

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Deskripsi Kondisi Awal**

Sebelum peneliti melakukan siklus I, peneliti melakukan persiapan-persiapan prapenelitian yaitu mengumpulkan data-data anak yang akan diteliti melalui observasi langsung. Data yang diperoleh dari Ra As Syahidul Kabir I Sumber Batu Larangan Pamekasan, terdapat duakelompok RA A dan RA B yang berusia antara 4-6 tahun yang terdiri dari 69 anak.

Jadwal kegiatan untuk siklus I dilaksanakan selama 3 hari dalam seminggu, mulai hari sabtu sampai senin, mulai pukul 07;00-11:00 WIB dan untuk siklus II dilaksanakan selama 2 hari, mulai hari rabu sampai kamis, mulai pukul 07;00-11:00 WIB berdasarkan hasil observasi bahwa pembelajaran sudah menggunakan metode pembelajaran kurikulum 2013 (K13). Masih banyak kursi dan meja tersusun berbaris sesuai jumlah murid, sehingga ruang gerak anak didalam kelas terbatas.<sup>1</sup>

Guru mengajar didepan kelas sedangkan masing-masing anak duduk dikursinya. Kegiatan yang diberikan guru berupa bernyanyi, berhitung, majalah, dan memberikan tugas-tugas belajar menulis yang harus diselesaikan anak. disamping anak mengerjakan tugas, anak sambil ngaji atau baca sesuai jadwal yang sudah ditentukan. Guru lebih cenderung menekankan pada metode calistung (baca tulis hitung) dan kurangnya pemanfaatan metode media/bermain sambil belajar, sehingga mempengaruhi cara belajar anak, hal ini juga membuat anak-anak menjadi

---

<sup>1</sup> Observasi Langsung di RA As Syahidul Kabir I Blumbungan Larangan Pamekasan, (tgl 07februari 2019

cepat bosan pada saat belajar, salah satunya kreatifitas”.<sup>2</sup>

Berikut hasil wawancara dengan kepala Ra As Syahidul Kabir I Sumber Batu Blumbungan Larangan Pamekasan yaitu Bapak Abdurrahman, S.Pd.I Mengenai apakah penggunaan media puzzle dalam metode bermain sambil belajar cocok diterapkan untuk peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini di Ra As Syahidul Kabir I Sumber Batu Blumbungan Larangan Pamekasan, diperoleh keterangan sebagai berikut:

“Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di Ra As Syahidul Kabir I Sumber Batu Blumbungan Larangan Pamekasan metode yang cocok adalah metode bermain sambil belajar, karena dunia anak adalah bermain anak belajar melalui bermain, mereka belajar dengan mengamati, mendengar dan melakukan suatu pengetahuan atau hal baru. Penggunaan media puzzle dapat melatih anak untuk berfikir dan memecahkan masalah, selain bermain anak juga senang bernyanyi, bertepuk tangan, dan menari oleh karena itu anak merasa puas. Saya selaku kepala sekolah di Ra As Syahidul Kabir I Sumber Batu Blumbungan Larangan Pamekasan menerapkan metode bermain sambil belajar untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak didik.<sup>3</sup>

Peneliti melakukan pra penelitian sebelum memasuki tahapan siklus I, untuk mengetahui tindakan yang akan dilakukan pada siklus I. pertemuan terjadi pada hari sabtu tanggal 09 februari 2019 peneliti bersama guru melakukan pengamatan terhadap peningkatan kognitif anak selama pembelajaran berlangsung, peneliti bersama guru mengamati peningkatan kognitif anak dengan menggunakan pedoman observasi. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat di deskripsikan data hasil pengamatan tentang hasil tindakan pada setiap siklus sebagai berikut:

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan di kelas RA B As Syahidul Kabir I Blumbungan Larangan Pamekasan dalam 2 siklus. Siklus I dan siklus II

---

<sup>2</sup>Observasi Langsung di Ruang Kelas RA B As Syahidul Kabir I Blumbungan Larangan Pamekasan, (09 februari 2019)

<sup>3</sup> Abdurrahman, Kepala Ra As Syahidul Kabir I Blumbungan Larangan Pamekasan, Wawancara Langsung, (22 februari 2019)

dilaksanakan masing-masing dalam 2-3 kali pertemuan dalam 1 minggu. Siklus I dilaksanakan pada hari sabtu sampai dengan hari senin Tanggal 9-11 februari 2019. Dan siklus II dilaksanakan pada hari rabu sampai dengan hari kamis, tanggal 19-20 Februari 2019.

Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Puzzle di RA B As-Syahidul Kabir I Sumber Batu Blumbungan Larangan Pamekasan pada tahun pelajaran 2018/2019 mengalami kemajuan, hal tersebut dapat dijelaskan dari data yang di dapatkan dalam setiap siklusnya. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

**a. Siklus I**

Masih banyak anak yang belum mampu mencapai indikator- indikator keberhasilan pada kondisi awal, hal tersebut membuat peneliti berusaha melakukan perbaikan melalui kegiatan siklus I. kegiatan pada siklus I adalah sebagai berikut:

- 1) Tindakan I
  - a) Perencanaan

Pada tindakan ini peneliti bekerja sama dengan ibu Sunatirah S,Pd. Dalam menetapkan urutan materi pembelajaran kemudian membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dan dikaitkan dengan tema bermain puzzle, berikut perencanaan yang dilakukan oleh peneliti dan Ibu Sunatirah S,Pd.

- (1) Menyusun Rencana Proses Pembelajaran Harian (RPPH)
- (2) Mempersiapkan permainan yang akan digunakan pada saat proses pembelajaran.
- (3) Menjelaskan tata cara permainan yang akan digunakan pada saat proses pembelajaran.

- (4) Menyusun lembar observasi tentang media puzzle yang berisi aspek-aspek penilaian peningkatan kecerdasan intelektual yang meliputi, pengetahuan berpikir anak dan memecahkan masalah pada saat bermain puzzle.
- (5) Menyiapkan kelengkapan peralatan berupa kamera untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran. Menyiapkan lembar catatan lapangan untuk memperoleh data secara objektif yang tidak terekam melalui lembar observasi.

b) Tahap Pelaksanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah mengelola proses belajar mengajar dengan memberikan pengalaman langsung pada anak didik. Pada proses ini kegiatan yang dilakukan pada tahap ini tindakan akan dilaksanakan berdasarkan rencana kegiatan harian yang telah dirancang sebelumnya.

Tahap Kegiatan Awal:

- (1) Penyambutan (SOP Penyambutan)
- (2) Baris-berbaris
- (3) Menyanyikan lagu – lagu RA & Yel-yel
- (4) Tepuk-tepuk Tahap Pembukaan :
- (5) Membaca doa sebelum belajar
- (6) Membaca dua kalimat syahadat
- (7) Membaca rukun islam & rukun iman
- (8) Membaca surah-surah pendek (Juz Amma) Tahap pelaksanaan inti:
- (9) Menyebutkan macam-macam makhluk ciptaan Allah.

- (10) Guru mengadakan pembelajaran secara kelompok.
- (11) Mengerjakan puzzle Nama Ayah dan Ibu.
- (12) Mewarnai puzzle nama Ayah dan Ibu.
- (13) Menyebutkan nama- nama anggota keluarga.
- (14) Menunjukkan huruf dari masing-masing nama Ayah dan Ibu.

Tahap pelaksanaan penutup:

- (15) Menanyakan perasaan selama hari ini
- (16) Guru mengulas kembali kegiatan yang sudah dilaksanakan dengan cara meminta anak menyebutkan kegiatan apa saja yang sudah dilaksanakan.
- (17) Bercerita pendek tentang pesan-pesan
- (18) Menginformasikan kegiatan besok.
- (19) Guru memimpin doa dan memberi salam.
- (20) Anak yang sudah dijemput boleh pulang.



*Proses penyusunan puzzle Nama Ayah & Ibu*

#### c) Pengamatan / Observasi

Pada saat yang bersamaan peneliti melakukan observasi/ pengamatan dengan mengisi instrument yang sudah disiapkan, yaitu lembar observasi terhadap

proses kegiatan belajar mengajar berlangsung dan menilai peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di RA-B As-Syahidul Kabir I Sumber Batu Blumbungan Larangan Pamekasan melalui media puzzle dengan menyuruh anak menyusun puzzle nama.

Setelah diadakan pengamatan terhadap metode bermain sambil belajar dengan cara menyuruh anak menyusun puzzle nama sesuai dengan perintah dan membentuk kelompok, membuat lingkaran dan permainan menyusun puzzle dimulai. Dari 33 siswa diketahui perkembangan kognitif anak usia dini dapat dinyatakan bahwa anak yang mampu menunjukkan hasil yang Berkembang Sangat Baik (BSB) hanya 5 anak (25%), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) hanya 10 anak (50%), Mulai Berkembang (MB) hanya 13 anak (65%), dan anak yang lainnya yang Belum Berkembang (BB) 5 anak (25%).

#### d) Refleksi

Pada tahap refleksi, guru dan peneliti mencari solusi dan jalan keluar bagi kekurangan dan hambatan-hambatan yang terjadi pada saat pembelajaran berlangsung, yaitu dalam setiap kegiatan yang dilakukan guru mencoba lebih menarik perhatian anak didik dengan memberi permainan sesuai materi yang akan diajarkan terlebih dulu sebelum memulai kegiatan belajar mengajar, menggunakan metode bermain, bernyanyi, tebak tebakan, untuk ditingkatkan dan dilaksanakan semenarik mungkin agar anak didik merasa senang dan dapat berfikir kreatif. Dengan permainan-permainan yang dilaksanakan pada saat proses pembelajaran. Anak bisa mengembangkan potensi yang dimilikinya dan pada saat bermain anak bisa mencoba sesuatu yang baru sehingga anak merasa puas dan tidak bosan karena mereka dapat belajar sambil bermain dengan penuh semangat sehingga

perkembangan kognitif anak meningkat dengan lebih baik lagi. Hasil refleksi pada tindakan I ini akan dilakukan guru dan peneliti pada tindakan berikutnya dengan harapan dapat memperbaiki kegiatan pada tindakan I.



***Hasil penyusunan puzzle salah satu kelompok Ra B***

Setelah dilakukan pengamatan pada tindakan I, mendapatkan hasil observasi seperti yang tertera pada tabel dibawah ini yaitu tentang perkembangan keaktifan anak dalam mempraktikkan, menyusun media Puzzle, adapun hasilnya dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 4.3**

**Hasil Dokumentasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Didik di Kelas RA B As Syhaidul Kabir I Sumber Batu Blumbungan Larangan Pamekasan Pada Tindakan I Siklus I**

No	Nama	Indikator Penilaian				
		1	2	3	4	Ket

1	Balqis	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB
2	Jihan	BSH	BSSB	BSH	BSH	BSH
3	Diyah	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
4	Siren	BSH	BSB	BSH	BSB	BSH
5	Alya	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB
6	Naura	BSH	BSB	BSH	BSH	BSH
7	Wifqi	BSH	MB	MB	BB	MB
8	Alqorni	BSH	BSH	BSH	MB	BSH
9	Anas	BSH	MB	BB	BB	BB
10	Ali	BSH	MB	BB	BB	BB
11	Aditiya	BSH	MB	MB	MB	MB
12	Lauhil	BSH	MB	MB	BSH	MB
13	Adit	BSH	MB	MB	BSH	MB
14	Acik	BSB	BSH	BSH	BSB	BSH
15	Afaf	BSB	BSH	MB	MB	MB
16	Yasin	BSH	MB	BSH	MB	MB
17	Yatin	BSH	BSH	MB	MB	MB
18	Amel	BSH	MB	BSH	MB	MB
19	Dila	BSB	BSH	BSH	BSH	BSH
20	Inas	BSB	BSH	MB	MB	MB
21	Gina	BSH	BSB	MB	BB	MB
22	Fitria	BSB	BSH	BSH	MB	BSH
23	Bela	BSB	MB	MB	BSH	MB

24	Zidni	BSB	BSB	BSH	BSH	BSB
25	Umam	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB
26	Fikri	BSB	BSH	BSB	BSB	BSH
27	Sofi	BSB	BSH	MB	MB	MB
28	April	BSH	MB	BSH	BSH	BSH
29	Nisa	BSB	BSH	BSH	BSB	BSH
30	Uzda	BSH	MB	MB	BSH	MB
31	Faris	BSB	MB	MB	BSH	MB
32	Dini	MB	BSH	MB	BSH	MB
33	Aini	BSH	MB	MB	BSH	MB

*Sumber: Hasil Dokumentasi RA As Syahidul Kabir I Sumber BatuBlumbungan*

#### *Larangan Pamekasan*

Keterangan Indikator Penilaian :

- 1) Aktif Pada Saat Pembelajaran Menggunakan Media Puzzle
- 2) Mempunyai Rasa Ingin Tahu yang Besar
- 3) Ketepatan Merangkai Puzzle Nama (Ayah dan Ibu)
- 4) Memiliki Rasa Mandiri dan Bertanggung Jawab Terhadap Tugas yang diberikan.

Keterangan Penilaian:

BSB : Berkembang Sangat Baik BSH : Berkembang Sesuai Harapan MB : Mulai

Berkembang

BB : Belum Berkembang

Dari tabel tindakan awal diketahui bahwa hasil kegiatan tindakan ke I, belum menunjukkan perkembangan keaktifan siswa di RA B As Syahidul Kabir

I, observasi awal perkembangan anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) hanya 5 orang anak (25%), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) hanya 10 anak (50%), Mulai Berkembang (MB) hanya 13 anak (65%), dan anak yang lainnya yang Belum Berkembang (BB) 5 anak (25%). Maka Untuk mendapatkan hasil yang sesuai peneliti yang diharapkan, maka peneliti melanjutkan tindakan ke II.



### *Hasil dari penyusunan puzzle Siklus I Tindakan I*

#### 2) Tindakan II

##### a) **Perencanaan**

- (1) Menyusun Rencana Proses Pembelajaran Harian (RPPH)
- (2) Mempersiapkan permainan yang akan digunakan pada saat proses pembelajaran. Yaitu permainan merangkai puzzle kalimat.
- (3) Menjelaskan tata cara permainan yang akan digunakan pada saat proses pembelajaran.
- (4) Menyusun lembar observasi tentang media puzzle yang berisi aspek-aspek penilaian peningkatan kecerdasan intelektual yang meliputi, pengetahuan berpikir anak dan memecahkan masalah pada saat bermain puzzle.
- (5) Menyiapkan kelengkapan peralatan berupa kamera untuk

mendokumentasikan kegiatan pembelajaran.

- (6) Menyiapkan lembar catatan lapangan untuk memperoleh data secara objektif yang tidak terekam melalui lembar observasi.

**b) Tahap Pelaksanaan**

Kegiatan yang dilakukan pada tahap pelaksanaan tindakan II adalah mengelola proses kepada anak didik. Dalam proses ini kegiatan yang dilakukan pada tahap tindakan akan dilaksanakan berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah dirancang namun berbeda dengan pada saat tindakan II

Tahap Kegiatan Awal:

- (1) Penyambutan (SOP Penyambutan)
- (2) Baris-berbaris
- (3) Menyanyikan lagu – lagu RA & Yel-yel
- (4) Tepuk-tepuk Tahap Pembukaan :
- (5) Membaca doa sebelum belajar
- (6) Membaca dua kalimat syahadat
- (7) Membaca rukun islam & rukun iman
- (8) Membaca surah-surah pendek (Juz Amma) Tahap pelaksanaan inti:
- (9) Menyebutkan kalimat toyyibah.
- (10) Mengamati gambar kepala
- (11) Menggambar bentuk kepala KAKAK dan ADIK
- (12) Menyebutkan awal huruf dari sebuah benda disekitarnya.
- (13) Menunjukkan hasil karyanya di depan anak-anak. Tahap

pelaksanaan penutup:

- (14) Menanyakan perasaan selama hari ini
- (15) Guru mengulas kembali kegiatan yang sudah dilaksanakan dengan cara meminta anak menyebutkan kegiatan apa saja yang sudah dilaksanakan.
- (16) Bercerita pendek tentang anggota keluarga.
- (17) Menginformasikan kegiatan besok.
- (18) Guru memimpin doa dan memberi salam.



### ***Proses Penyusunan Puzzle Kepala Kakak & Adik***

#### **c) Pengamatan / Observasi**

Pada Pengamatan / Observasi tindakan II peneliti mengisi instrument yang sudah disiapkan, yaitu lembar observasi terhadap proses kegiatan belajar mengajar berlangsung dan menilaipeningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di RA-B As- Syahidul Kabir I Sumber Batu Blumbungan Larangan Pamekasan melalui media puzzle dengan menyuruh anak menyusun puzzle kalimat.

Setelah diadakan pengamatan terhadap metode bermain sambil belajar dengan cara menyuruh anak merangkai puzzle kalimat sesuai dengan perintah dan membentuk kelompok, membuat lingkaran dan permainan menyusun puzzle dimulai. Dari 33 siswa diketahui perkembangan kognitif anak usia dini dapat

dinyatakan bahwa anak yang mampu menunjukkan hasil yang Berkembang Sangat Baik (BSB) hanya 5 anak (25%), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) hanya 11 anak (55%), Mulai Berkembang (MB) hanya 12 anak (60%), dan anak yang lainnya yang Belum Berkembang (BB) 5 anak (10%).

d) Refleksi

Pada tahap refleksi, guru dan peneliti mencari solusi dan jalan keluar bagi kekurangan dan hambatan-hambatan yang terjadi pada saat Tindakan I dan tindakan II, yaitu dengan mengajak anak untuk aktif dalam setiap pembelajaran pada Tindakan ke II ini peneliti mengajak anak merangkai puzzle Gambar Kepala “KAKAK dan ADIK” yang berfungsi melatih daya fikir dalam memecahkan masalah, melatih konsentrasi. Dengan adanya permainan merangkai puzzle anak diharap menyalurkan bakat dan kemampuan yang dimilikinya pada saat belajar sambil bermain. Sehingga anak merasa puas dan tidak tertekan, supaya materi yang diberikan dapat diterima dengan baik oleh anak agar perkembangan kognitif anak meningkat dan lebih baik lagi. Setelah dilakukan pengamatan pada tindakan II.



***Hasil Penyusunan Puzzle Kepala Kakak & Adik***

Mendapatkan hasil observasi seperti yang tertera pada tabel dibawah ini yaitu tentang perkembangan keaktifan anak dalam mempraktikkan, menyusun media Puzzle, adapun hasilnya dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 4.4**

**Hasil Dokumentasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Didik di Kelas  
RA B As Syhaidul Kabir I Sumber Batu Blumbungan Larangan Pamekasan  
Pada Tindakan II Siklus I**

No	Nama	Indikator Penilaian				
		1	2	3	4	Ket
1	Balqis	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB
2	Jihan	BSH	BSSB	BSH	BSH	BSH
3	Diyah	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
4	Siren	BSH	BSB	BSH	BSB	BSH
5	Alya	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB
6	Naura	BSH	BSB	BSH	BSH	BSH
7	Wifqi	BSH	MB	MB	BB	MB
8	Alqorni	BSH	BSH	BSH	MB	BSH
9	Anas	BSH	MB	BB	BB	BB
10	Ali	BSH	MB	BB	BB	BB
11	Aditiya	BSH	MB	MB	MB	MB
12	Lauhil	BSH	MB	MB	BSH	MB
13	Adit	BSH	MB	MB	BSH	MB
14	Acik	BSB	BSH	BSH	BSB	BSH
15	Afaf	BSB	BSH	MB	MB	MB

16	Yasin	BSH	MB	BSH	MB	MB
17	Yatin	BSH	BSH	MB	MB	MB
18	Amel	BSH	MB	BSH	MB	MB
19	Dila	BSB	BSH	BSH	BSH	BSH
20	Inas	BSB	BSH	MB	MB	MB
21	Gina	BSH	BSB	MB	BB	MB
22	Fitria	BSB	BSH	BSH	MB	BSH
23	Bela	BSB	MB	MB	BSH	MB
24	Zidni	BSB	BSB	BSH	BSH	BSB
25	Umam	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB
26	Fikri	BSB	BSH	BSB	BSB	BSH
27	Sofi	BSB	BSH	MB	MB	MB
28	April	BSH	MB	BSH	BSH	BSH
29	Nisa	BSB	BSH	BSH	BSB	BSH
30	Uzda	BSH	MB	MB	BSH	MB
31	Faris	BSB	MB	MB	BSH	MB
32	Dini	MB	BSH	MB	BSH	MB
33	Aini	BSH	MB	MB	BSH	MB

*Sumber: Hasil Dokumentasi RA As Syahidul Kabir I Sumber BatuBlumbungan*

#### *Larangan Pamekasan*

Keterangan Indikator Penilaian :

- a) Aktif Pada Saat Pembelajaran Menggunakan Media Puzzle
- b) Mempunyai Rasa Ingin Tahu yang Besar
- c) Ketepatan Merangkai Puzzle Gambar Kepala “KAKAK dan “ADIK”

d) Memiliki Rasa Mandiri dan Bertanggung Jawab Terhadap Tugas yang diberikan.

Keterangan Penilaian:

BSB : Berkembang Sangat Baik

BSH : Berkembang hasil refleksi tersebut maka peneliti sudah mencapai tujuan yang diharapkan yaitu peningkatan kognitif anak berkembang sangat baik.



*Hasil penyusunan puzzle siklus I Tindakan II*

### 3) Tindakan III

#### a) Perencanaan

- (1) Menyusun Rencana Proses Pembelajaran Harian (RPPH).
- (2) Mempersiapkan permainan yang akan digunakan pada saat proses pembelajaran. Yaitu permainan membuat puzzle Kalimat (Aku Sayang Keluarga Ku)
- (3) Menjelaskan tata cara permainan yang akan digunakan pada saat proses pembelajaran.
- (4) Menyusun lembar observasi tentang media puzzle yang berisi aspek-aspek penilaian peningkatan kecerdasan intelektual yang meliputi, pengetahuan berpikir anak dan memecahkan

masalah pada saat bermain puzzle.

- (5) Menyiapkan kelengkapan peralatan berupa kamera untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran.
- (6) Menyiapkan lembar catatan lapangan untuk memperoleh data secara objektif yang tidak terekam melalui lembar observasi

#### b) **Tahap Pelaksanaan**

Kegiatan yang dilakukan pada tahap pelaksanaan tindakan III adalah mengelola proses kepada anak didik. Dalam proses ini kegiatan yang dilakukan pada tahap tindakan akan dilaksanakan berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah dirancang namun berbeda dengan pada saat tindakan I dan Tindakan II.

Tahap Pelaksanaan Awal:

- (1) Penyambutan (Sop penyambutan)
- (2) Baris - berbaris
- (3) Menyanyikan lagu-lagu RA dan yel-yel
- (4) Tepuk-tepuk Tahap pembukaan :
- (5) Membaca doa sebelum belajar
- (6) Membaca dua kalimat syahadat
- (7) Membaca rukun islam & rukun iman
- (8) Membaca surah-surah pendek (Juz Amma)
- (9) Tahap pelaksanaan inti:
- (10) Menyebutkan nama-nama malaikat an tugasnya.
- (11) Bangga dengan diri sendiri dan tidak mengejek temannya.

(12) Menulis kalimat Aku Sayang Keluargaku.

(13) Menghitung jumlah huruf pada kalimat AKU SAYANG  
KELUARGAKU

(14) Memahami isi lagu dan nyanyian (Satu-satu aku sayang ibu)

(15) Menyusun Puzzle Kalimat Aku Sayang Keluargaku Tahap  
pelaksanaan penutup:

(16) Guru mengulas kembali kegiatan yang sudah dilaksanakan  
dengan cara meminta anak menyebutkan kegiatan apa saja  
yang sudah dilaksanakan.

(17) Guru menginformasikan kegiatan besok pagi.

(18) Guru memimpin doa dan memberi salam.



### ***Proses Penyusunan Puzzle Aku Sayang Keluargaku***

#### **c) Pengamatan / Observasi**

Pada Pengamatan / Observasi tindakan III peneliti mengisi instrument yang sudah disiapkan, yaitu lembar observasi terhadap proses kegiatan belajar mengajar berlangsung dan menilai peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di RA-B As-Syahidul Kabir I Sumber Batu Blumbungan Larangan Pamekasan melalui media puzzle dengan menyuruh anak Membuat gambar bentuk kepala ( Ayah&Ibu ). Peneliti menyuruh anak membentuk kelompok, setelah membentuk lingkaran sesuai kelompok bermainnya dan membuat Puzzle Kalimat Aku Sayang

Keluargaku yang dicontohkan oleh peneliti di papantulis, lalu dipotong-potong sehingga berbentuk kepingan-kepingan. Permainan ini berfungsi meningkatkan perkembangan kognitif anak (daya pikir) dalam aspek mengenal bentuk, dan mengelompokkan warna.

Setelah diadakan pengamatan terhadap metode bermain sambil belajar dengan cara menyuruh anak membuat puzzle kalimat (Aku Sayang Keluargaku) sesuai dengan perintah dan membentuk kelompok, membuat lingkaran dan permainan Menyusun/Merangkai puzzle dimulai. Dari 33 siswa diketahui perkembangan kognitif anak usia dini dapat dinyatakan bahwa anak yang mampu menunjukkan hasil yang Berkembang Sangat Baik (BSB) hanya 8 anak (40%), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) hanya 11 anak (55%), Mulai Berkembang (MB) hanya 11 anak (55%), dan anak yang lainnya yang Belum Berkembang (BB) 3 anak (15%).

#### d) Refleksi

Pada tahap refleksi Tindakan III, guru dan peneliti mencari solusi dan jalan keluar bagi kekurangan dan hambatan-hambatan yang terjadi pada saat pembelajaran berlangsung, yaitu dalam setiap kegiatan yang dilakukan guru mencoba lebih menarik perhatian anak didik dengan memberi permainan sesuai materi yang akan diajarkan terlebih dulu sebelum memulai kegiatan belajar mengajar, menggunakan metode bermain, bernyanyi, tebak tebak, untuk ditingkatkan dan dilaksanakan semenarik mungkin agar anak didik merasa senang dan dapat berfikir kreatif.

Dengan permainan-permainan yang dilaksanakan pada saat proses pembelajaran. Anak bisa mengembangkan potensi yang dimilikinya dan pada saat

bermain anak bisa mencoba sesuatu yang baru sehingga anak merasa puas dan tidak bosan karena mereka dapat belajar sambil bermain dengan penuh semangat sehingga perkembangan kognitif anak meningkat dengan lebih baik lagi. Hasil refleksi pada tindakan III ini akan dilakukan guru dan peneliti pada tindakan berikutnya dengan harapan dapat memperbaiki kegiatan pada tindakan II.



*Hasil Penyusunan Puzzle Aku Sayang Keluargaku*

Setelah dilakukan pengamatan pada tindakan III, mendapatkan hasil observasi seperti yang tertera pada tabel dibawah ini yaitu tentang perkembangan keaktifan anak dalam mempraktikkan, menyusun media Puzzle, adapun hasilnya dapat dilihat sebagai berikut

**Tabel 4.5**

**Hasil Dokumentasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Didik di Kelas RA B As-Syhidul Kabir I Sumber Batu Blumbungan Larangan Pamekasan Pada Tindakan III Siklus I**

No	Nama	Indikator Penilaian				
		1	2	3	4	Ket

1	Balqis	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB
2	Jihan	BSH	BSSB	BSH	BSH	BSH
3	Diyah	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
4	Siren	BSH	BSB	BSH	BSB	BSH
5	Alya	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB
6	Naura	BSH	BSB	BSH	BSH	BSH
7	Wifqi	BSH	MB	MB	BB	MB
8	Alqorni	BSH	BSH	BSH	MB	BSH
9	Anas	BSH	MB	BB	BB	BB
10	Ali	BSH	MB	BB	BB	BB
11	Aditiya	BSH	MB	MB	MB	MB
12	Lauhil	BSH	MB	MB	BSH	MB
13	Adit	BSH	MB	MB	BSH	MB
14	Acik	BSB	BSH	BSH	BSB	BSH
15	Afaf	BSB	BSH	MB	MB	MB
16	Yasin	BSH	MB	BSH	MB	MB
17	Yatin	BSH	BSH	MB	MB	MB
18	Amel	BSH	MB	BSH	MB	MB
19	Dila	BSB	BSH	BSH	BSH	BSH
20	Inas	BSB	BSH	MB	MB	MB
21	Gina	BSH	BSB	MB	BB	MB
22	Fitria	BSB	BSH	BSH	MB	BSH
23	Bela	BSB	MB	MB	BSH	MB

24	Zidni	BSB	BSB	BSH	BSH	BSB
25	Umam	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB
26	Fikri	BSB	BSH	BSB	BSB	BSH
27	Sofi	BSB	BSH	MB	MB	MB
28	April	BSH	MB	BSH	BSH	BSH
29	Nisa	BSB	BSH	BSH	BSB	BSH
30	Uzda	BSH	MB	MB	BSH	MB
31	Faris	BSB	MB	MB	BSH	MB
32	Dini	MB	BSH	MB	BSH	MB
33	Aini	BSH	MB	MB	BSH	MB

*Sumber: Hasil Dokumentasi RA As Syahidul Kabir I Sumber BatuBlumbungan*

*Larangan Pamekasan*

Keterangan Indikator Penilaian :

- a) Aktif Pada Saat Pembelajaran Menggunakan Media Puzzle
- b) Mempunyai Rasa Ingin Tahu yang Besar
- c) Ketepatan Merangkai Puzzle Kalimat (Aku Sayang Keluargaku)
- d) Memiliki Rasa Mandiri dan Bertanggung Jawab Terhadap Tugas yang diberikan.

Keterangan Penilaian:

BSB : Berkembang Sangat Baik

BSH : Berkembang Sesuai Harapan ternyata hasilnya masih

Berkembang

BB : Belum Berkembang



### *Hasil penyusunan puzzle siklus I Tindakan II*

#### **b. Siklus II**

Setelah dilakukan tindakan pada siklus I ternyata hasilnya banyak anak didik yang belum mampu mencapai standar penilaian berkembang sangat baik, hal tersebut membuat peneliti berusaha melakukan perbaikan melalui kegiatan pada siklus II adapun kegiatan pada siklus II adalah sebagai berikut:

##### **1) Tindakan I**

###### **a) Perencanaan**

- (1) Menyusun Rencana Proses Pembelajaran Harian (RPPH).
- (2) Mempersiapkan permainan yang akan digunakan pada saat proses pembelajaran. Yaitu Bermain puzzle gambar Tubuh Kakek
- (3) Menjelaskan tata cara permainan yang akan digunakan pada saat proses pembelajaran.
- (4) Menyusun lembar observasi tentang media puzzle yang berisi aspek-aspek penilaian peningkatan kecerdasan intelektual yang meliputi, pengetahuan berpikir anak dan memecahkan masalah pada saat bermain puzzle.

- (5) Menyiapkan kelengkapan peralatan berupa kamera untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran.
- (6) Menyiapkan lembar catatan lapangan untuk memperoleh data secara objektif yang tidak terekam melalui lembar observasi.

b) Tahap Pelaksanaan

Tahap Pelaksanaan Awal:

- (1) Penyambutan (Sop penyambutan)
- (2) Baris – berbaris
- (3) Menyanyikan lagu-lagu RA dan yel-yel
- (4) Tepuk-tepuk
- (5) Tahap pembukaan :
- (6) Membaca doa sebelum belajar
- (7) Membaca dua kalimat syahadat
- (8) Membaca rukun islam & rukun iman
- (9) Membaca surah-surah pendek (Juz Amma) Tahap pelaksanaan inti:
- (10) Cerita yang bernuansa iman dan taqwa
- (11) Mengamati gambar orang lengkap (Kakek)
- (12) Mewarnai gambar Kakek
- (13) Tanya jawab tentang anggota keluarga
- (14) Mengikuti aturan permainan
- (15) Menyusun Puzzle Gambar Tubuh Lengkap Kakek. Tahap pelaksanaan penutup:
- (16) Guru mengulas kembali kegiatan yang sudah dilaksanakan

dengan cara meminta anak menyebutkan kegiatan apa saja yang sudah dilaksanakan.

(17) Guru menginformasikan kegiatan besok pagi.

(18) Guru memimpin doa dan memberi salam.



*Contoh kepingan puzzle anggota tubuh kakek*

c) Pengamatan / Observasi

Pada Pengamatan / Observasi siklus II peneliti mengisi instrument yang sudah disiapkan, yaitu lembar observasi terhadap proses kegiatan belajar mengajar berlangsung dan menilai peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di RA-B As-Syahidul Kabir I Sumber Batu Blumbungan Larangan Pamekasan melalui media puzzle dengan menyuruh anak Bermain puzzle Gambar Tubuh Kakek.

Peneliti menyuruh anak membentuk kelompok, setelah membentuk lingkaran sesuai kelompok bermainnya dan Bermain puzzle gambar Tubuh Kakek. Permainan ini berfungsi meningkatkan perkembangan kognitif anak (Memecahkan Masalah) dalam aspek mengenal mengelompokkan warna.

Setelah diadakan pengamatan terhadap metode bermain sambil belajar Bermain puzzle gambar Tubuh Kakek.sesuai dengan perintah dan membentuk kelompok, membuat lingkaran dan permainan Menyusun/Merangkai puzzle

dimulai. Dari 33 siswa diketahui perkembangan kognitif anak usia dini dapat dinyatakan bahwa anak yang mampu menunjukkan hasil yang Berkembang Sangat Baik (BSB) hanya 12 anak (60%), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) hanya 14 anak (70%), Mulai Berkembang (MB) hanya 5 anak (25%), dan anak yang lainnya yang Belum Berkembang (BB) 2 anak (10%).



#### ***Proses Penyusunan Puzzle Tubuh Kakek***

##### d) Refleksi

Pada tahap refleksi siklus II Tindakan I, guru dan peneliti mencari solusi dan jalan keluar bagi kekurangan dan hambatan- hambatan yang terjadi pada saat pembelajaran berlangsung, yaitu dalam setiap kegiatan yang dilakukan guru mencoba lebih menarik perhatian anak didik dengan memberi permainan sesuai materi yang akan diajarkan terlebih dulu sebelum memulai kegiatan belajar mengajar, menggunakan metode bermain, bernyanyi, tebaktebakan, untuk ditingkatkan dan dilaksanakan semenarik mungkin agar anak didik merasa senang dan dapat berfikir kreatif. Dengan permainan- permainan yang dilaksanakan pada saat proses pembelajaran. Anak bisa mengembangkan potensi yang dimilikinya dan pada saat bermain anak bisa mencoba sesuatu yang baru sehingga anak merasa puas dan tidak bosan karena mereka dapat belajar sambil bermain dengan penuh semangat sehingga perkembangan kognitif anak meningkat dengan lebih baik lagi. Hasil refleksi pada Siklus II tindakan I ini akan dilakukan guru dan peneliti pada

tindakan berikutnya dengan harapan dapat memperbaiki kegiatan pada siklus I.

Setelah dilakukan pengamatan pada tindakan III, mendapatkan hasil observasi seperti yang tertera pada tabel dibawahini yaitu tentang perkembangan keaktifan anak dalam mempraktikkan, menyusun media Puzzle, adapun hasilnya dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 4.6**

**Hasil Dokumentasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Didik di Kelas  
RA B As Syhaidul Kabir I Sumber Batu Blumbungan Larangan Pamekasan  
Pada Tindakan I Siklus II**

No	Nama	Indikator Penilaian				
		1	2	3	4	Ket
1	Balqis	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB
2	Jihan	BSH	BSSB	BSH	BSH	BSH
3	Diyah	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
4	Siren	BSH	BSB	BSH	BSB	BSH
5	Alya	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB
6	Naura	BSH	BSB	BSH	BSH	BSH
7	Wifqi	BSH	MB	MB	BB	MB
8	Alqorni	BSH	BSH	BSH	MB	BSH
9	Anas	BSH	MB	BB	BB	BB
10	Ali	BSH	MB	BB	BB	BB
11	Aditiya	BSH	MB	MB	MB	MB

12	Lauhil	BSH	MB	MB	BSH	MB
13	Adit	BSH	MB	MB	BSH	MB
14	Acik	BSB	BSH	BSH	BSB	BSH
15	Afaf	BSB	BSH	MB	MB	MB
16	Yasin	BSH	MB	BSH	MB	MB
17	Yatin	BSH	BSH	MB	MB	MB
18	Amel	BSH	MB	BSH	MB	MB
19	Dila	BSB	BSH	BSH	BSH	BSH
20	Inas	BSB	BSH	MB	MB	MB
21	Gina	BSH	BSB	MB	BB	MB
22	Fitria	BSB	BSH	BSH	MB	BSH
23	Bela	BSB	MB	MB	BSH	MB
24	Zidni	BSB	BSB	BSH	BSH	BSB
25	Umam	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB
26	Fikri	BSB	BSH	BSB	BSB	BSH
27	Sofi	BSB	BSH	MB	MB	MB
28	April	BSH	MB	BSH	BSH	BSH
29	Nisa	BSB	BSH	BSH	BSB	BSH
30	Uzda	BSH	MB	MB	BSH	MB
31	Faris	BSB	MB	MB	BSH	MB
32	Dini	MB	BSH	MB	BSH	MB
33	Aini	BSH	MB	MB	BSH	MB

*Sumber: Hasil Dokumentasi RA As Syahidul Kabir I Sumber BatuBlumbungan*

### *Larangan Pamekasan*

Keterangan Indikator Penilaian :

- a) Aktif Pada Saat Pembelajaran Menggunakan Media Puzzle
- b) Mempunyai Rasa Ingin Tahu yang Besar
- c) Ketepatan Merangkai Puzzle Tubuh Kakek.
- d) Memiliki Rasa Mandiri dan Bertanggung Jawab Terhadap Tugas yang diberikan.

Keterangan Penilaian:

BSB : Berkembang Sangat Baik

BSH : Berkembang Sesuai Harapan ternyata hasilnya masih MB : Mulai

Berkembang

BB : Belum Berkembang

Berdasarkan pada tabel diatas diketahui bahwa hasil kegiatan tindakan I Siklus II, kemampuan kognitif anak tidak mengalami perubahan Berkembang Sangat Baik (BSB) hanya 12 orang anak (80%), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) hanya 14 anak (50%), Mulai Berkembang (MB) hanya 5 anak (25%), dan anak yang lainnya yang Belum Berkembang (BB) 2 anak (10%). Hasil dari Tindakan I Siklus II tersebut belum menunjukkan ketercapaian indikator keberhasilan yang penulis tetapkan dalam penelitian ini yaitu 80% keberhasilan yang harus dicapai.



*Hasil penyusunan puzzle tubuh kakek siklus II tindakan I*

## **2) Tindakan II**

### **a) Perencanaan**

- (1) Menyusun Rencana Proses Pembelajaran Harian (RPPH).
- (2) Mempersiapkan permainan yang akan digunakan pada saat proses pembelajaran. Yaitu Bermain Puzzle Jari tangan Anggotakeluargaku.
- (3) Menjelaskan tata cara permainan yang akan digunakan pada saat proses pembelajaran.
- (4) Menyusun lembar observasi tentang media puzzle yang berisi aspek-aspek penilaian peningkatan kecerdasan intelektual yang meliputi, pengetahuan berpikir anak dan memecahkan masalah pada saat bermain puzzle.
- (5) Menyiapkan kelengkapan peralatan berupa kamera untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran.
- (6) Menyiapkan lembar catatan lapangan untuk memperoleh data secara objektif yang tidak terekam melalui lembar observasi.

## **b) Tahap Pelaksanaan**

Tahap Pelaksanaan Awal:

- (1) Penyambutan (Sop penyambutan)
- (2) Baris – berbaris
- (3) Menyanyikan lagu-lagu RA dan yel-yel
- (4) Tepuk-tepuk Tahap pembukaan :
- (5) Membaca doa sebelum belajar
- (6) Membaca dua kalimat syahadat
- (7) Membaca rukun islam & rukun iman
- (8) Membaca surah-surah pendek (Juz Amma) Tahap pelaksanaan inti:
  - (9) Jujur dalam perbuatan dan perkataan
  - (10) Suka menolong/meminjamkan miliknya dengan senang hati
  - (11) Menjiplak jari-jari tangan dengan pensil
  - (12) Mewarnai gambar jari-jari yg dibuatnya
  - (13) Mencegah dirinya dari beberapa penyakit ringan (tidak makansembarangan)
  - (14) Menyusun Puzzle Jari tangan Anggota keluargaku.
- (15) Tahap pelaksanaan penutup:
  - (16) Guru mengulas kembali kegiatan yang sudah dilaksanakan dengan cara meminta anak menyebutkan kegiatan apa saja yang sudah dilaksanakan.
  - (17) Guru menginformasikan kegiatan besok pagi.
  - (18) Guru memimpin doa dan memberi salam.



### ***Proses penyusunan puzzle jari tangan anggota keluarga***

#### **c) Pengamatan / Observasi**

Pada Pengamatan / Observasi siklus II peneliti mengisi instrument yang sudah disiapkan, yaitu lembar observasi terhadap proses kegiatan belajar mengajar berlangsung dan menilai peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di RA-B As-Syahidul Kabir I Sumber Batu Blumbungan Larangan Pamekasan melalui media puzzle dengan menyuruh anak Bermain puzzle gambar Keluarga. Peneliti menyuruh anak membentuk kelompok, setelah membentuk lingkaran sesuai kelompok bermainnya dan Bermain puzzle gambar Keluarga. Permainan ini berfungsi meningkatkan perkembangan kognitif anak (Memecahkan Masalah) dalam aspek mengenal macam-macam anggota keluarga, dan mengelompokkan warna.

Setelah diadakan pengamatan terhadap metode bermain sambil belajar Bermain puzzle Jari tangan Anggota keluarga. sesuai dengan perintah dan membentuk kelompok, membuat lingkaran dan permainan Menyusun/Merangkai puzzle dimulai. Dari 33 siswa diketahui perkembangan kognitif anak usia dini dapat dinyatakan bahwa anak yang mampu menunjukkan hasil yang Berkembang Sangat Baik (BSB) hanya 17 anak (90%), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) hanya 12

anak (60%), Mulai Berkembang (MB) hanya 4 anak (20%), dan anak yang lainnya yang Belum Berkembang (BB) 0 anak (0%).

#### d) Refleksi

Pada tahap refleksi siklus II Tindakan I, guru dan peneliti mencari solusi dan jalan keluar bagi kekurangan dan hambatan- hambatan yang terjadi pada saat pembelajaran berlangsung, yaitu dalam setiap kegiatan yang dilakukan guru mencoba lebih menarik perhatian anak didik dengan memberi permainan sesuai materi yang akan diajarkan terlebih dulu sebelum memulai kegiatan belajar mengajar, menggunakan metode bermain, bernyanyi, tebak tebakan, untuk ditingkatkan dan dilaksanakan semenarik mungkin agar anak didik merasa senang dan dapat berfikir kreatif. Dengan permainan- permainan yang dilaksanakan pada saat proses pembelajaran.

Anak bisa mengembangkan potensi yang dimilikinya dan pada saat bermain anak bisa mencoba sesuatu yang baru sehingga anak merasa puas dan tidak bosan karena mereka dapat belajar sambil bermain dengan penuh semangat sehingga perkembangan kognitif anak meningkat dengan lebih baik lagi. Hasil refleksi pada Siklus II tindakan II ini akan dilakukan guru dan peneliti pada tindakan berikutnya dengan harapan dapat memperbaiki kegiatan pada siklus I.

Berdasarkan hasil refleksi tersebut, dapat disimpulkan bahwa pada pelaksanaan siklus II pola pembelajaran sudah sesuai dengan apa yang diharapkan, sehingga tindakan berakhir pada pelaksanaan siklus II adapun hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.7****Hasil Dokumentasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Didik di Kelas RA B As Syhaidul Kabir I Sumber Batu Blumbungan Larangan Pamekasan Pada Tindakan II Siklus II**

No	Nama	Indikator Penilaian				
		1	2	3	4	Ket
1	Balqis	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB
2	Jihan	BSH	BSSB	BSH	BSH	BSH
3	Diyah	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
4	Siren	BSH	BSB	BSH	BSB	BSH
5	Alya	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB
6	Naura	BSH	BSB	BSH	BSH	BSH
7	Wifqi	BSH	MB	MB	BB	MB
8	Alqorni	BSH	BSH	BSH	MB	BSH
9	Anas	BSH	MB	BB	BB	BB
10	Ali	BSH	MB	BB	BB	BB
11	Aditiya	BSH	MB	MB	MB	MB
12	Lauhil	BSH	MB	MB	BSH	MB
13	Adit	BSH	MB	MB	BSH	MB
14	Acik	BSB	BSH	BSH	BSB	BSH
15	Afaf	BSB	BSH	MB	MB	MB
16	Yasin	BSH	MB	BSH	MB	MB
17	Yatin	BSH	BSH	MB	MB	MB

18	Amel	BSH	MB	BSH	MB	MB
19	Dila	BSB	BSH	BSH	BSH	BSH
20	Inas	BSB	BSH	MB	MB	MB
21	Gina	BSH	BSB	MB	BB	MB
22	Fitria	BSB	BSH	BSH	MB	BSH
23	Bela	BSB	MB	MB	BSH	MB
24	Zidni	BSB	BSB	BSH	BSH	BSB
25	Umam	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB
26	Fikri	BSB	BSH	BSB	BSB	BSH
27	Sofi	BSB	BSH	MB	MB	MB
28	April	BSH	MB	BSH	BSH	BSH
29	Nisa	BSB	BSH	BSH	BSB	BSH
30	Uzda	BSH	MB	MB	BSH	MB
31	Faris	BSB	MB	MB	BSH	MB
32	Dini	MB	BSH	MB	BSH	MB
33	Aini	BSH	MB	MB	BSH	MB

*Sumber: Hasil Dokumentasi RA As Syahidul Kabir I Sumber BatuBlumbungan*

*Larangan Pamekasan*

Keterangan Indikator Penilaian :

- a) Aktif Pada Saat Pembelajaran Menggunakan Media Puzzle
- b) Mempunyai Rasa Ingin Tahu yang Besar
- c) Ketepatan Merangkai Puzzle Jari Anggota Keluarga
- d) Memiliki Rasa Mandiri dan Bertanggung Jawab Terhadap Tugas yang

diberikan.

Keterangan Penilaian:

BSB : Berkembang Sangat Baik BSH : Berkembang Sesuai Harapan MB : Mulai Berkembang

BB : Belum Berkembang

Berdasarkan tabel dan data diatas, dapat diketahui bahwa kemampuan kognitif anak di Ra B As Syahidul Kabir I Sumber Batu Blumbungan Larangan Pamekasan dari observasi awal mencapai kriteria penilaian Berkembang Sangat Baik (BSB) yaitu hanya terdapat 5 anak, setelah dilakukan Tindakan pada Siklus I berkembang menjadi 8 anak dan setelah dilakukan Tindakan pada Siklus II jumlah anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) meningkat lagi menjadi 17 anak.



### ***Hasil penyusunan Puzzle Jari Anggota Keluarga siklus II tindakan I***

Berdasarkan hasil refleksi tersebut maka peneliti sudah mencapai tujuan yang diharapkan yaitu kecerdasan Kognitif anak Berkembang Sangat Baik.

## **B. Temuan Penelitian**

Setelah peneliti melakukan penelitian dengan mengumpulkan data dan

memaparkannya sesuai yang diperoleh dilapangan, sehingga peneliti menemukan beberapa hal sebagai bentuk temuan penelitian yaitu :

1. Penerapan media puzzle dalam meningkatkan kemampuan kognitif di Ra As Syahidul Kabir I Sumber Batu Blumbungan Larangan Pamekasan Kelas Ra B.

Penerapan pembelajaran melalui permainan media puzzle dapat meningkatkan kemampuan kognitif di kelompok B atau RA B As Syahidul Kabir I Sumber Batu Blumbungan Larangan Pamekasan. Pelaksanaan penelitian berlangsung selama 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II. Setiap siklus membahas tentang bagaimana meningkatkan kemampuan kognitif melalui bermain media puzzle. Dalam pelaksanaan penelitian ini, setiap siklus terbagi dalam tiga tahap kegiatan yaitu (1) kegiatan awal (2) kegiatan inti (3) kegiatan penutup.

2. Peningkatan kemampuan kognitif pada anak melalui permainan puzzle di RA As Syahidul Kabir I Sumber Batu Blumbungan Larangan Pamekasan RA B tahun pelajaran 2018/2019.

Dari data-data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat diperoleh hasil sebagaimana tabel dan hasil penelitian yaitu sebagai berikut:

**Tabel 4.8**

**Perbandingan Peningkatan Perkembangan Kognitif Melalui Media Puzzle Pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II**

No	Standar Penilaian	Hasil	Jumlah Anak Didik	Presentase
1	Belum Berkembang	Pra Siklus	5	25%

	Mulai Berkembang		13	65%
	Berkembang Sesuai Harapan		10	50%
	Berkembang Sangat Baik		5	25%
2	Siklus I			
2.1	Belum Berkembang	Tindakan I	5	25%
	Mulai Berkembang		13	65%
	Berkembang Sesuai Harapan		10	50%
	Berkembang Sangat Baik		5	25%
2.2	Belum Berkembang	Tindakan II	5	25%
	Mulai Berkembang		12	60%
	Berkembang Sesuai Harapan		11	55%
	Berkembang Sangat Baik		5	25%
2.3	Belum Berkembang	Tindakan III	3	15%
	Mulai Berkembang		11	55%
	Berkembang Sesuai Harapan		11	55%
	Berkembang Sangat Baik		8	40%
3	Siklus II			

3.1	Belum Berkembang	Tindakan I	2	10%
	Mulai Berkembang		5	25%
	Berkembang Sesuai Harapan		14	70%
	Berkembang Sangat Baik		12	60%
3.2	Belum Berkembang	Tindakan II	0	0%
	Mulai Berkembang		4	20%
	Berkembang Sesuai Harapan		12	60%
	Berkembang Sangat Baik		17	90%

Berdasarkan tabel presentase diatas, maka peningkatan kognitif anak usia dini melalui media puzzle dengan menggunakan metode belajar sambil bermain puzzle sudah baik, karena jumlah anak didik yang berkembang sangat baik meningkat menjadi 17 anak yang tadinya 8 anak pada siklus I tindakan terakhir. Dari Siklus I dan Siklus II ini ternyata standar pencapaian yang di targetkan yaitu 90% sudah tercapai.

Maka metode belajar melalui media puzzle dalam proses pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang telah penulis lakukan, yaitu dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini melalui media puzzle di RA B As Syahidul Kabir I Sumber Batu Blumbungan Larangan Pamekasan berhasil.

### C. Pembahasan

#### **Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Puzzle Di Ra B As Syahidul Kabir I Sumber Batu Blumbungan Larangan Pamekasan**

Penggunaan media puzzle dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan kognitif di Ra B As Syahidul Kabir I Sumber Batu Blumbungan Larangan Pamekasan. Pelaksanaan penelitian berlangsung selama 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II. Setiap siklus membahas tentang bagaimana meningkatkan kemampuan kognitif melalui media puzzle. Dalam pelaksanaan penelitian ini , setiap siklus terbagidalam tiga tahap kegiatan yaitu (1) kegiatan awal (2) kegiatan inti (3) kegiatan penutup.

Siklus I capaian perkembangan anak pada *pertemuan pertama*, menunjukkan anak mempunyai capaian perkembangan mulai berkembang (MB) yaitu 13 atau 65%, kemudian dilanjutkan pengamatan kemampuan kognitif, *pertemuan kedua*, menunjukkan capaian perkembangan anak menurun, anak mempunyai capaian perkembangan mulai berkembang (MB) yaitu 12 anak atau 60% dan 11 anak atau 55% mempunyai capaian perkembangan sesuai harapan (BSH) sedangkan capaian berkembang sangat baik (BSB) 5 anak atau 25%. *pertemuan ketiga* menunjukkan anak mempunyai capaian perkembangan mulai berkembang (MB) yaitu tetap sama 11 anak atau 55%, 11 anak atau 55% mempunyai capaian perkembangan sesuai harapan (BSH) sedangkan capaian berkembang sangat baik (BSB) bertambah menjadi 8 anak atau 40%.

Siklus II capaian perkembangan anak pada *pertemuan pertama*, menunjukkan anak mempunyai capaian perkembangan mulai berkembang (MB)

mulai menurun yakni 5 anak atau 25%, dan mulai bertambah 14 anak atau 70% mempunyai capaian perkembangan sesuai harapan (BSH) sedangkan capaian berkembang sangat baik (BSB) 12 anak atau 60%. *pertemuan kedua*, menunjukkan capaian perkembangan anak menurun, anak mempunyai capaian perkembangan mulai berkembang (MB) yaitu 4 anak atau 20% dan 12 anak atau 60% mempunyai capaian perkembangan sesuai harapan (BSH) sedangkan capaian berkembang sangat baik (BSB) 17 anak atau 90%.

Pada hakikatnya anak-anak selalu termotivasi untuk bermain. Artinya, bermain secara alamiah memberi kepuasan pada anak, melalui bermain bersama dalam kelompok atau sendiri tanpa orang lain, anak mengalami kesenangan yang lalu memberikan kepuasan baginya. Saat anak bermain, anak akan dapat mendapatkan banyak pengalaman baik yang ditemukan sendiri maupun melalui pijakan dari guru.<sup>4</sup>

Hasil penelitian diatas sesuai menurut Brook dan Elliot menyatakan bahwa *bermain* yaitu kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya dan dilakukan secara suka rela tanpa ada paksaan atau tekanan.<sup>5</sup>

Oleh karena itu kegiatan bermain merupakan elemen penting dalam mendorong perkembangan kognitif anak. Lewat bermain anak tidak merasa dipaksa untuk belajar. Saat bermain otak anak berada dalam keadaan yang tenang, saat tenang itu pendidikan pun bisa masuk dan tertanam dalam jiwa anak.

Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Kemampuan kognitif bisa juga diartikan dengan menalar, berfikir, dan memecahkan masalah.

---

<sup>4</sup>Mukhtar latif, dkk. *Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: KENCANA, 2013 ), hlm. 80.

<sup>5</sup> Ibid.

Pendidikan anak usia dini (paud) adalah masa yang tepat untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini seperti halnya yang dilakukan oleh Ra As Syahidul Kabir I Sumber Batu Blumbungan Larangan Pamekasan dengan menggunakan media puzzle Serta Bermain sambil belajar.

Berdasarkan tabel presentase, maka peningkatan kognitif anak usia dini melalui media puzzle dengan menggunakan metode belajar sambil bermain puzzle sudah baik, karena jumlah anak didik yang berkembang sangat baik meningkat menjadi 17 anak yang tadinya 8 anak pada siklus I tindakan terakhir. Dari Siklus I dan Siklus II ini ternyata standar pencapaian yang di targetkan yaitu 90% sudah tercapai.

Maka metode belajar melalui media puzzle dalam proses pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang telah penulis lakukan, yaitu dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini melalui media puzzle di RA B As Syahidul Kabir I Sumber Batu Blumbungan Larangan Pamekasan berhasil.