

Efforts To Improve Children's Cognitive Abilities Through Playing Puzzle Activities in Group B At Kindergarten Satap Fatumuti

Yasinta Taolin¹

TK Satap Fatumuti, taolinyasinta@gmail.com

Novilia Devi Dewitanty²

TK Kristen Imanuel Oepura noveliajonah@gmail.com

ABSTRACT

This research was conducted to address the problem of improving children's cognitive abilities through puzzle playing activities. This study aims to improve children's cognitive abilities through playing puzzle activities at TK Satap Fatumuti group B in 2021. This research was carried out using Classroom Action research which consisted of two cycles, with five meetings in each cycle. This research was conducted for approximately two weeks. The results of the study proved that through playing puzzles children could improve their cognitive abilities at each meeting, the cognitive ability of children in cycle one was 30% with very poor criteria and in the second cycle it increased to 70% with very good criteria. Every time it is carried out in cycle one and cycle two it can be concluded that in learning improvement activities the cognitive abilities of group B TK Satap Fatumuti have increased. The teacher is a model, motivator, facilitator for their students. Teachers should continue to explore and develop their abilities to improve children's cognitive abilities in optimal and varied puzzle playing activities.

Keywords: Children's Cognitive Ability, Play Puzzle.

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengatasi masalah meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan bermain puzzle. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan bermain puzzle di TK Satap Fatumuti kelompok B Tahun 2021. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari dua siklus, dengan setiap siklusnya dilakukan lima kali pertemuan. Penelitian ini dilaksanakan selama kurang lebih dua minggu. Hasil penelitian membuktikan bahwa melalui kegiatan bermain puzzle anak dapat meningkatkan kognitifnya setiap pertemuan, kemampuan kognitif anak pada siklus satu adalah 30% dengan kriteria sangat kurang dan pada siklus kedua meningkat mencapai 70% dengan kriteria sangat baik. Setiap dilakukan pada siklus satu dan siklus kedua dapat disimpulkan bahwa pada kegiatan perbaikan pembelajaran meningkat kemampuan kognitif pada anak kelompok B TK Satap Fatumuti mengalami peningkatan. Guru sebagai model, motivator, fasilitator bagi anak didiknya. Hendaknya guru terus menggali dan mengembangkan kemampuannya untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam kegiatan bermain puzzle secara optimal dan bervariasi.

Kata Kunci: Kemampuan Kognitif Anak, Bermain Puzzle.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Masa Usia Dini merupakan masa peletakan dasar fondasi awal bagi pertumbuhan dan perkembangan secara optimal. Pada masa ini dibutuhkan lingkungan yang kondusif pada saat stimulasi dan upaya-upaya pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan anak. Mengingat anak usia dini memiliki karakteristik yang khas baik secara fisik, sosial, emosional, moral dan Agama serta kognitif. Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan lembaga pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada perkembangan seluruh aspek kepribadian anak seperti yang dicantumkan dalam Undang-Undang No.20 tahun 2003 tentang system pendidikan nasional (SISDIKNAS) Bab 1, Pasal 1, Butir 14 dinyatakan bahwa " Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar

anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Perkembangan anak dapat berkembang dengan optimal apabila distimulasi atau diberi rangsangan yang sesuai dengan tahapan perkembangannya.

Pengertian bermain adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas anak-anak bersenang-senang. Apapun kegiatannya selama itu mengandung unsure kesenangan dan kebahagiaan maka bisa disebut sebagai bermain. Bermain menjadi prioritas utama dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini. Melalui bermain seorang anak dapat belajar berbagai hal baru yang belum diketahui sebelumnya. Selain itu, bermain dapat pula menstimulus berbagai perkembangan anak seperti fisik motorik, kognitif, moral agama, bahasa, sosial emosional, dan seni. Melalui bermain pula kreativitas anak akan terbangun dan berkembang dengan maksimal, sehingga daya ingat anak akan semakin berkembang dalam pembelajaran yang di kemas melalui bermain. Sedangkan, permainan merupakan suatu yang digunakan dan dijadikan sebagai sarana aktivitas bermain. Bermain mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan kognitif anak. Perkembangan kognitif merupakan ranah kejiwaan yang berpusat di otak dan hubungannya dengan konasi (kehendak) dan afeksi (perasaan), dengan kata lain perkembangan kognitif merupakan suatu yang fundamental dan membimbing tingkah laku anak. Dalam perkembangan kognitif banyak hal yang dapat dikembangkan seperti mengenal lambang bilangan, konsep bilangan, memecahkan masalah sederhana, warna, mengenal bentuk, ukuran, pola dan sebagainya.

Dari penjelasan di atas yang menyebutkan bahwa kognitif anak akan lebih berkembang melalui metode pembelajaran bermain, salah satu kegiatan bermain yang identik dengan memperkembangkan kognitif anak adalah bermain *puzzle*. Media bermain *puzzle* merupakan media yang menarik sebagai edukasi dengan menyusun kepingan gambar sehingga menjadi sebuah gambar yang utuh. Bermain *puzzle* juga membutuhkan ketelitian, anak akan dilatih untuk memusatkan pikiran, karena anak harus berkonsentrasi ketika menyusun kepingan-kepingan *puzzle* tersebut sehingga menjadi sebuah gambar yang utuh dan lengkap. Berdasarkan pengamatan terhadap kegiatan pengembangan di kelas ditemukan adanya masalah yaitu dalam kemampuan kognitif, dari 10 orang anak di kelas hanya 6 anak yang berkembang sangat baik, sedangkan 4 anak belum berkembang dengan baik. Selain kondisi diatas berdasarkan pengamatan pada kegiatan pengembangan di kelas ditemukan adanya kondisi sebagai berikut: *Pertama*, sebagian besar anak belum mampu bermain *puzzle*. *Kedua*, sebagian besar anak bosan dengan kegiatan bermain *puzzle*. *Ketiga* sebagian besar anak belum memiliki kemandirian dalam bermain *puzzle*. *Keempat*, sebagian besar anak kurang semangat dalam bermain *puzzle*. Dari keempat masalah yang telah diidentifikasi diatas, masalah yang akan dipecahkan adalah sebagian besar anak belum mampu bermain *puzzle*. Yang menjadi penyebab dari permasalahan tersebut dikarenakan anak kurang percaya diri dalam menyusun *puzzle*.

TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan bermain *puzzle* di TK Satap Fatumuti kelompok B Tahun 2021. Penelitian ini dilakukan untuk mengatasi masalah meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan bermain *puzzle*. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari dua siklus, dengan setiap siklusnya dilakukan lima kali pertemuan. Penelitian ini dilaksanakan selama kurang lebih dua minggu.

METODE

Yang dimaksud subjek penelitian, adalah orang, tempat, atau benda yang diamati dalam rangka pembumbutan dalam sebagai sasaran (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1989: 862). Adapun objek penelitian dalam tulisan, ini adalah video yang di tonton pada GPO dengan judul Anak Sulit Berimajinasi Saat Menggambar. Metode penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode analisis kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah penelitian yang berguna untuk melakukan penyelidikan, penggambaran, penjelasan dan penemuan kualitas dan keistimewaan dari pengaruh sosial (Suryono 2010). Instrumen penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan lembar pengamatan dengan metode observasi.

HASIL

Prasiklus

Pada saat kegiatan main, ada anak yang belum bisa untuk menyusun *puzzle* dengan baik dan benar. Anak tidak merasa percaya diri dan ragu-ragu untuk memasangkan *puzzle* gambar bunga mawar.



Diagram 1. Hasil Presentase Prasiklus

Berdasarkan diagram di atas, dapat dilihat pada saat proses pembelajaran 30% anak dapat menyusun *puzzle* dengan benar dan 70% lebih banyak diam tidak berminat untuk menyusun *puzzle*.

Siklus 1

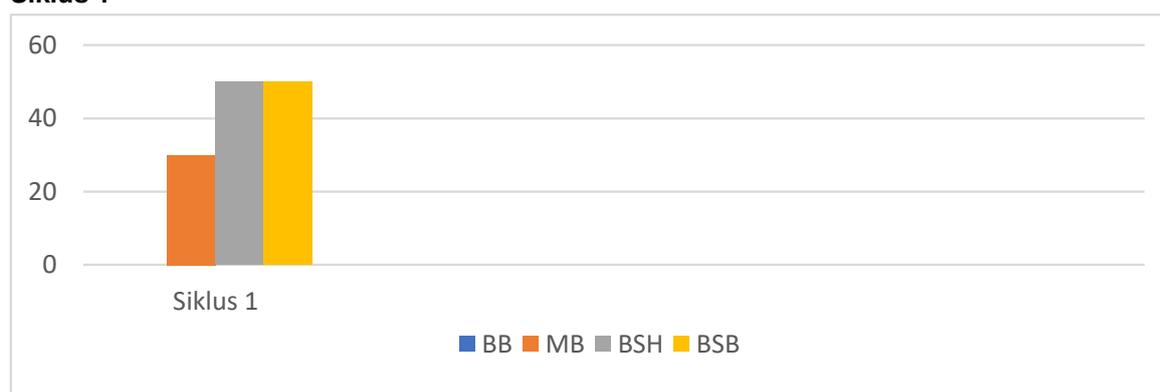


Diagram 2, Hasil penilaian menyusun *puzzle*

Dari kegiatan bermain pada siklus ini, tampak hasil pembelajaran ini anak mulai percaya diri untuk menyusun *puzzle* mencapai 50%, dimana anak mulai menunjukkan daya tangkap serta daya pikir anak untuk mencoba menyusun *puzzle* dengan benar. Dan anak yang berhasil menyusun *puzzle* dengan bantuan guru mencapai 30%. Sesuai harapan peneliti anak dapat menyusun *puzzle* dari 30% menjadi 50%. Tetapi karena target guru adalah 70% maka dilaksanakan kembali siklus 2.

Siklus 2



Diagram 3, Siklus 2: Hasil penilaian bermain *puzzle*



arapan (30%) dan 70%. Maka siklus 2 h anak-anak sudah siklus 2 terdapat jadi 50% dan pada

PEMBAHASAN

Kemampuan kognitif merupakan salah satu kemampuan dasar yang dimiliki anak usia 5-6 tahun. Apabila kita bicara kemampuan dasar, maka kita akan menghubungkannya dengan istilah potensi. kognitif anak akan lebih berkembang melalui metode pembelajaran bermain, salah satu kegiatan bermain yang identik dengan memperkembangkan kognitif anak adalah bermain *puzzle*. Media bermain *puzzle* merupakan media yang menarik sebagai edukasi dengan menyusun kepingan gambar sehingga menjadi sebuah gambar yang utuh. Bermain *puzzle* juga membutuhkan ketelitian, anak akan dilatih untuk memusatkan pikiran, karena anak harus berkonsentrasi ketika menyusun kepingan-kepingan *puzzle* tersebut sehingga menjadi sebuah gambar yang utuh dan lengkap. hasil observasi dilakukan setelah kegiatan pembelajaran selesai. Hasil observasi dilaksanakan dan dibahas kelebihan dan kekurangannya. Tetapi pelaksanaan siklus dihentikan karena pelaksanaan penelitian sudah dilakukan 2 siklus. Hasil pengumpulan data yang didapat dari refleksi kemudian dianalisis secara deskriptif. Hasil evaluasi siklus pertama dan siklus kedua dibandingkan untuk diketahui seberapa besar peningkatan kemampuan kognitif dalam kegiatan bermain *puzzle* yang sudah direncanakan.

KESIMPULAN

Bermain adalah segala kegiatan yang dapat menimbulkan kesenangan bagi anak. Bermain dilakukan anak dengan sukarela tanpa paksaan atau tekanan dari luar. Bermain memberi pengaruh yang sangat besar bagi perkembangan diri anak, baik secara fisik maupun mental. Bermain *puzzle* adalah salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, melalui bermain *puzzle* khususnya anak pada TK Satap Fatumuti. Hal ini dapat diketahui dari peningkatan prosentase hasil penilaian kegiatan pembelajaran dalam bermain *puzzle*. Yang mana siklus I didapat kemampuan anak yang berkembang sangat baik 30% dan pada siklus 2 mencapai kemampuan yang berkembang sangat baik secara optimal sebesar 70%. Metode pembelajaran yang menarik, dapat menstimulasi minat anak untuk bermain. Selain itu peran guru sangat penting sebagai model, sebagai motivator dan fasilitator bagi anak.

DAFTAR PUSTAKA

1. Arief Sardiman, et.al. *Media Pendidikan (Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya)*. 1996. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT. Fraja Grafindo Persada
2. Diah Ayuningsih. *Psikologi Perkembangan Anak*. 2010. Bandung: Pustaka Larasanti
3. Masito dkk. *Pendekatan Belajar Aktif di Taman Kanak-Kanak*. 2005. Jakarta: Depdiknas Dirjen Perguruan Tinggi
4. Musfiroh Takdiratun. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. 2008. Jakarta: Universitas Terbuka
5. Nakita. *Psikologi Perkembangan Anak*. Permainan Pengembangan Kognitif (<http://www.tabloid-nakita.com>) diakses pada 4 september 2016
6. Pakerti Widia. *Media Pengembangan Seni*. 2008. Jakarta: Universitas Terbuka
7. UU RI No.20 Th.2003. *Tentang sistem pendidikan nasional*. Bandung: Fokus Media
8. Wardani, dkk. *Penetapan Kemampuan Profesional*. 2005. Jakarta: Universitas Terbuka
9. Wardhani, IGAK, Wihardit Kuswaya. *Penelitian Tindakan Kelas*. 2012. Jakarta: Universitas Terbuka
10. Winda Gunarti. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Usia Dini*. 2008. Jakarta: Universitas Terbuka
11. Yuliani Nurani dan Sujiano. *Metode Pengembangan Kognitif*. 2004. Jakarta: Universitas Terbuka