

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI  
BERMAIN PUZZLE PADA ANAK KELOMPOK A  
DI TK ‘AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL 1 KALIWATES – JEMBER  
TAHUN PELAJARAN 2015 – 2016**

**FERDINA DWI AMBARSARI**

**NIM 1210271001**

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas  
Muhammadiyah Jember**

**E-mail: [ferdina.ambarsari07@gmail.com](mailto:ferdina.ambarsari07@gmail.com)**

**ABSTRAK**

Kognitif adalah kemampuan yang dimiliki oleh individu untuk berfikir lebih kompleks, serta kemampuan penalaran dan pemecahan masalah.

Puzzle adalah permainan klasik. Bermain puzzle dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan membuat anak belajar memecahkan masalah. Dengan mencoba beberapa cara memasangkan potongan – potongan menjadi bentuk utuh.

Masalah yang ingin dipecahkan melalui kegiatan ini adalah bagaimana meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain puzzle pada anak kelompok A di TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Kaliwates – Jember tahun pelajaran 2015 – 2016.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui cara meningkatkan kognitif anak melalui bermain puzzle. Penelitian ini dilakukan pada bulan Mei 2016 pada anak kelompok A semester II ‘Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Kaliwates – Jember tahun pelajaran 2015 – 2016.

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas, pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi, Data yang dikumpulkan berupa aktivitas anak selama kegiatan bermain puzzle, hasil observasi dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil observasi dapat disimpulkan bahwa bermain puzzle dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak secara klasikal dari 16 anak terdapat 12 anak yang sudah berkembang kemampuan kognitifnya. Hal ini mencerminkan bahwa bermain puzzle dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini, khususnya anak kelompok A ‘Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Kaliwates – Jember.

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

## ABSTRACT

Cognitive is the ability possessed by an individual for more complex thinking and reasoning skill and problem sloving.

Puzzle is a classic game. Puzzles can improve the ability to think and make the children learn how to solve problems, by trying several ways to pair the pieces of the puzzle into the intact form.

The Problem to be solved in this study is how to improve the cognitive abilities of the children through playing puzzle in the group A of kindergarten 'Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Kaliwates-Jember in the Academic Year 2015-2016.

This study aimed at finding out the steps of improving the children's cognitive ability through the puzzle game. This study was conducted in May 2016 in the second semester of the children in group A at 'Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Kaliwates-Jember in the Academic Year 2015-2016.

The research design used in this study is classroom action research, the data collection method of this study is observation and documentation, data was collected in the form of the children's activity during the puzzle game activities, observation, and documentation.

Based on the observation it can be concluded that the puzzle game could improve the cognitive abilities relatively. It is shown by the cognitive abilities improvement of 12 children from 16 children in the class. It can be concluded that the puzzles can improve the cognitive abilities of young children, particularly for the children in group A of the kindergarten 'Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Kaliwates - Jember.

**Keywords:** Cognitive Ability, Puzzle game

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini diarahkan untuk memfasilitasi tumbuh kembang anak secara sehat dan optimal sesuai dengan nilai, norma, dan harapan masyarakat. Pendidikan tersebut dilakukan melalui pemberian pengalaman dan

rangsangan yang kaya dan maksimal. Oleh karena itu, diperlukan lingkungan yang kondusif bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. (Latif dkk, 2013 : 5)

Model pembelajaran di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Kaliwates – Jember menggunakan

model pembelajaran sentra. Di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Kaliwates – Jemberada beberapa sentra diantaranya sentra balok, sentra persiapan, sentra seni dan kreatifitas dan sentra sains dan bahan alam. Peneliti melakukan penelitian di sentra persiapan.

Kegiatan pembelajaran di kelompok A TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Kaliwates – Jember masih mengalami kesulitan dalam mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk dan pasangan, serta dalam menyusun gambar menjadi bentuk utuh. Sehingga perkembangan kognitif anak kelompok A TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Kaliwates – Jember belum berkembang secara optimal. Dari permainan puzzle sebelumnya, sekolah menyediakan puzzle yang dibeli ditoko mainan sehingga anak merasa kesulitan karena potongan –

potongan puzzle terlalu banyak dan bentuk gambarnya terlalu rumit. Dalam mengupayakan perbaikan pembelajaran tersebut, peneliti menyediakan puzzle yang dibuat sendiri dengan bentuk gambar sesuai tema, lebih sederhana, dan warna lebih menarik, potongan – potongan dibuat tidak terlalu banyak sehingga anak diharapkan lebih mudah memasangkan. Karena pada dasarnya anak menyukai gambar dan warna yang menarik. Permainan puzzle yang dibuat sendiri terdiri dari bermacam – macam gambar yang menarik bagi anak untuk bermain dan permainan puzzle juga dapat mengasah otak.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti melakukan penelitian dengan judul “ Meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain puzzle pada anak kelompok A usia (4 – 5 ) tahun

di TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Kaliwates – Jember”.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Penelitian ini dilakukan empat tahapan yang dilalui yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi.

### Lokasi dan Subyek Penelitian

Dalam penelitian, penulis memilih lokasi penelitian di TK A ‘Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Kaliwates – Jember Tahun Pelajaran 2015 – 2016 yang beralamatkan JL.KH.Agus Salim Gg. kaliserang no. 32 A Kaliwates – Jember.

Subyek penelitian adalah anak kelompok A di TK A ‘Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Kaliwates – Jember Tahun Pelajaran 2015 – 2016 dengan jumlah siswa 16 anak

diantaranya 6 anak laki – laki dan 10 anak perempuan.

### Kriteria Kesuksesan

Kriteria kesuksesan dalam penelitian adalah adanya peningkatan hasil belajar anak secara klasikal sampai mencapai standar ketuntasan yang telah ditetapkan. Adapun kriteria kesuksesan dalam penelitian ini adalah 75% atau 12 anak dari 16 anak mendapatkan bintang 3.

### Instrumen Penelitian

Penelitian ini instrumen yang digunakan adalah pedomanan observasi dan dokumentasi.

## **HASIL PENELITIAN**

Berdasarkan hasil observasi, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain puzzle pada siklus I pertemuan pertama dan pertemuan kedua, mencapai 9 anak atau 56,25% yang

mendapat bintang 3. Jadi pada siklus I hasil belajar anak sebanyak 9 anak atau 56,25%.

Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar anak belum mencapai ketuntasan hasil belajar anak secara klasikal. Oleh karena itu, kegiatan dilanjutkan pada siklus II. Siklus II dilakukan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak sehingga tercapai ketuntasan yang diharapkan. Sedangkan kriteria kesuksesan yang dicapai adalah 75%. Ketidaktuntasan hasil belajar disebabkan beberapa faktor yaitu:

1. Masih ada anak yang kurang paham terhadap penjelasan dari guru, sehingga masih ada beberapa anak kesulitan dalam menyusun kepingan puzzle.
2. Media yang digunakan dalam pembelajaran kurang menarik, warnanya kurang

cerah dan gambar puzzle masih terlalu rumit.

3. Guru kurang aktif dan dalam meningkatkan minat anak terhadap aktivitas belajar.

Hal ini dapat diketahui hasil belajar pada siklus II pada pertemuan pertama dari ketiga aspek yang diamati sebanyak 11 anak atau 68,75%, sedangkan pada pertemuan kedua dari ketiga aspek yang diamati sebanyak 13 anak atau 81,75%. Jadi pada siklus II hasil belajar anak secara klasikal sebanyak 12 anak atau 75%.

Dari hasil pengamatan pada siklus I, peneliti menganggap hasil yang diperoleh masih belum maksimal, maka perlu dilakukan perbaikan pada siklus 2, antara lain:

1. Anak sudah berantusias dalam bermain puzzle.
2. Media yang digunakan dalam pembelajaran lebih menarik,

warnanya cerah dan gambar puzzle tidak terlalu rumit.

Dari hasil analisa penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pada saat pembelajaran, bermain salah satu yang dapat membantu guru untuk mengetahui tahap perkembangan serta kemampuan kognitif pada anak usia dini. Adapun yang digunakan peneliti dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain puzzle. bermain puzzle sangat menyenangkan bagi anak.

## **PEMBAHASAN**

Beberapa faktor peneliti mencoba memberikan pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif. Pembelajaran tersebut berupaya untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, yaitu dengan merubah cara mengajar dan meningkatkan kreatifitas serta berinovasi dalam

proses pembelajaran. Maka dari itu peneliti mencoba berdiskusi dengan guru kelas kelompok A dalam merencanakan pembelajaran yang menyenangkan agar anak dapat memperoleh pengalaman baru dalam bermain puzzle.

Setelah pembelajaran diterapkan melalui kegiatan bermain puzzle, pada siklus I hari pertama dan hari kedua, mencapai 9 anak atau 56,25% yang mendapat bintang 3. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar anak belum mencapai ketuntasan hasil belajar anak secara klasikal. Oleh karena itu, kegiatan dilanjutkan pada siklus II. Siklus II dilakukan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak sehingga tercapai ketuntasan yang diharapkan. Sedangkan kriteria kesuksesan yang dicapai adalah 75%.

Karena pada siklus I hasil belajar anak belum mencapai ketuntasan

yang diharapkan, maka peneliti melanjutkan ke siklus II dengan alasan yaitu:

1. Masih ada anak yang kurang paham terhadap penjelasan dari guru, sehingga masih ada beberapa anak kesulitan dalam menyusun kepingan puzzle.
2. Media yang digunakan dalam pembelajaran kurang menarik, warnanya kurang cerah dan gambar puzzle masih terlalu rumit.
3. Guru kurang aktif dan dalam meningkatkan minat anak terhadap aktivitas belajar.

Pelaksanaan pada siklus II dapat berjalan lancar setelah ada perbaikan dari siklus I. Pada siklus II peneliti masih dibantu oleh guru kelas kelompok A untuk mengkondisikan dan mengisi lembar observasi. Dari hasil observasi pada siklus II, hasil

belajar anak mengalami peningkatan 18,75% .

Dari hasil pengamatan siklus I dan siklus II yang dilaksanakan selama 4 hari, disimpulkan kemampuan kognitif anak ada peningkatan pada anak kelompok A di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Kalaiwates – Jember Tahun Pelajaran 2015 – 2016 yaitu melalui bermain puzzle. Dengan diterapkannya kegiatan bermain puzzle pada anak kelompok A bertujuan agar anak senang dalam bermain, dengan cara yang mudah dan dipahami anak untuk menerima pembelajaran.

Kemampuan kognitif anak dapat dikembangkan melalui bermain puzzle. Hal ini didukung oleh pendapat Trisyana, (2013 : 3) 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 berpikir anak untuk melakukan kegiatan, pikiran, perasaan, perhatian dan minat anak.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diketahui bagaimana cara untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain puzzle pada anak kelompok A di TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Kaliwates – Jember, yaitu dengan guru mengenalkan lebih dekat

mengenai permainan puzzle untuk anak, karena dengan bermain puzzle, anak dapat menyusun 1 – 10 kepingan puzzle, anak dapat menyebutkan gambar puzzle yang sudah disusun, selain itu anak juga dapat memasangkan puzzle pasangan sesuai pasangannya. Sehingga bermain puzzle, kemampuan kognitif anak dapat meningkat.

Berdasarkan dari hasil pengamatan terhadap anak kelompok A di TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Kaliwates – Jember, sebelum tindakan diperoleh informasi bahwa kemampuan anak kelompok A dalam kemampuan kognitif masih kurang yaitu, 50% atau 8 anak dari 16 anak masih mengalami kesulitan. Setelah peneliti melakukan tindakan pada siklus I hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak kelompok A meningkat sebesar 6,25%, jadi presentase siklus I



sebesar 56,25% atau 9 anak dari 16 anak. Kemudian pada siklus II hasil penelitian meningkat sebesar 18,75% dari presentase siklus I, sehingga presentase siklus II sebesar 75% atau 12 anak dari 16 anak.

Adapun saran-saran yang dapat diberikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

Guru:

1. Dalam mengajar menggunakan permainan puzzle, hendaknya guru harus lebih kreatif dan inovatif agar anak lebih antusias dalam pembelajaran menggunakan permainan puzzle.
2. Dalam mengajar permainan puzzle, hendaknya guru membuat media yang lebih menarik bagi anak dengan bentuk gambar lebih sederhana.

Peneliti:

1. Bagi peneliti lain, hendaknya peneliti membuat media yang menarik dan variatif. Karena dengan media yang lebih baik akan dapat memudahkan anak dalam proses pembelajaran.

## DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi, Dkk. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas (Edisi Revisi)*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Asmani, Jamal Ma'mur. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Laksana
- Hanafi, dkk. 2015. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Jember. FKIP Universitas Muhammadiyah Jember.
- Ismail, Andaang. 2006. *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Lathif, Mukhtar, dkk. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Aplikasi Edisi Pertama*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

- Masruroh, Umi. 2014. *Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di Kelompok A PAUD Tunas Harapan Kelurahan Gebang Kecamatan Patrang Kabupaten Jember*. Jember. IKIP PGRI Jember
- Nurjatmika, Yusep. 2012. *Ragam Aktivitas Harian Untuk TK*. Yogyakarta: Diva Press.
- Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009. *Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. 2009. Jakarta: Menteri Pendidikan Nasional.
- Saputra, Yudha M, Rudyanto. 2005. *Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Jakarta: Depdiknas
- Sujiono, Dkk. 2011. *Metodologi Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya Edisi Pertama*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Syuropati, Muhammad. 2009. *Inspirasi Anak Anda Dengan Permainan Yang Mencerdaskan*. Bantul. IN AzNa Books.
- Tilong, Adi D. 2014. *Lebih Dari 40 Aktivitas Perangsang Otak Kanan Dan Kiri anak Bisa Lebih Canggih*. Yogyakarta: Diva Press
- Trisyana, Sari. 2013. *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Puzzle Pada Kelompok B DI TK Siswa Budi 1 Surabaya*. Universitas Negeri Surabaya
- Wiyani, Novan Ardy. 2013. *Bina Karakter Anak Usia Dini: Panduan Orang tua & Guru dalam Membentuk Kemandirian &Kedisiplinan Anak Usia Dini*. Jakarta: AR-RUZZ MEDIA