan kecerdasan motorik melalui kegiatan out bound. Lembar observasi dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 2 di halaman berikut ini

G. Analisis Data

Adapun teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. **Data Kuantitatif**

Data kuantitatif dilakukan untuk mengetahui berhasil atau tidaknya tindakan

³⁸ *Ibid.*, h. 74.

yang dilakukan dalam penelitian ini. Hal ini dapat dilihat dari persentase tingkat keberhasilan yang dicapai anak. Tindakan ini berhasil apabila paling sedikit 70 % untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan menyusun Puzzle di RA Nurul Hidayah Desa Karang Rejo Kec. Stabat. Adapun rumusan data kuantitatif adalah :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Ket : P : Angka Persentase

f : Jumlah Siswa yang mengalami perubahan

n : Jumlah Seluruh Siswa³⁹

2. Data Kualitatif

Tahap data kualitatif yang dilakukan diantaranya:

- Melakukan pemeriksaan data terhadap kemampuan kognitif anak.
- Menyimpulkan apakah selama tindakan pembelajaran terjadi peningkatan kemampuan kognitif anak berhasil atau tidak berdasarkan hasil observasi
- Pengambilan keputusan

H. Prosedur Penelitian

1. Pra Siklus

Sesuai dengan penjelasan diatas yaitu penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Oleh sebab itu penelitian ini memiliki beberapa tahap yang merupakan siklus. Dua siklus yang dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Pada penelitian ini akan dilaksanakan dua siklus. Dalam setiap siklus memiliki beberapa tahap, yaitu:

a. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Hal-hal yang harus diperhatikan ditahap ini adalah:

- 1). Membuat Rencana Kegiatan Satu Siklus.
- 2). Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH).
- 3). Mempersiapkan metode dan media pembelajaran.
- 4). Mempersiapkan tempat kegiatan pembelajaran yang kondusif.

³⁹ Masnur Muchlis. *Melaksanakan PTK Itu Mudah*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h. 162

- 5). Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati kegiatan belajar mengajar serta keaktifan anak selama proses belajar berlangsung.

b. Tahap Pelaksanaan (*Action*)

Dalam konteks Penelitian Tindakan Kelas, aktivitas direncanakan secara sistematis untuk menghasilkan adanya peningkatan atau perbaikan dalam proses pembelajaran. Dalam melaksanakan tindakan perlu menyusun langkah-langkah operasional atau skenario pembelajaran dari tindakan yang dilakukan:

1. Memiliki pengetahuan dasar tentang kondisi anak didik.
2. Menjelaskan kepada anak didik tentang pembelajaran yang akan dilaksanakan.
3. Menjelaskan aturan dalam kegiatan menyusun puzzle.
4. Membagi anak menjadi beberapa kelompok.
5. Membagikan puzzle gambar matahari kepada masing-masing kelompok.
6. Memberikan waktu kepada anak untuk menyelesaikan puzzle.
7. Guru mengarahkan anak untuk menyelesaikan kegiatan puzzle tersebut.
8. Memberikan hadiah atau *reward* kepada anak didik.
9. Melakukan pengamatan dan penilaian.

c. Tahap Pengamatan (*Observation*)

Observasi dilakukan di dalam kelas saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Observasi dilakukan oleh guru kelas lain di RA Nurul Hidayah Desa Karang Rejo Kec. Stabat. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah:

- 1). Melaksanakan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dan proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung.
- 2). Observasi dilaksanakan selama proses kegiatan berlangsung.
- 3). Kemampuan meningkatkan kemampuan kognitif anak.
- 4). Kemampuan meningkatkan kreativitas melalui pembelajaran dan imajinasi.

d. Analisis

Tim peneliti melakukan analisis terhadap hasil pemantauan berdasarkan pengamatan saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.

e. Tahap Refleksi (*Reflecting*)

Setelah melakukan analisi, maka tahap terakhir yang harus dilakukan adalah

melakukan refleksi terhadap hasil pengamatan dan observasi dari pelaksanaan kegiatan. Refleksi ini juga dilakukan dengan tujuan apakah penggunaan media dan metode yang saya lakukan sudah tepat dan sesuai. Dan agar dapat mengetahui kelemahan-kelemahan yang saya hadapi serta kelebihan-kelebihan yang menjadi kekuatan saya pada saat melaksanakan penelitian tersebut.

2. Siklus I

Setiap halnya kegiatan pra siklus, siklus I pun terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, analisis dan refleksi.

a. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Peneliti membuat rencana pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada siklus pertama. Kegiatan yang dilakukan adalah:

- 1). Membuat Rencana Kegiatan Satu Siklus.
- 2). Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH).
- 3). Mempersiapkan metode dan media pembelajaran.
- 4). Mempersiapkan tempat kegiatan pembelajaran yang kondusif.
- 5). Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati kegiatan belajar mengajar serta keaktifan anak selama proses belajar berlangsung.

b. Tahap pelaksanaan (*Acting*)

Pelaksanaan dengan melalui penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak berdasarkan rencana kegiatan hasil refleksi pada siklus pertama sebagai berikut:

- 1) Melakukan kegiatan pembelajaran melalui melalui kegiatan menyusun puzzle yang telah dibuat oleh peneliti. Peneliti sebagai guru bersama teman sejawat sebagai kolaborator yang akan memberikan masukan tentang pembelajaran yang telah berlangsung.
- 2) Menjelaskan pembelajaran melalui kegiatan menyusun puzzle.
- 3) Menjelaskan materi pembelajaran yang akan dilakukan.
- 4) Guru memotivasi anak untuk berani dan mampu melaksanakan kegiatan tersebut.
- 5) Guru memberi penghargaan pada siswa yang mampu menyelesaikan kegiatan pembelajaran.

- 6) Guru memberikan penguatan agar anak mampu melakukan kegiatan pembelajaran dengan rapi.
- 7) Melakukan pengamatan dan observasi.

c. Tahap Pengamatan (*Observasi*)

Tim peneliti (guru dan kolaborator) melakukan pengamatan terhadap kemampuan kognitif.

d. Analisis

Tim peneliti melakukan analisis terhadap hasil pengamatan yang berdasarkan pengamatan (observasi) pada siklus pertama pada kegiatan belajar mengajar berlangsung.

e. Refleksi (*Reflecting*)

Setelah melaksanakan kegiatan pra siklus peneliti melakukan refleksi bahwa masih perlu diadakan penelitian lebih lanjut dan memutuskan untuk melakukan siklus I. Pelaksanaan siklus I ini dilakukan setelah melihat instrument penilaian terhadap anak.

3. Siklus II

Siklus kedua merupakan putaran ketiga dari kegiatan dengan melalui kegiatan menyusun puzzle dengan tahapan yang sama seperti pada pra siklus dan siklus pertama tahap siklus 2 sebagai berikut:

a. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Tim peneliti membuat rencana kegiatan berdasarkan pada refleksi pada siklus kedua.

b. Tahap Pelaksanaan (*Acting*)

Guru melaksanakan kegiatan melalui menyusun Puzzle berdasarkan pada hasil refleksi pada siklus kedua.

d. Tahap Pengamatan (*Observasi*)

Tim peneliti (guru dan kolaborator) merupakan pengamatan meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan menyusun Puzzle di RA Nurul Hidayah Desa Karang Rejo Kec. Stabat.

e. Analisis

Tim peneliti melakukan analisis terhadap hasil pengamatan yang

berdasarkan pengamatan (observasi) yang dilakukan pada siklus kedua pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.

f. Tahap Refleksi (*Reflecting*)

Tim peneliti melakukan refleksi terhadap siklus kedua dan menganalisis untuk membuat kesimpulan atas pelaksanaan pengenalan kegiatan menyusun Puzzle dalam meningkatkan kemampuan kognitif di RA Nurul Hidayah Desa Karang Rejo Kec. Stabat. Setelah melaksanakan siklus kedua ini peneliti membuat kesimpulan dan memutuskan untuk tidak melakukan penelitian selanjutnya. Hal ini dapat dilihat dari instriment penilaian terhadap anak.

I. Personalia Penelitian

Tim penelitian yang terlibat dalam PTK ini adalah:

Tabel 4
Personalia Penelitian

No.	Nama	Status	Tugas
1.	Sri Wahyuni	Ketua (Peneliti)	a. Pelaksana PTK b. Pengumpul Data c. Analisis Data d. Pengambil keputusan (hasil PTK)
2.	Sartini	Guru (Pembantu)	Kolaborator (Penilai 2)
3.	Sunaryo	Guru (Pembantu)	Kolaborator (Penilai 1)

Tabel 5
Indikator Aktivitas Guru

No	Kegiatan	Pembelajaran	Nilai			
1	Pembukaan	<ul style="list-style-type: none"> - Menyusun rencana kegiatan (RKH) - Kegiatan awal, inti dan akhir - Teknik metode pembelajaran 				
2	Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> - Kesesuai rencana dengan pelaksanaan - Melakukan pembelajaran melalui kegiatan menyusun puzzle - Menjelaskan pembelajaran melalui kegiatan menyusun puzzle. 				
3	Kegiatan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> - Menjelaskan pembelajaran melalui kegiatan menyusun puzzle - Mengevaluasi kemampuan kognitif anak - Tidak lanjut dengan merencanakan refleksi menyusun puzzle. 				

Keterangan Hasil Mengamatan

- 1 = Kurang Cukup
- 2 = Cukup
- 3 = Baik
- 4 = Sangat Baik

TABEL 6
INDIKATOR KEMAMPUAN KOGNITIF

Nama Anak	Kemampuan Kegiatan Menyusun Puzzle				Ketepatan Dalam Menyusun Puzzle				Dapat Menyusun Puzzle Tanpa		
	BM	MM	BSH	BSB	BM	MM	BSH	BSB	BM	MM	BSH
Nazril ilham											
Chindy syabila											
Rizky ramadhan											
Fahmi alrasya											
Fahri alfiansyah											
Indah nur assifah											
Ayunda salsabila											
Riki adriansyah											
Yunda santika											
M.Choiril adli											
Afrido irlansyah											
Sab'da sholehman											
Zakaria haikal saputra											
Rizka fadilla											
Mentari											
Alfiansyah raja husyew											
Jordan alviano ritonga											
m. rizki apriansyah											
Naila husna											
Raditia al rashid											
Ega dila fanesya											
Indra lesmana											
Arka mulia											
Taman rizki aditia											
Rafa setiawan											
Galang prayogi											
Nurul karimah											

Keterangan : BM : Belum Muncul MM : Mulai Muncul BSH : Berkembang
 Sesuai Harapan BSB : Berkembang Sangat Baik

`Q11BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

A. Deskripsi Kondisi Awal

Sebelum penelitian ini dilaksanakan peneliti mengadakan observasi dan pengumpulan data dari kondisi awal kelas yang akan diteliti yaitu kelas A ini perlu diadakan agar kiranya penelitian ini sesuai dengan apa yang diharapkan,

apakah benar kiranya kelas ini perlu diberi tindakan yang sesuai dengan apa yang akan diteliti, yaitu meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan menyusun *Puzzle*. Untuk mengetahui kondisi awal dari kelas A RA Nurul Hidayah Karang Rejo Kecamatan Stabat, tahun pelajaran 2016-2017 maka peneliti mengadakan observasi pada pengajaran yang dilakukan oleh guru kelas pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Tujuannya untuk mengetahui strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru kelas pada saat menyampaikan materi pembelajaran dan untuk mengetahui respon anak secara individual terhadap materi yang disampaikan. Hasil observasi sementara menunjukkan bahwa kemampuan Kognitif anak-anak di RA Nurul Hidayah Karang Rejo Kecamatan Stabat masih rendah.

Kemudian guru membantu peneliti menyiapkan lembar evaluasi yang akan digunakan sebagai alat untuk mengukur kemampuan penguasaan awal anak terhadap kemampuan Kognitif anak sekaligus mengenali kendala yang dihadapi anak dalam pembelajaran. Diharapkan dengan melalui kegiatan menyusun *Puzzle* dapat meningkatkan kemampuan Kognitif anak-anak dapat meningkat.

Hasil observasi terhadap penilaian kondisi awal dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3
Hasil Penilaian Kondisi Awal

No	N a m a A n a k	Kemampuan kegiatan menyusun <i>puzzle</i>				Kemampuan Melafalkan				Dan dapat menyusun <i>puzzle</i> tanpa bantuan			
		B M	M M	B SH	B S B	B M	M M	B S H	BS B	B M	M M	B S H	B S B
1.	Nazril	√				√				√			
2.	Chindy		√			√				√			
3.	Rizky	√				√				√			
4.	Fahmi	√				√				√			
5.	Fahri	√				√				√			
6.	Indah	√				√				√			
7.	Ayunda	√				√				√			
8.	Riki		√			√				√			
9.	Yunda	√				√				√			
10.	M.Choiril	√				√				√			
11.	Afrido	√				√				√			
12.	Sab'da	√				√				√			
13.	Zakaria	√				√				√			
14.	Rizka	√				√				√			

15.	Mentari	√				√				√			
16.	Alfiansyah	√				√				√			
17.	Hordan	√				√				√			
18.	M. Rizki	√				√				√			
19.	Naila	√				√				√			
20.	Raditia		√			√				√			
21.	Ega	√				√				√			
22.	Indra	√				√				√			
23.	Arka	√				√				√			
24.	Taman R.	√				√				√			
25.	Rafa	√				√				√			
26.	Galang	√				√				√			
27.	Nurul	√				√				√			

Keterangan : BM = Belum Muncul
MM = Mulai Muncul
BSH = Berkembang Sesuai Harapan
BSB = Berkembang Sangat Baik

Untuk mengetahui persentase dari hasil observasi kondisi awal ini, maka peneliti menggunakan rumusan teknik persentase data kuantitatif yaitu:

Rumusan data kuantitatif :

$$P = \frac{f}{n} \times 100 \%$$

Ket : P : Angka Persentase

f : Jumlah anak yang mengalami perubahan

n : Jumlah seluruh anak

Kondisi awal hasil belajar yang dicapai anak dan persentase anak dalam katagori kemampuan kegiatan menyusun *puzzle*, ketepatan dalam menyusun *puzzle*, dan dapat menyusun *puzzle* tanpa bantuan , dan anak yang belum muncul, yang mulai muncul, anak yang berkembang sesuai harapan dan anak yang berkembang sangat baik kemampuannya dapat dilihat pada tabel berikut ini :

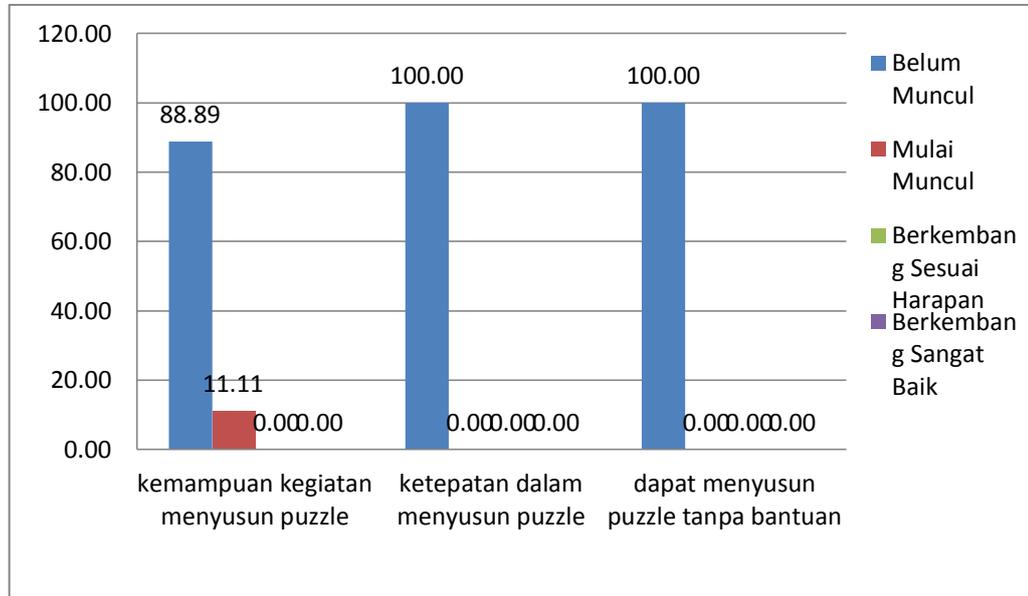
Tabel 4

Kondisi Awal Kemampuan Kognitif Anak Melalui kegiatan menyusun *Puzzle*

No	Indikator	BM	MM	BSH	BSB	Anak (n)
		f1	f2	f3	f4	Persentase (%)
1	Kemampuan kegiatan menyusun <i>puzzle</i>	24	3	0	0	27
		88.89%	11.11%	00.00%	00.00%	100%
2	Kemampuan Melafalkan	27	0	0	0	27
		100%	00.00%	00.00%	00.00%	100%
3	Dan dapat menyusun <i>puzzle</i> tanpa bantuan	27	0	0	0	27
		100%	00.00%	00.00%	00.00%	100%

Gambaran hasil belajar dalam meningkatkan kemampuan Kognitif anak melalui kegiatan menyusun *Puzzle* pada kondisi awal dapat dilihat pada grafik berikut :

Grafik 1
Kondisi Awal Sebelum Penelitian



Berdasarkan rumus di atas maka persentase dalam katagori kemampuan kegiatan menyusun *puzzle*, ketepatan dalam menyusun *puzzle*, dan dapat menyusun *puzzle* tanpa bantuan , yang berkembang sesuai harapan dan yang berkembang sangat baik dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 5

Kondisi Awal Kemampuan Kognitif anak Melalui kegiatan menyusun *Puzzle* Berdasarkan Anak Yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB)

No	Indikator	BSH	BSB	Anak (n)
		f3	f4	Persentase (%)
1	Kemampuan kegiatan menyusun <i>puzzle</i>	0	0	
		00.00%	00.00%	00.00%
2	Ketepatan dalam menyusun <i>puzzle</i>	0	0	0
		00.00%	00.00%	00.00%
3	Dan dapat menyusun <i>puzzle</i>	0	0	0

	tanpa bantuan	00.00%	00.00%	00.00%
4	Jumlah kata yang dihafal	0	0	0
		00.00%	00.00%	00.00%

Pada tabel 5 diatas menunjukkan kondisi pembelajaran sebelum mengadakan penelitian yaitu anak yang dalam kemampuan kegiatan menyusun *puzzle* yaitu 00.00%, ketepatan dalam menyusun *puzzle* yaitu 00.00%, dan dapat menyusun *puzzle* tanpa bantuan yaitu 00.00%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak anak masih rendah. Hasil rata-rata anak keseluruhan pada kondisi awal sebelum mengadakan penelitian yaitu : 00.00%

Melihat kondisi tersebut, peneliti mencoba merencanakan penelitian dengan melakukan pembelajaran dalam dua siklus. Hasil penelitian diuraikan dalam tahapan yang berupa siklus-siklus pembelajaran yang dilakukan dalam proses belajar mengajar di kelas sebagaimana paparan berikut ini:

B. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Deskripsi Siklus I

Siklus pertama terdiri dari empat tahap, yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi serta *replaning* seperti berikut ini :

a. Perencanaan (*Planning*)

- 1) Peneliti melakukan analisis kurikulum untuk menentukan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada anak didik.
- 2) Peneliti bersama kolaborator menyusun rencana kegiatan satu siklus.
- 3) Peneliti bersama kolaborator menyusun rencana kegiatan harian (RKH).
- 4) Bekerja sama dengan teman untuk mengamati proses kegiatan pembelajaran.
- 5) Memberitahukan Kepala Sekolah tentang rencana perbaikan kegiatan pengembangan pembelajaran.
- 6) Membuat alat peraga untuk kegiatan pembelajaran.

- 7) Membuat lembar kerja untuk anak didik.
- 8) Membuat lembar pengamatan (observasi).
- 9) Merencanakan pengelolaan kelas.
- 10) Membuat pengumpulan data hasil pembelajaran.

b. Pelaksanaan (*Acting*)

Pelaksanaan tindakan pada siklus pertama dilakukan pada Hari Senin tanggal 22 Agustus 2016. Pada tindakan ini kegiatan pemberian tugas untuk meningkatkan kemampuan Kognitif anak melalui kegiatan menyusun *Puzzle* divariasikan dengan kegiatan pembelajaran dengan tema dan unjuk kerja sesuai dengan tema sehingga merangsang minat anak untuk belajar melalui kegiatan menyusun *Puzzle*.

Melalui kegiatan menyusun *Puzzle* dibuat menarik dan berbentuk peragaan langsung sehingga memotivasi anak untuk belajar. Pengaturan kelas dan kelompok dalam kegiatan perbaikan ini direncanakan dan lebih ditata sedemikian rupa. Pemberian umpan balik yang menunjukkan penghargaan unjuk kerja anak menghafal lebih baik dan menimbulkan rasa senang.

Langkah-langkah pelaksanaan siklus pertama yaitu

1. Guru mengajak anak menyusun *Puzzle*.
2. Guru meminta anak menyusun *puzzle* sendiri tanpa bantuan sesuai kemampuan anak.
3. Guru membimbing dan mengarahkan cara serta teknik menyusun *puzzle* dengan benar
4. Guru memantau dan membantu anak.
5. Guru memberi umpan balik dan penguatan atas kemampuan anak.

c. Observasi dan Evaluasi (*Observation and Evaluation*)

1. Hasil observasi aktivitas anak dalam kegiatan belajar mengajar selama siklus pertama dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 6
Hasil Observasi Penilaian Pada Siklus I

No	N a m a A n a k	Kemampuan kegiatan menyusun <i>puzzle</i>				Ketepatan Dalam Menyusun <i>Puzzle</i>				Dapat Menyusun <i>Puzzle</i> Tanpa Bantuan			
		B M	M M	B S H	BS B	B M	M M	B S H	BS B	B M	M M	B S H	B S B
1.	Nazril		√				√					√	
2.	Chindy			√			√					√	
3.	Rizky		√					√				√	
4.	Fahmi		√					√			√		
5.	Fahri			√			√					√	
6.	Indah		√					√				√	
7.	Ayunda		√				√				√		
8.	Riki		√					√				√	
9.	Yunda			√			√					√	
10.	M.Choiril		√				√					√	
11.	Afrido		√					√			√		
12.	Sab'da			√			√					√	
13.	Zakaria		√					√				√	
14.	Rizka			√			√				√		

15.	Mentari			√			√					√	
16.	Alfiansyah	√					√					√	
17.	Jordan	√						√				√	
18.	M. Rizki		√					√		√			
19.	Naila			√			√					√	
20.	Raditia		√				√					√	
21.	Ega			√				√			√		
22.	Indra		√				√				√		
23.	Arka		√			√						√	
24.	Taman R.		√				√					√	
25.	Rafa		√					√				√	
26.	Galang		√				√					√	
27.	Nurul		√				√				√		

Keterangan : BM = Belum Muncul

MM = Mulai Muncul

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Hasil observasi aktivitas peneliti dalam kegiatan belajar mengajar pada siklus pertama ini masih tergolong rendah. Hal ini terjadi karena guru pengajar belum sepenuhnya mengenali latar belakang anak yang mengalami kesulitan dalam belajar secara individual maupun kelompok dan kurang efektif dalam menggunakan waktu. Selain aktivitas guru pengajar dalam Proses Belajar Mengajar, penguasaan anak didik terhadap materi pembelajaran masih tergolong kurang.

Untuk mengetahui persentase dari hasil observasi siklus pertama ini, maka

peneliti menggunakan rumusan teknik persentase data kuantitatif yang dikemukakan oleh Anas Sudijono yaitu :

Rumusan data kuantitatif :

$$P = \frac{f}{n} \times 100 \%$$

Ket : P : Angka Persentase

f : Jumlah anak yang mengalami perubahan

n : Jumlah seluruh anak

Pada siklus I hasil belajar yang dicapai anak dan persentase dalam kemampuan kegiatan menyusun *puzzle*, ketepatan dalam menyusun *puzzle*, dan dapat menyusun *puzzle* tanpa bantuan dan anak yang belum muncul, yang mulai muncul, anak yang berkembang sesuai harapan dan anak yang berkembang sangat baik kemampuannya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 7

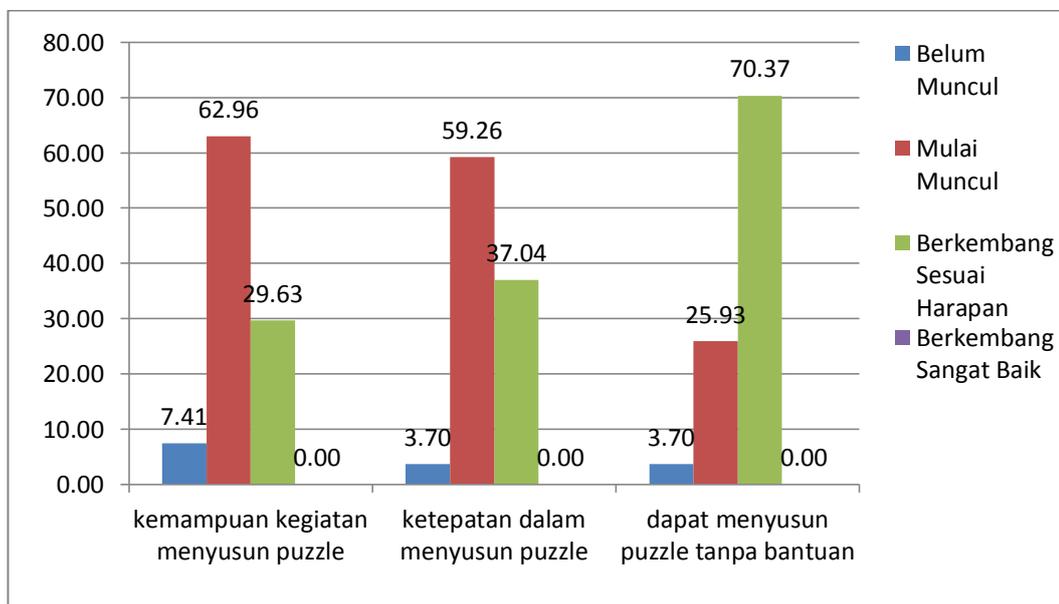
Kemampuan Kognitif anak Melalui kegiatan menyusun *Puzzle* Pada Siklus I

No	Indikator	BM	MM	BSH	BSB	Anak (n)
		f1	f2	f3	f4	Persentase (%)
1	Kemampuan kegiatan menyusun <i>puzzle</i>	2	17	8	0	27
		7.41%	62.96%	29.63%	00.00%	100%
2	Ketepatan dalam menyusun <i>puzzle</i>	1	16	10	0	27
		3.70%	59.26%	37.04%	00.00%	100%
3	Dan dapat menyusun <i>puzzle</i> tanpa bantuan	1	7	19	0	27
		3.70%	25.93%	70.37%	00.00%	100%

Gambaran hasil belajar anak dalam kemampuan kognitif anak pada siklus pertama dapat dilihat pada grafik berikut :

Grafik 2

Kondisi Pada Siklus I



Berdasarkan rumus diatas maka persentase anak dalam kemampuan kegiatan menyusun *puzzle*, ketepatan dalam menyusun *puzzle*, dan dapat menyusun *puzzle* tanpa bantuan, berkembang sangat baik dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 8

Kemampuan Kognitif anak Melalui kegiatan menyusun *Puzzle* Berdasarkan Anak Yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) Pada Siklus I

No	Indikator	BSH	BSB	Anak (n)
		f3	f4	Persentase (%)
1	Kemampuan kegiatan menyusun <i>puzzle</i>	8	0	8
		29.63%	00.00%	29.63%
2	Ketepatan dalam menyusun <i>puzzle</i>	10	0	10
		37.04%	00.00%	37.04%

3	Dapat menyusun <i>puzzle</i> tanpa bantuan	19	0	19
		70.37%	00.00%	70.37%

Pada tabel 8 di atas menunjukkan kondisi pembelajaran pada siklus pertama yaitu kemampuan kegiatan menyusun *puzzle* yaitu 29.63%, ketepatan dalam menyusun *puzzle* yaitu 37.04%, dan dapat menyusun *puzzle* tanpa bantuan yaitu 70.37%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan Kognitif anak-anak menjadi rata-rata 45.67%.

d. Refleksi dan Perencanaan ulang (*Reflecting and Replanning*)

Setelah menganalisa hasil observasi pada siklus pertama, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar anak masih jauh dari yang diharapkan. Adapun keberhasilan dan kegagalan yang terjadi pada siklus pertama adalah sebagai berikut :

- 1) Guru pengajar (peneliti) belum sepenuhnya mengenali latar belakang anak yang mengalami kesulitan dalam belajar secara individual maupun kelompok dan kurang efektif dalam menggunakan waktu.
- 2) Berusaha terus mempertahankan dan memperbaiki dalam merancang kegiatan pembelajaran.
- 3) Penjelasan guru kurang dapat diterima anak terlihat dari kemampuan anak yang kurang sesuai.
- 4) Minat anak pada umumnya tidak menunjukkan kemauan melakukan kegiatan.
- 5) Hasil evaluasi pada siklus pertama mencapai rata-rata 48.14%.

Untuk memperbaiki kelemahan dan meningkatkan keberhasilan yang telah dicapai pada siklus pertama, maka pada pelaksanaan siklus kedua, dengan dibuat perencanaan. Adapun hal-hal yang harus diperhatikan untuk melakukan siklus berikutnya adalah sebagai berikut :

- 1) Peneliti harus mengenali latar belakang anak didik yang mengalami kesulitan dalam belajar secara individual maupun kelompok.
- 2) Memberi motivasi kepada anak didik agar lebih aktif lagi dalam pembelajaran.

- 3) Membuat kegiatan pembelajaran dan alat peraga yang lebih menarik lagi.
- 4) Memberi penghargaan dan penguatan terhadap kemampuan anak.

Maka dengan demikian perlu mengadakan siklus kedua.

2. Deskripsi Siklus II

Setelah proses perbaikan kegiatan siklus II terlaksana dengan baik, terlihat hasil karya anak meningkat namun belum mencapai target yang peneliti rencanakan sehingga masih perlu melaksanakan penelitian pada siklus kedua berdasarkan :

a. Perencanaan (*Planning*)

- 1) Peneliti bersama kolaborator menyusun rencana kegiatan harian (RKH).
- 2) Membuat alat peraga yang lebih menarik perhatian anak.
- 3) Membuat lembar kerja untuk anak didik.
- 4) Membuat lembar pengamatan (observasi).
- 5) Merencanakan pengelolaan kelas.
- 6) Membuat pengumpulan data hasil pembelajaran.

b. Pelaksanaan (*Acting*)

Pelaksanaan tindakan pada siklus kedua dilaksanakan pada hari Senin tanggal 29 Agustus 2016. Sebelum kegiatan belajar dimulai pada siklus ini, peneliti yang bertindak sebagai guru memberikan motivasi kepada anak didik agar lebih semangat dalam pembelajaran. Motivasi diberikan tidak hanya dalam bentuk klasikal, tetapi dengan cara memberikan simbol gambar yang digunakan untuk pelajaran menghafal do'a. Simbol gambar yang digunakan untuk menarik dan berbentuk peragaan langsung sehingga memotivasi anak untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan menyusun *Puzzle*. Pemberian umpan balik yang menunjukkan penghargaan atas hasil ketepatan dalam menyusun *puzzle* anak membuat kegiatan ini lebih baik dan menimbulkan rasa senang atas melalui kegiatan menyusun *Puzzle*.

Langkah-langkah pelaksanaan siklus kedua :

- 1) Guru mengajak anak untuk melakukan kegiatan menyusun *Puzzle*.
- 2) Guru mengajak anak memperhatikan teknik menyusun *Puzzle*.

- 3) Guru memantau dan membantu anak.
- 4) Memberi motivasi agar anak bersemangat dan aktif melakukan kegiatan.
- 5) Guru memberi umpan balik dan penguatan atas kemampuan anak.

c. Observasi dan Evaluasi (*Observation and Evaluation*)

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh guru dan evaluasi yang dilaksanakan didapatkan bahwa pada pengajaran yang dilakukan dengan menambahkan simbol gambar pada siklus kedua ini sudah sesuai dengan apa yang diharapkan bahkan sudah melampaui kriteria ketuntasan. Hasil observasi aktivitas anak dalam proses belajar mengajar pada siklus kedua dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 9
Hasil Observasi Penilaian Pada Siklus II

No	N a m a A n a k	Kemampuan kegiatan menyusun <i>puzzle</i>				Kemampuan Melafalkan				Dan dapat menyusun <i>puzzle</i> tanpa bantuan			
		B M	M M	B SH	BS B	BM	M M	B SH	BSB	BM	M M	B S H	BS B
1.	Nazril			√			√					√	
2.	Chindy				√		√					√	
3.	Rizky			√			√						√
4.	Fahmi			√				√					√
5.	Fahri				√		√					√	
6.	Indah				√			√				√	
7.	Ayunda			√				√					√
8.	Riki			√			√						√
9.	Yunda				√			√				√	
10.	M.Choiril			√				√				√	
11.	Afrido			√			√						√
12.	Sab'da			√			√						√
13.	Zakaria				√			√				√	
14.	Rizka				√		√					√	
15.	Mentari			√				√					√

16.	Alfiansyah			√				√				√
17.	Hordan			√			√					√
18.	M. Rizki				√		√					√
19.	Naila			√				√				√
20.	Raditia			√			√					√
21.	Ega			√			√					√
22.	Indra			√				√				√
23.	Arka			√			√					√
24.	Taman R.			√				√				√
25.	Rafa				√		√					√
26.	Galang			√				√				√
27.	Nurul			√			√					√

Untuk mengetahui persentase dari hasil observasi siklus II ini, maka peneliti menggunakan rumusan teknik persentase data kuantitatif yang dikemukakan oleh Anas Sujiono yaitu :

Rumusan data kuantitatif :

$$P = \frac{f}{n} \times 100 \%$$

Ket : P : Angka Persentase

f : Jumlah anak yang mengalami perubahan

n : Jumlah seluruh anak

Pada siklus II hasil belajar yang dicapai anak dan persentase dalam kefasihan, fleksibilitas dan kebaruan dan anak yang belum muncul, yang mulai muncul, anak yang berkembang sesuai harapan dan anak yang berkembang sangat baik kemampuannya dapat dilihat pada tabel berikut ini :

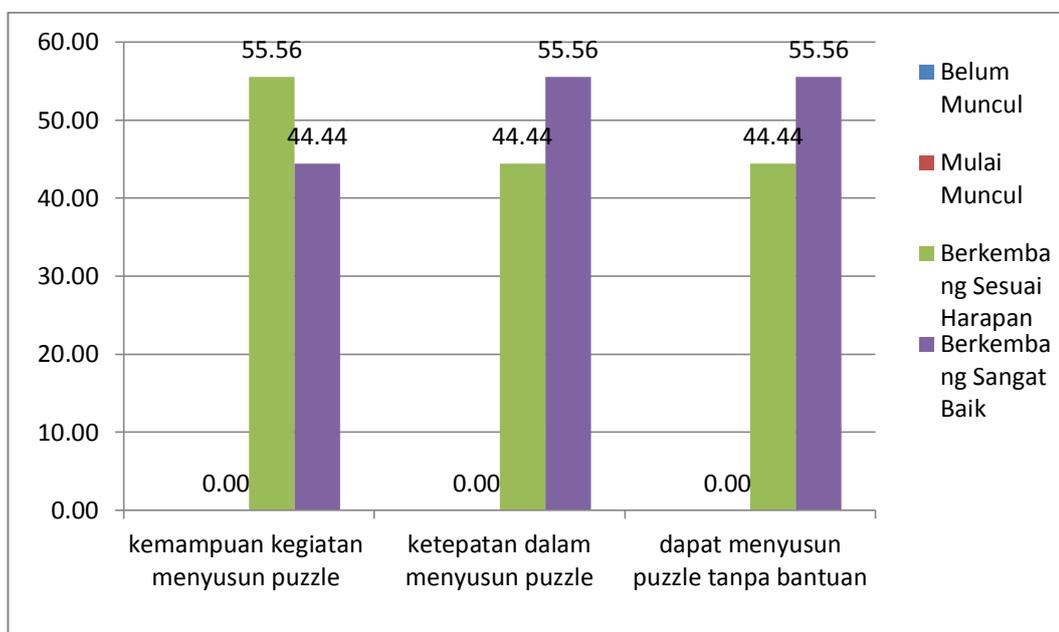
Tabel 10

Kemampuan Kognitif anak Melalui kegiatan menyusun *Puzzle* Pada Siklus II

No	Indikator	BM	MM	BSH	BSB	Anak (n)
		f1	f2	f3	f4	Persentase (%)
1	Kemampuan kegiatan menyusun <i>puzzle</i>	0	0	15	12	27
		00.00%	00.00%	55.56%	44.44%	100%
2	Ketepatan dalam menyusun <i>puzzle</i>	0	0	12	15	27
		00.00%	00.00%	44.44%	55.56%	100%
3	Dan dapat menyusun <i>puzzle</i> tanpa bantuan	0	0	12	15	27
		00.00%	00.00%	44.44%	55.56%	100%

Gambaran hasil belajar anak dalam kemampuan kognitif anak pada siklus kedua dapat dilihat pada grafik berikut :

Grafik 3
Kondisi Penelitian Siklus II



Berdasarkan rumus diatas maka persentase anak dalam kemampuan kegiatan menyusun *puzzle*, ketepatan dalam menyusun *puzzle*, dan dapat menyusun *puzzle* tanpa bantuan, berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 11

Kemampuan Kognitif anak Melalui kegiatan menyusun *Puzzle* Yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) Pada Siklus II

No	Indikator	BSH	BSB	Anak (n)
		f3	f4	Persentase (%)
1	Kemampuan kegiatan menyusun <i>puzzle</i>	15	12	27
		55.56%	44.44%	100%
2	Ketepatan dalam menyusun <i>puzzle</i>	12	15	27
		44.44%	55.56%	100%

3	Dan dapat menyusun <i>puzzle</i>	12	15	27
	tanpa bantuan	44.44%	55.56%	100%

Pada table 11 di atas menunjukkan kondisi pembelajaran pada siklus II yaitu anak yang kemampuan kegiatan menyusun *puzzle* yaitu 100%, ketepatan dalam menyusun *puzzle* yaitu 100%, dan dapat menyusun *puzzle* tanpa bantuan yaitu 100%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak anak meningkat menjadi rata-rata 100%.

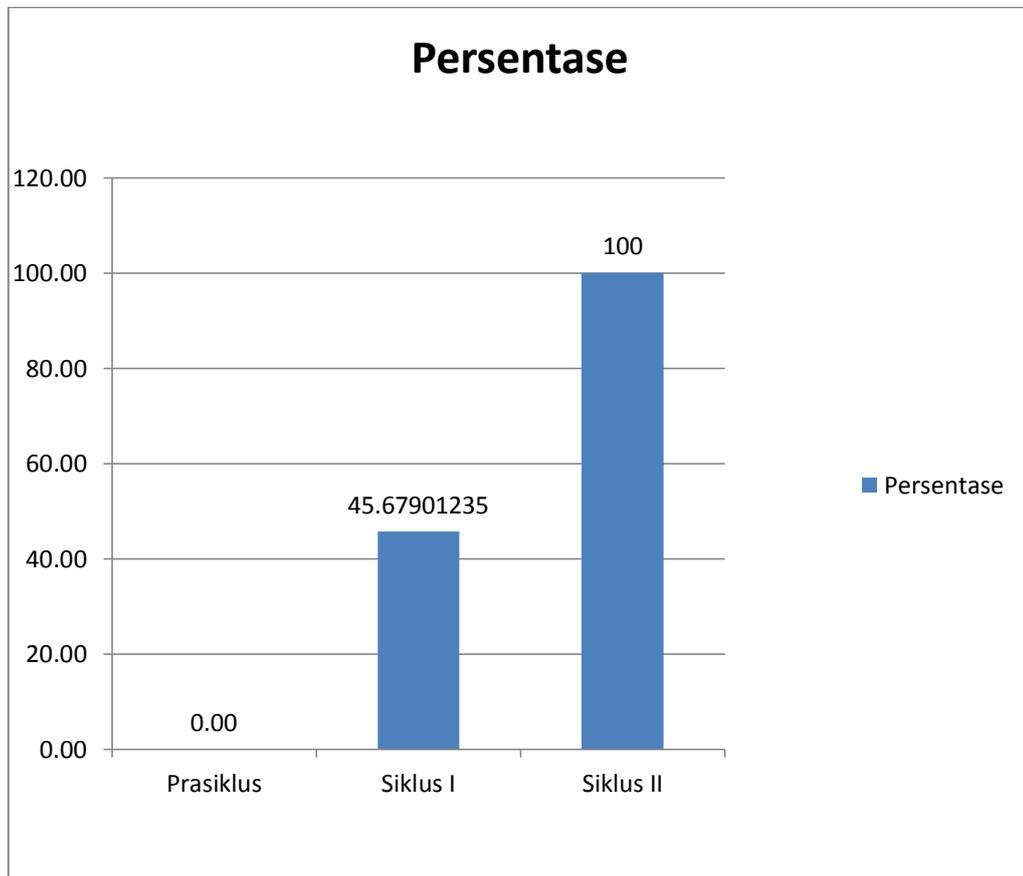
d. Refleksi (*Reflecting*)

Setelah menganalisa hasil observasi pada siklus kedua ini dengan memperhatikan hasil belajar (evaluasi) yang terlihat pada tabel dan grafik skor perolehan, maka dapat disimpulkan bahwa anak sudah dapat melaksanakan dalam kemampuan kegiatan menyusun *puzzle*, ketepatan dalam menyusun *puzzle*, dan dapat menyusun *puzzle* tanpa bantuan ini terlihat dari siklus pertama 45.67%, dan siklus kedua 100%. Kemampuan kognitif anak melalui kegiatan menyusun *Puzzle* sudah meningkat.

C. Pembahasan Dan Hasil

Proses penelitian dari siklus pertama sampai siklus kedua terlaksana dengan baik. Kemampuan kognitif anak melalui kegiatan menyusun *Puzzle* sangat meningkat. Hal ini terlihat dari hasil belajar anak yang lebih baik dari sebelum mengadakan tindakan. Anak sudah dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan baik. Hal ini terlihat dari sebelum mengadakan penelitian rata-rata kemampuan anak 00.00%, siklus pertama naik menjadi 45.67% dan siklus kedua naik menjadi 100%. Dengan demikian dapatlah dinyatakan bahwa PTK yang dilakukan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan menyusun *Puzzle* di kelas A RA Nurul Hidayah Karang Rejo Kecamatan Stabat. Hasil observasi kemampuan Kognitif anak melalui kegiatan menyusun *Puzzle* pada siklus pertama sampai siklus kedua dapat dilihat pada siklus berikut ini:

Grafik 4
Penelitian Siklus I – Siklus II



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilaksanakan pada kelas A RA Nurul Hidayah Karang Rejo Kecamatan Stabat dari siklus satu sampai dua dapat diambil simpulan yaitu :

1. Hasil observasi pada siklus 1 yakni untuk kemampuan kegiatan menyusun *puzzle* yaitu 29.63%, ketepatan dalam menyusun *puzzle* yaitu 37.04%, dan dapat menyusun *puzzle* tanpa bantuan yaitu 70.37%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan Kognitif anak melalui kegiatan menyusun *puzzle* pada siklus I adalah 45.67%.
2. Hasil observasi pada siklus II yaitu kemampuan kegiatan menyusun *puzzle* yaitu 100%, ketepatan dalam menyusun *puzzle* yaitu 100%, dan dapat menyusun *puzzle* tanpa bantuan yaitu 100%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak anak melalui kegiatan menyusun *puzzle* pada siklus II adalah 100.00%.
3. Dari hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) siklus 1 sampai siklus 2 dapat dilihat bahwa adanya peningkatan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan menyusun *puzzle* yaitu pada siklus 1 kemampuan kognitif anak meningkat 45.67%, pada siklus 2 kemampuan kognitif anak meningkat sampai angka 100%
4. Dari hasil observasi siklus 1 sampai siklus 2 maka dengan melalui kegiatan menyusun *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

B. Saran

Setelah penelitian tindakan kelas ini terlaksana dengan baik, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu:

1. Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak anak didik serta memancing imajinasi dan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan menyusun *puzzle* sangat baik dilakukan di kelas.

2. Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak-anak diharapkan pemerintah dapat memenuhi sarana dan prasarana berupa alat peraga agar anak dapat melakukan kegiatan menyusun puzzle dengan benar.
3. Dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar hendaknya memperhatikan aspek perkembangan anak secara individu, mengembangkan skenario rencana kegiatan belajar mengajar sehingga proses pembelajaran menarik dan menyenangkan bagi anak.
4. Penelitian ini sangat berguna untuk menciptakan guru yang profesional, diharapkan penelitian ini dapat dilaksanakan pada aspek perkembangan anak yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Asrori, Mohammad. 2009, *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.

Army, Revy, Perkembangan dan cara belajar anak di SD, dari <https://revyarmy.wordpress.com/2010/04/01/perkembangan-dan-cara-belajar-anak-di-sd/>, diakses pada tanggal 25 Mei 2016.

A. Palmer, Joy (editor). 2003, *Pemikir Pendidikan dari Piaget sampai Masa Sekarang*. Yogyakarta: Penerbit Jendela.

Aqib, Zainal dkk., 2009, *Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: Yrama Widya.

Azhar Arsyad, 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Baharuddin, 2009, *Pendidikan dan Psikologi Perkembangan*, Jogjakarta: Ar-ruzz Media.

Bloom, Benjamin et. al, 2010, *Taxonomy Of Educational Objectives*, New. York, David Mckay Compay inc.

CD Hadits, *Ensiklopedi Hadits Kitab 9 Imam Shahih Bukhari•Shahih Muslim•Sunan Abu Daud • Sunan Tirmidzi • Sunan Nasa'i • sunan Ibnu Majah • Musnad Ahmad • Muwatha' Malik • Sunan Darimi* Jakarta: Lidwa

Pusaka, www.lidwa.com

Depdiknas. 2004, *Kurikulum TK dan RA*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah.

Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineke Cipta.

Dryden, G. & Vos, J. 1997, *The Learning Revolution*. Auckland, NZ: The Learning Web.

Hamalik, Oemar, 2001, *Proses Belajar Mengajar*, Bumi Aksara, Bandung.

<http://akhmadsudrajat.files.wordpress.com> diakses tanggal 11 Nopember 2014

Kunanadar. 2011, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta.: Rajawali Pers.

Muchlis, Masnur. 2011, *Melaksanakan PTK Itu Mudah*. (Jakarta: Bumi Aksara.

Nisak, 2011, *Lebih Dari 50 Game Kreatif Untuk Aktivitas Belajar-Mengajar*, Jogjakarta: Diva Press.

Prasetia, Indra. 2010, *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Medan: Fakultas

Keguruan Dan Ilmu Pendidikan UMSU.

Sagala, Syaiful. 2008, *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

Suciaty, 2010, *Ragam Latihan Khusus Asah Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Daya Ingatnya*, Jogjakarta: Diva Press.

Suci R., Prima, Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. Dari <http://primazip.wordpress.com/2013/06/08/perkembangan-kognitif-anak-usia-dini/> di unduh pada tanggal 25 Mei 2016.

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai, 2002, *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sudrajat, Ahmad, PTK, dari; <https://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/03/21/penelitian-tindakan-kelas-part-ii/> diakses tanggal 27 Mei 2016.

Sujiono, Yuliani Nurani., dkk. 2005, *Metode Perkembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Usman, Basyirudin dan Asnawir, 2002 *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.

UU_RI, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, dari https://id.wikisource.org/wiki/Undang-Undang_Republik_Indonesia_Nomor_20_Tahun_2003#Pasal_3 di unduh tanggal 27 Mei 2016

Wahid, Abdul, Drs., H., SH., MA. dkk. . 2010 *Pendidikan Islam Humanistik*. Bandung: PT. Refika Aditama.

W. Gulo. 2005, *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Grasindo.

Yudha, 2007, *Model Pembelajaran Kooperatif*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia. IPS, Jakarta: Bumi aksara.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Nama Lengkap : Sri Wahyuni, SPdI
2. Nomor Pokok / NRK : 1501240099P
3. Tempat/Tanggal Lahir : Tandem Hilir/1 September 1982
4. Jenis Kelamin : Perempuan
5. Agama : Islam
6. Pekerjaan : Guru
7. Status Perkawinan : Kawin
8. A l a m a t : Dusun Mandiri Desa Karang Rejo
Kecamatan Stabat
9. Pendidikan :
 - a. MI/SD : Berijazah tahun 1993
 - b. MTs/SMP : Berijazah tahun 1996

- c. MA/SMA/SMK : Berijazah tahun 1999
- d. D-II/S-1 : Berijazah tahun 2010
- e. Mahasiswa UMSU : Sejak tahun 2015

10. Orang Tua :

- a. Ayah : Sutrisno
- b. Pekerjaan : Wiraswasta
- c. Ibu : Supatmi
- d. Pekerjaan : Ibu Rumah tangga
- e. A l a m a t : Pekan Baru, Dumai
Kecamatan Riau

Demikianlah daftar riwayat hidup ini diperbuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Tanjung Pura, 2016

Penulis

SRI WAHYUNI, S.Pd.I

Suami : TRISNO

Anak : RAFIDA KHAIRANI, HAFIZA AMALIA, HABIB LUTFI AL-
GHADZALI