

PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI PERMAINAN FUZZLE ANGKA DI KELOMPOK B RA AL – KHOIROT PEMATANGSIANTAR

Ramianti Pulungan¹, Yenny Faryda Pulungan²

Email : ramiantipulungan58@gmail.com¹, yennyfaryda@gmail.com²

Tanggal Diterima : 17 Juli 2024

Abstrak : Dalam mengembangkan kreativitas Anak ada banyak upaya yang biasa kita lakukan. Prinsip pendidikan Anak Usia Dini Yaitu belajar sambil bermain atau bermain sambil belajar. Dimana kita telah mengetahui dunia anak adalah dunia Bermain. Melalui bermain anak dapat mengorganisasikan berbagai pengalaman dan kemampuan kognitifnya dalam upaya menyusun kembali gagasan-gagasan yang indah. Dengan kata lain, bermain merupakan tahap awal dari proses belajar yang dialami semua manusia. Dalam proses pelaksanaan kegiatan bermain puzzle, pendidikan pada umumnya menghadapi masalah dalam penjelasan kegiatan terlihat dari hasil karya anak yang berbentuk portofolio belum menunjukkan hasil yang baik. Masalah yang dihadapi anak-anak RA AL-KHOIROT dalam memahami dan merangsang minat serta dapat memotivasi dalam pelaksanaan peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan puzzle menunjukkan perlu adanya perbaikan dalam kegiatan pembelajaran tersebut. Tujuan penelitian ini adalah Untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak-anak usia 5-6 tahun agar lebih menyukai pembelajaran sambil bermain puzzle, Untuk memancing daya cipta anak, Untuk melatih daya konsentrasi anak dan daya hitungnya. Penelitian ini akan memberikan sesuatu variasi pembelajaran pada anak usia dini Dengan harapan kegiatan belajar lebih mudah dan efisien. Penelitian ini dapat memberikan manfaat khususnya pada peserta didik anak usia dini, guru dan sekolah itu sendiri akan peningkatan kualitas dan keberhasilan pembelajaran.

Kata Kunci : Kemampuan Kognitif, Permainan Fuzzle, Peningkatan

***Abstract:** In developing children's creativity, there are many efforts that we usually do. The principle of early childhood education is learning while playing or playing while learning. Where we have known that the world of children is the world of play. Through play, children can organize various experiences and cognitive abilities in an effort to re-arrange beautiful ideas. In other words, playing is the initial stage of the learning process experienced by all humans. In the process of implementing puzzle play activities, education generally faces problems in explaining activities seen from the results of children's work in the form of portfolios that have not shown good results. The problems faced by RA AL-KHOIROT children in understanding and stimulating interest and being able to motivate in implementing increasing children's cognitive abilities through puzzle games indicate the need for improvements in these learning activities. The purpose of this study is to develop the cognitive abilities of children aged 5-6 years so that they prefer learning while playing puzzles, to stimulate children's creativity, to train children's concentration and counting power. This study will provide a variation of learning in early childhood with the hope that learning activities will be easier and more efficient. This research can provide benefits, especially for early childhood learners, teachers and the school itself, in terms of improving the quality and success of learning.*

***Keywords:** Cognitive Ability, Fuzzle Game, Improvement*

I. Pendahuluan

Dalam mengembangkan kreativitas Anak ada banyak upaya yang biasa kita lakukan. Prinsip pendidikan Anak Usia Dini Yaitu belajar sambil bermain atau bermain sambil belajar. Dimana kita telah mengetahui dunia anak adalah dunia Bermain. Melalui bermain anak dapat mengorganisasikan berbagai pengalaman dan kemampuan kognitifnya dalam upaya menyusun kembali gagasan-gagasan yang indah. Dengan kata lain, bermain merupakan tahap awal dari proses belajar yang dialami semua manusia.

Keberhasilan pembelajaran dapat terwujud apabila kegiatan mengajar dapat membangkitkan motivasi belajar dan bermakna dari anak. Faktor pembangkitan motivasi belajar yang efektif adalah keingintahuan dan keyakinan akan kemampuan. Melalui pengembangan kognitif dilatihkan motorik halus dengan teknik bermain menyusun puzzle dengan indikator yang ditetapkan pendidikan, misalnya permainan menyusun puzzle binatang kucing di RA AL-KHOIROOT pematangsiantar. Proses kegiatan dan pelaksanaan pada umumnya anak tidak melakkan sesuai dengan contoh dan penjelasan, sehingga tidak tercapai tujuan yang diharapkan terlihat dari hasil karya anak. Hanya menyusun saja puzzle walau tak sesuai di masukkan saja sehingga gambar yang dimaksudkan tidak terbentuk dengan baik.

Permainan puzzle di RA AL-KHOIROT Jln. Basuh Tangan Kel. Tambun Nabolon Kec. Siantar Martoba Pematangsiantar dapat dikatakan berhasil apabila anak dapat menghasilkan susunan puzzle yang sesuai gambar dengan baik.

Sebagai usaha untuk meningkatkan minat dan memotivasi anak untuk dapat melakukan kegiatan sesuai dengan hasil dan tujuan yang diharapkan, maka perlu dilaksanakan perbaikan Pembelajaran dengan judul “Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Puzzle Angka Di Kelompok B RA AL-KHOIROT Pematangsiantar Tahun Ajaran 2016/2017”.

Pembelajaran anak usia dini memiliki tantangan tersendiri, terutama dalam mengembangkan kemampuan kognitif melalui metode yang menarik dan efektif. Salah satu kegiatan yang dapat digunakan adalah permainan puzzle, yang bertujuan untuk meningkatkan daya pikir, konsentrasi, dan keterampilan memecahkan masalah pada anak. Namun, dalam praktiknya, kegiatan bermain puzzle di RA AL-KHOIROT masih menghadapi beberapa kendala. Hasil karya anak yang berbentuk portofolio menunjukkan bahwa pemahaman dan minat anak terhadap permainan ini masih perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, perlu adanya perbaikan dalam metode pembelajaran agar kegiatan bermain puzzle dapat lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak. Berdasarkan pengamatan, terdapat beberapa kendala yang dihadapi anak dalam bermain puzzle. Beberapa anak mengalami kesulitan dalam menyusun kepingan puzzle, rendahnya kemampuan dalam memecahkan masalah, serta terbatasnya fasilitas alat bermain edukatif yang disediakan sekolah. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan masih kurang menarik dan belum sepenuhnya mampu meningkatkan daya tarik anak dalam belajar. Faktor-faktor ini menjadi hambatan dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang optimal, sehingga perlu dicari solusi untuk meningkatkan efektivitas kegiatan bermain puzzle dalam mendukung perkembangan kognitif anak.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini berupaya mencari solusi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran. Beberapa langkah yang diusulkan antara lain penggunaan puzzle yang lebih menarik, penerapan metode pembelajaran yang tepat, serta motivasi kepada anak agar lebih kreatif dalam bermain dan belajar. Selain itu, bimbingan intensif bagi anak yang mengalami kesulitan dalam mencocokkan puzzle juga menjadi langkah penting. Upaya lain yang

dapat dilakukan adalah mengadakan pertemuan antara orang tua dan guru (POMG) guna mensosialisasikan manfaat bermain puzzle dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana permainan puzzle angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA AL-KHOIROT. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk melatih daya cipta anak, meningkatkan konsentrasi, serta mengasah kemampuan berhitung mereka. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan anak dalam aspek kognitif, motorik halus, serta konsentrasi.

Penelitian ini memiliki manfaat yang luas, baik bagi peserta didik, guru, maupun sekolah. Bagi anak-anak, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar mereka melalui metode yang lebih menyenangkan. Bagi guru, penelitian ini dapat menjadi referensi dalam memilih strategi pembelajaran yang lebih efektif. Sementara itu, bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan menyediakan fasilitas yang mendukung perkembangan anak usia dini secara lebih optimal.

II. Metode

A. Subjek, Tempat, dan Waktu Penelitian serta Pihak yang Membantu Penelitian

1. Subjek, Tempat, dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada anak didik kelompok B di RA AL-KHOIROT, Pematangsiantar, dengan jumlah siswa sebanyak 20 orang yang terdiri dari 12 anak perempuan dan 8 anak laki-laki. Tema pembelajaran yang digunakan adalah "Binatang" dengan fokus pada bidang pengembangan kognitif dan motorik halus melalui permainan puzzle angka.

Waktu pelaksanaan penelitian dibagi ke dalam dua siklus sebagai berikut:

1. **Siklus 1:** 17-21 Oktober 2016
2. **Siklus 2:** 24-28 Oktober 2016

2. Pihak yang Membantu Penelitian

Penelitian ini dibantu oleh beberapa pihak yang berperan dalam pelaksanaan serta evaluasi kegiatan, yaitu:

1. Ibu Wiwik, S.Pd., M.Pd.
2. Ibu Sunartik, S.Pd. AUD
3. Bapak Yayasan RA AL-KHOIROT
4. Rekan sejawat dalam pengajaran dan pembelajaran

B. Desain dan Prosedur Perbaikan Pembelajaran

1. Perencanaan

Dalam tahap perencanaan, dilakukan berbagai tindakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, antara lain:

a. Alternatif Perbaikan

1. Melakukan observasi terhadap kondisi awal pembelajaran.
2. Menggunakan media pembelajaran yang lebih bervariasi untuk meningkatkan motivasi anak.
3. Mengatur area dan kelas agar lebih kondusif untuk kegiatan bermain puzzle.
4. Memberikan umpan balik yang positif kepada anak sebagai bentuk apresiasi terhadap hasil karya mereka.

b. Langkah-Langkah Perbaikan

1. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan.
2. Guru meminta anak untuk mengamati gambar pada setiap kepingan puzzle angka.
3. Guru membagikan media puzzle angka kepada anak.
4. Guru menyebutkan gambar yang ada pada puzzle dan meminta anak untuk mengidentifikasinya.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui langkah-langkah berikut:

1. Mendiskusikan permasalahan yang diamati di kelas dengan supervisor.
2. Menentukan rumusan masalah yang akan dikaji.
3. Menyusun rencana pembelajaran siklus pertama.
4. Membuat lembar pengamatan untuk memantau perkembangan anak.
5. Memberikan penghargaan kepada anak yang dapat menyusun puzzle dengan rapi dan benar.

C. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan untuk merangkum dan menyajikan hasil penelitian secara akurat. Metode analisis yang digunakan adalah metode data kumulatif yang mencakup:

1. Analisis deskriptif komparatif, yaitu membandingkan hasil belajar antar siklus berdasarkan indikator kinerja.
2. Analisis deskriptif kualitatif, yang dilakukan berdasarkan hasil observasi dan refleksi terhadap pembelajaran.

1. Refleksi

a. Kekuatan dan Kelemahan Tindakan Perbaikan Pembelajaran

Kekuatan:

1. Kegiatan dan indikator sesuai dengan tingkat perkembangan anak.
2. Materi yang disajikan relevan dengan kemampuan anak.
3. Metode pembelajaran yang digunakan bervariasi dan menarik.
4. Anak merasa puas dengan hasil kerja mereka.

Kelemahan:

1. Penjelasan guru masih kurang dapat diterima oleh anak.
2. Media atau alat peraga yang digunakan masih kurang bervariasi.
3. Minat anak dalam melakukan kegiatan masih rendah.
4. Hasil unjuk kerja anak belum sepenuhnya sesuai dengan tujuan pembelajaran.

b. Kekuatan dan Kelemahan dalam Merancang dan Melaksanakan Tindakan

Kekuatan:

1. Berupaya memperbaiki kegiatan dengan merancang dan melakukan variasi teknik pembelajaran serta pengelolaan kelas.

Kelemahan:

1. Kurangnya diskusi dengan rekan sejawat dalam merancang kegiatan agar lebih optimal.
2. Kurangnya evaluasi menyeluruh terhadap efektivitas metode yang digunakan.

Dengan demikian, langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di RA AL-KHOIROT, khususnya dalam pengembangan kognitif dan motorik halus anak melalui permainan puzzle angka.

III. Hasil Dan Pembahasan

Pada siklus pertama, penelitian dilakukan pada tanggal 17 Oktober 2016 dengan tema binatang peliharaan (ayam). Kegiatan pembelajaran yang digunakan meliputi tanya jawab, bercakap-cakap, dan menyusun puzzle angka. Tujuan utama dari siklus ini adalah meningkatkan kemampuan kognitif anak, termasuk melatih ketelitian, kesabaran, serta mengenal konsep hubungan dan daya ingat. Hasil yang diharapkan dari siklus ini mencakup kemampuan anak dalam mengenal gambar hewan pada puzzle, aktif bertanya tentang gambar, serta memahami benda yang ada dalam gambar tersebut.

Selama pelaksanaan siklus pertama, guru memperkenalkan gambar secara keseluruhan sebelum anak-anak diminta untuk menyusun puzzle yang telah diceraiberaikan. Permainan dilakukan dalam kelompok, dan setiap anak diminta menulis nama gambar yang terdapat dalam puzzle. Namun, hasil pengamatan menunjukkan bahwa pembelajaran belum mencapai hasil yang diharapkan karena beberapa kendala. Kendala utama yang dihadapi adalah keterbatasan waktu, sehingga tidak semua anak dapat menyelesaikan permainan dalam satu hari. Selain itu, media puzzle yang tersedia terbatas, sehingga tidak semua anak mendapat kesempatan yang sama dalam praktik langsung. Hasil penelitian pada siklus pertama menunjukkan bahwa dari 18 siswa yang hadir, 7 anak (30%) mencapai kategori "Berkembang Sangat Baik" (BSB), 4 anak (20%) berada dalam kategori "Berkembang Sesuai Harapan" (BSH), dan 7 anak (50%) masih dalam tahap "Masih Berkembang" (MB). Nilai rata-rata kelas dalam menyusun puzzle angka adalah 2, yang masih berada dalam kategori cukup.

Berdasarkan temuan ini, perlu dilakukan perbaikan pada siklus kedua untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, terutama dalam aspek penyediaan media yang lebih memadai serta variasi metode pembelajaran. Siklus kedua dilaksanakan pada tanggal 24-28 Oktober 2016 dengan beberapa langkah perbaikan. Guru memilih permainan yang lebih sesuai dengan tingkat perkembangan anak dan membagi mereka ke dalam kelompok kecil untuk mempermudah pemantauan. Selain itu, media puzzle lebih divariasikan, dan anak diberikan kebebasan memilih permainan sesuai minat mereka. Guru juga melengkapi peralatan permainan agar setiap anak memiliki kesempatan berpartisipasi. Suasana pembelajaran lebih menyenangkan dengan tambahan musik dan lagu anak-anak, sehingga anak lebih bersemangat dalam kegiatan menyusun puzzle. Hasil penelitian pada siklus kedua menunjukkan peningkatan signifikan dibandingkan siklus pertama. Dari 18 siswa yang hadir, 10 anak (80%) mencapai kategori BSB, 6 anak (15%) berada dalam kategori BSH, dan hanya 2 anak (5%) yang masih berada dalam kategori MB. Tidak ada anak yang termasuk dalam kategori "Belum Berkembang" (BB). Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 2,25, melampaui target yang ditetapkan sebelumnya. Dengan demikian, penerapan permainan puzzle angka terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak, terutama dengan adanya perbaikan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

Berikut adalah hasil penelitian dalam bentuk tabel dan grafik untuk siklus I dan siklus II:

Tabel 1. Hasil Penelitian

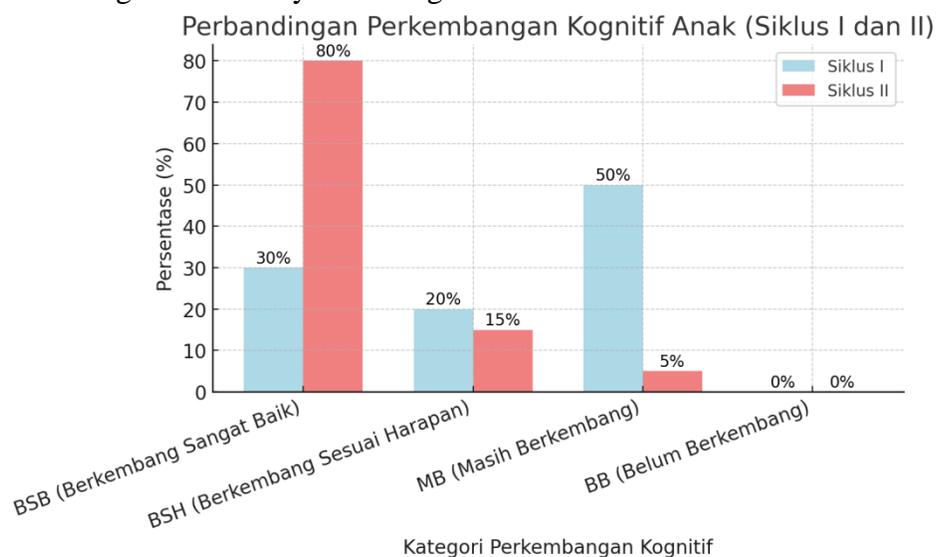
Siklus	Jumlah Siswa	BSB (Berkembang Sangat Baik)	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	MB (Masih Berkembang)	BB (Belum Berkembang)	Rata-rata Kelas
I	18	7 (30%)	4 (20%)	7 (50%)	-	2.0
II	18	10 (80%)	6 (15%)	2 (5%)	-	2.25

Grafik Perbandingan Hasil Siklus I dan II

Berikut adalah grafik perbandingan hasil perkembangan kognitif anak pada siklus I dan siklus II.

Grafik 1: Perbandingan Perkembangan Kognitif Anak (Siklus I dan II)

Saya akan membuat grafik visualnya sekarang.



Gambar 1. Grafik Kategori Perkembangan Kognitif

Berikut adalah grafik perbandingan perkembangan kognitif anak pada siklus I dan siklus II. Grafik ini menunjukkan peningkatan signifikan pada kategori "Berkembang Sangat Baik" (BSB) dari 30% menjadi 80%, serta penurunan kategori "Masih Berkembang" (MB) dari 50% menjadi 5%. Hal ini menandakan efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan dalam siklus II.

IV. Kesimpulan

Dengan menggunakan berupa puzzle angka yang berbentuk bermacam gambar terjadi peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna, gambar, bentuk, huruf, semakin teliti, sabar, menciptakan kreasi baru, semakin pengingat semakin bersemangat dalam belajar. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan kepuasan, kebahagiaan, serta kebanggaan dalam belajar. Pada siklus I kemampuan yang dicapai hanya sebesar 50%, sedangkan pada siklus II sebesar 70%. Rancangan materi pembelajaran kemampuan meningkatkan kognitif anak disusun dengan struktur yang dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran dengan puzzle. Pengetahuan awal dan kemampuan yang harus dimiliki anak dilaksanakan sebelum merancang dan mengimplementasikan program pembelajaran mengenal gambar, warna, bentuk, huruf, data cipta, angka dalam pembelajaran kreativitas terkandung konsep konsep dan proses untuk

memperoleh pengertian kombinasi beberapa huruf, gambar, angka yang membutuhkan kecerdasan tinggi. Kecerdasan anak harus diperhatikan agar pembelajaran dapat dilaksanakan secara optimal.

V. Daftar Pustaka

1. Arikunto, S. (1999). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Tarsito.
2. Depdiknas. (2004). *Kurikulum dan Pembelajaran Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.
3. Montolalu, B. E. F., dkk. (2005). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
4. Moeslichaton. (2004). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rieneke Cip.
5. Santoso, Soegeng. (2004). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Citra Pendidikan.
6. Sujiono, Y. N., dkk. (2008). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
7. Suyadi. (2009). *Permainan Edukatif yang Mencerdaskan*. Yogyakarta: Power Books.
8. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional. (2003). Jakarta: Sinar Grafika.
9. Universitas Terbuka. (1997). *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
10. www.kafebalita.com (2009).