

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Kondisi Awal

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan dengan tujuan untuk memecahkan masalah yang terjadi di TK Alimuddin tepatnya pada kelas/kelompok A. Dalam penelitian ini, peneliti sebagai observer yang mengamati proses pembelajaran dan guru sebagai . Tujuan pelaksanaan penelitian ini adalah untuk meningkatkan perkembangan kognitif (*Problem Solviing*) anak usia dini melalui alat permainan edukatif tangram di kelompok A TK Alimuddin Dusun Dadak Desa Batu Karang Camplong Sampang.

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

a. Sejarah TK Alimuddin Camplong Sampang

Yayasan Alimuddin merupakan yayasan dibawah naungan pondok pesantren miftahul mubtadi'in yang merupakan salah satu yayasan pendidikan islam tertua yang ada di desa batu karang kecamatan camplong kabupaten sampang. Yayasan Alimuddin ini di dirikan pada tahun 1983 yang menaungi pendidikan formal dan non formal. Adapun pendidikan formal yaitu terdiri dari: 1) TK Alimuddin, 2) MTS Miftahul Mubtadi'in, 3) MA Miftahul Mubtadi'in. Adapun pendidikan non formal yaitu : 1) KB Alimuddin, 2) RA Miftahul Mubtadi'in.

Yayasan Alimuddin hadir dengan konsep pendidikan yang mengintegrasikan ilmu-ilmu agama dan ilmu umum yang diharapkan

menjadi jawaban atas kebutuhan pendidikan masyarakat sekitar baik dimasa kini ataupun dimasa yang akan datang.

TK Alimuddin merupakan salah satu pendidikan formal Alimudiin yang didirikan pada tahun 2014 yang terdiri dari satu kantor guru dan 2 ruang kelas dengan jumlah siswa 15 orang dan 2 tenaga pendidik. Seiring dengan berjalannya waktu, TK Alimuddin semakin dikenal masyarakat sehingga jumlah tenaga pendidik dan peserta didik bertambah sampai sekarang.

b. Identitas TK Alimuddin Camplong Sampang

1. Nama Sekolah : TK Alimuddin
2. NPSN : 20579529
3. Provinsi : Jawa Timur
4. Kabupaten : Sampang
5. Kecamatan : Camplong
6. Kelurahan : Dsn.Karang Dadak Ds.Batu Karang
7. Jalan : Batu Karang
8. Status Sekolah : Swasta
9. SK Pendirian : No:420/2439/434.102/2004
10. Tanggal SK Pendirian : 04Nopeber2004
- 11.SK Izin Oprasiona : No:849/2015/434.201/202

c. Data siswa TK Alimuddin Camplong Sampang

Tabel 4.2

Data siswa TK Alimuddin

NO	Kelas	Jumlah kelas	Jumlah siswa/siswi		Jumlah
			Laki-laki	Perempuan	
1	A	1	11	12	23
2	B	1	6	4	10
Jumlah Keseluruhan		2	17	14	33

d. Data Guru TK alimuddin Camplong Sampang

Tabel 5.2

Data Guru TK Alimuddin

No	Nama	L/P	Jabatan	Pendidikan Akhir	TMT	No. SK
1	<u>Ripin, S.Pd</u> NIP. -	L	Kepala	S I	11/02/2019	No. 126/Yaslim/SK/023/II/2019
2	<u>Masrurroh, S.Pd</u> NIP. -	P	Guru Kelas	S I	14/07/2010	No. 21/Yaslim/SK/023/VII/2010
3	<u>Nur'aini, S.Pd.I</u> NIP. -	P	Guru Kelas	S I	18/07/2006	No. 21/Yaslim/SK/023/VII/2006
4	<u>Musiyah</u> NIP. -	P	Guru Kelas	SMA	18/07/2021	No. 21/Yaslim/SK/024/VII/2021

e. Visi, Misi TK Alimuddin Camplong Sampang

1) Visi TK Alimuddin

Upaya mewujudkan generasi penerus bangsa yang beriman, berakhlak mulia, sehat, cerdas, kreatif dan mandiri Sehingga menjadi kebanggaan Bangsa, Agama dan keluarga terutama Orang tua.

2) Misi TK Alimuddin

- a) memberikan pendidikan budi pekerti yang dilandasi oleh nilai-nilai agama dan budaya.
- b) membiasakan anak peka terhadap kebersihan dan kesehatan serta mampu melayani kebutuhan dirinya sendiri maupun lingkungannya.
- c) mengembangkan daya kreatif dan memberikan bekal pengetahuan dasar yang berwawasan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK).

2. Deskripsi Kondisi Awal Sebelum Penelitian

Sebelum melakukan penelitian di TK alimuddin, peneliti melakukan prasurvei terlebih dahulu untuk mengetahui permasalahan yang ada. Subjek penelitian yang peneliti ambil yaitu kelompok A. Pada saat prasurvei peneliti melakukan wawancara kepada kepala sekolah dan guru kelas kelompok A serta melakukan pengamatan saat proses belajar mengajar berlangsung.

Adapun hasil dari pengamatan tersebut ditemukan masalah dalam perkembangan kognitif anak (*Problem Solving*) dimana hal itu bisa dilihat saat guru kelas berinteraksi langsung dengan anak dengan mengajukan berbagai pertanyaan yaitu pertama, menanyakan benda serta fungsi benda disekitar (Pensil, buku, tas). Kedua, menanyakan kebiasaan anak dalam menggunakan meja sebagai permainan simbolik. Ketiga, menanyakan konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari yaitu Gerimis, hujan, warna, bentuk. Keempat, Menanyakan konsep banyak dan sedikit yaitu

lima jari dengan tiga jari leboh banyak yang mana dan lima pensil dengan tujuh pensil lebih banyak yang mana. Kelima, menanyakan anak apa yang akan anak lakukan/kebiasaan atau kreasikan anak ketika guru memberi potongan kertas persegi menanyakan kegiatan anak sebelum berangkat sekolah dan sesudah pulang sekolah. Keenam menanyakan kedudukan anak didalam keluarganya yaitu alakah menjadi adek atau kakak.

Dari pengamatan diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan problem solving anak bisa dikatakan belum berkembang. Hal itu bisa terlihat saat peneliti bertanya mengenai tingkat pencapaian kognitif (Problem Solving) anak mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang berkaitan dengan pemecahan masalah, guru menanyakan tentang kertas persegi bisa dibentuk menjadi apa saja. anak biasa membuat apa dengan kertas persegi tersebut serta apa yang akan dilakukan anak jika peneliti memberikan kertas persegi tersebut, sebagian anak spontan menjawab secara jelas dan sebagian anak masih bingung dengan apa yang akan mereka lakukan dengan kertas tersebut, serta sebageian anak hanya diam dan meminta bantuan kepada teman dan guru.

Guru beserta peneliti juga menggunakan berbagai media yang mendukung pada perkembangan anak. Peneliti menggunakan media puzzel dan memerintahkan anak untuk menyusun berbagai potongan-potongan puzzel (ikan, gajah, masjid dan pesawat) sebagian anak masih bingung dalam penyusunan puzzel tersebut meskipun anak sudah mengetahui warna, huruf, angka dan bentuk, anak masih cenderung

meminta bantuan terhadap guru dan terdapat sebagian anak sudah paham dengan apa yang akan mereka lakukan tanpa adanya bantuan.

Dari permasalahan yang ditemukan peneliti diatas, dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif (*Problem Solving*) anak usia dini kelompok A (4-5 tahun) perlu ditingkatkan. Adapun hasil pengamatan perkembangan kognitif kelompok A yang dilakukan sebelum penelitian atau prasurvei sebagai berikut:

Tabel 6.2

Hasil Pengamatan Perkembangan Kognitif Kelompok A

Keterangan	Pra Observasi			
	Perkembangan Kognitif (<i>Problem solving</i>)			
Kriteria	BB	MB	BSH	BSB
Jumlah anak	9	6	5	3
Presentase	39%	26%	22%	12%

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa anak yang belum berkembang sebanyak 9 anak, mulai berkembang 6 anak, berkembang sesuai harapan 5 anak dan berkembang sangat baik 3 anak. Dari hasil tersebut kemampuan perkembangan kognitif (*Problem solving*) anak perlu ditingkatkan, sehingga perlu adanya tindakan.

B. Hasil Penelitian

1. Pelaksanaan Siklus Pertama

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini peneliti menerapkan alat permainan edukatif tangram dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk

dapat meningkatkan kemampuan Perkembangan kognitif (*Problem Solving*) anak usia dini. Pelaksanaan siklus pertama dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan. Pada saat melaksanakan penelitian, peneliti perlu mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) agar proses penelitian tersusun dengan rapi. Selain itu peneliti juga mempersiapkan alat penilaian yaitu berupa lembar observasi, dan hal yang paling penting dalam tindakan siklus pertama ini yaitu mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan pada saat akan melaksanakan kegiatan bermain alat permainan edukatif tangram dalam upaya meningkatkan kemampuan perkembangan kognitif (*Problem Solving*) anak usia 4-5 tahun.

b. Pelaksanaan

1) Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu 27 Mei 2022. Dengan tema/subtema/ Lingkungan sekitar/ Rumah, dalam meningkatkan perkembangan kognitif (*problem Solving*) anak diajak untuk menyebutkan bagian-bagian rumah sembari menyusun potongan-potongan APE tangram menjadi bentuk rumah. Adapun tahapan pelaksanaannya yaitu sebagai berikut:

a) Pembukaan

Guru membuka kegiatan belajar dengan mengucapkan salam, Kemudian guru menyapa anak dengan menanyakan kabar, menanyakan kegiatan anak sebelum berangkat sekolah agar mereka lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran, kemudian

anak membaca doa belajar dan diikuti doa-doa lainnya. Setelah itu guru melakukan kegiatan absensi, dilanjutkan dengan tanya jawab kepada anak-anak tentang tema dan sub tema yang akan dipelajari, guru juga mengenalkan aturan dan kegiatan hari ini. kemudian sebelum melakukan kegiatan guru mengajak anak bernyanyi dengan judul “Rumahku” agar anak lebih semangat.

b) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti ini guru kembali menyampaikan dan menjelaskan kepada anak tentang tema. Guru juga menyampaikan dan menjelaskan kepada anak bahwa hari ini akan melakukan kegiatan bermain sambil belajar menggunakan alat permainan edukatif tangram. Selanjutnya guru memberikan contoh kepada anak mengenai penggunaan APE tangram, setelah itu anak kemudian menyusun APE tangram menjadi bentuk rumah sembari menyebutkan warna, dan bentuk dari potongan-potongan tangram tersebut. Sambil menunggu giliran untuk memainkan alat permainan edukatif tangram, guru melakukan kegiatan penguatan materi (tanya jawab mengenai rumah) kepada anak yang sedang menunggu giliran.

c) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup ini dilakukan oleh guru dengan melakukan evaluasi tanya jawab kepada anak seputar kegiatan yang telah mereka lakukan dan menanyakan perasaan anak selama melakukan kegiatan. Guru juga melakukan kegiatan tebak-

tebakan yang bersangkutan dengan tema kegiatan yaitu rumah sebagai penguatan pengetahuan serta pengalaman anak. Kemudian guru menginformasikan kepada anak tentang tema pembelajaran untuk besok, setelah itu guru memimpin anak membaca doa sesudah belajar, Sholawat nariyah 3 kali dan Allahul kafi 3 kali. kemudian anak-anak pulang sembari bersalaman kepada guru secara bergantian.

2) Pertemuan kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Senin 31 Mei 2022 dengan tema/subtema, Binatang peliharaan/Ikan, dalam meningkatkan perkembangan kognitif (*problem Solving*) anak-anak diajak untuk menyusun potongan-potongan alat permainan edukatif tangram, menjadi bentuk hewan peliharaan yaitu ikan. Sembari menyebutkan warna dan bentuk dari potongan tangram tersebut. Adapun tahapan pelaksanaannya yaitu sebagai berikut:

a) Pembukaan

Guru membuka kegiatan belajar dengan mengucapkan salam, kemudian guru menyapa anak dengan menanyakan kabar, menanyakan kegiatan anak sebelum berangkat sekolah agar mereka lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran, kemudian anak membaca doa-doa harian serta doa mau belajar. Setelah itu dilanjutkan dengan tanya jawab kepada anak-anak tentang tema dan sub tema yang akan dipelajari yaitu ikan. Guru juga mengenalkan aturan dan kegiatan hari ini. kemudian

sebelum melakukan kegiatan guru mengajak anak bernyanyi dengan judul “Ikan Berenang” agar anak lebih semangat.

b) Kegiatan Inti

Guru menyampaikan dan menjelaskan kepada anak bahwa hari ini akan belajar dan bermain menggunakan alat permainan edukatif tangram. Sebelum melakukan kegiatan bermain guru terlebih dahulu memberikan contoh kepada anak mengenai penggunaan APE tangram, sebelum melakukan kegiatan guru mengajak anak setelah itu anak-anak melaksanakan kegiatan dengan menyusun potongan-potongan APE tangram menjadi bentuk ikan sembari menyebutkan warna, dan bentuk dari potongan-potongan tangram tersebut. Sambil menunggu giliran untuk memainkan APE tangram, guru melakukan kegiatan penguatan materi (tanya jawab mengenai ikan) kepada anak yang sedang menunggu giliran.

c) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup ini dilakukan oleh guru dengan melakukan evaluasi tanya jawab kepada anak seputar kegiatan yang telah mereka lakukan dan menanyakan perasaan anak selama melakukan kegiatan. Guru juga melakukan kegiatan tebak-tebakan yang bersangkutan dengan tema kegiatan yaitu ikan. Kemudian guru menginformasikan kepada anak tentang tema pembelajaran untuk besok, setelah itu guru memimpin anak membaca doa sesudah belajar, Sholawat nariyah 3 kali dan

Allahul kafi 3 kali. kemudian anak-anak pulang sembari bersalaman kepada guru secara bergantian.

c. Observasi (Pengamatan)

1) Hasil observasi aktivitas pendidik

Aktifitas guru pada saat proses pembelajaran diamati oleh peneliti, pada saat pembelajaran berlangsung, aktivitas dan sikap guru berpengaruh pada anak terhadap pemahaman materi, keaktifan anak dan dalam upaya meningkatkan perkembangan kognitif (*Problem Solving*) anak. Adapun hasil dari observasi aktifitas guru dapat dilihat pada lampiran.

2) Hasil observasi perkembangan kognitif (*Problem Solving*)

Kemampuan perkembangan kognitif (*problem Solving*) anak dapat diketahui oleh peneliti ketika peneliti melakukan observasi pada saat pendidik mengajar dan memberikan pengetahuan tentang alat permainan edukatif tangram dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan perkembangan kognitif (*Problem Solving*) anak khususnya pada indikator mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri.

Peningkatan kemampuan perkembangan kognitif (*problem Solving*) anak usia dini melalui alat permainan edukatif tangram di kelompok A TK Alimuddin Dusun Dadak Batukarang Sampang pada pertemuan pertama dan kedua siklus pertama disajikan pada tabel dibawah ini:

Tabel 7.2
Peningkatan perkembangan kognitif(*Problem Solving*) anak melalui APE Tangram
Siklus pertama

Keterangan	Siklus 1							
	Pertemuan 1				Pertemuan 2			
Kriteria	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
JumlahPeserta Didik	9	7	4	3	6	7	6	4
Presentase	39%	30%	17%	13%	26%	30%	26%	17%

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa hasil kemampuan perkembangan kognitif (*Problem Solving*) anak usia dini melalui alat permainan edukatif tangram di kelompok A TK Alimuddin pada siklus pertama di pertemuan pertama anak yang belum berkembang (BB) terdapat 9 anak dengan nilai presentase 39%, anak mulai berkembang (MB) terdapat 7 anak dengan nilai presentase 30%, anak berkembang sesuai harapan (BSH) terdapat 4 anak dengan nilai presentase 17% dan anak berkembang sangat baik (BSB) terdapat 3 anak dengan nilai presentase 13%.

Pada pertemuan kedua siklus pertama anak yang belum berkembang (BB) terdapat 6 anak dengan nilai presentase 26%, mulai berkembang (MB) terdapat 7 anak dengan nilai peresentase 30%, anak berkembang sesuai harapan (BSH) terdapat 6 anak dengan nilai presentase 26% dan anak yang berkembang sangat baik (BSB) terdapat 4 anak dengan nilai presentase 17%.

Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa adanya peningkatan terhadap kemampuan perkembangan kognitif (*problem solving*) anak

setelah penggunaan alat permainan edukatif tangram. Meskipun sudah ada peningkatan masih belum dikatakan maksimal karna belum mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan, untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu adanya perbaikan kegiatan yang lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan perkembangan kognitif (*Problem Solving*) anak pada siklus kedua.

d. Refleksi

Tahap selanjutnya pada siklus pertama ini adalah refleksi, refleksi ini ditujukan untuk menganalisa tindakan yang telah dilakukan secara menyeluruh. Berdasarkan pada hasil data penelitian yang telah terkumpul pada kegiatan pembelajaran siklus pertama serta aktivitas pendidik pada saat proses pembelajaran, dari kegiatan tersebut dapat diperoleh data bahwa kemampuan perkembangan kognitif (*Problem Solving*) anak belum memenuhi kriteria keberhasilan sesuai dengan harapan dan perlu adanya tindakan perbaikan yang lebih efektif lagi pada siklus kedua dengan tujuan kemampuan perkembangan kognitif (*Problem Solving*) anak dapat meningkat dan mencapai kriteria keberhasilan. Adapun permasalahan atau kekurangan yang terjadi pada tindakan siklus pertama yaitu:

- 1) Kepercayaan diri anak dalam penggunaan APE tangram bisa dikatakan kurang berkembang dikarenakan anak belum terbiasa dengan media yang digunakan sehingga anak cenderung masih bingung dan kurang memahami intruksi yang diberikan oleh guru.

- 2) Minat serta motivasi anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sudah mulai terlihat akan tetapi masih bisa dikatakan belum maksimal, hal itu bisa dilihat saat proses pembelajaran berlangsung, masih ada anak yang bermain dan tidak fokus terhadap materi yang sedang guru sampaikan.

Dari tahap refleksi pada siklus pertama, tindakan yang akan dilakukan guru dalam pelaksanaan tindakan perbaikan pada siklus dua yaitu sebagai berikut:

- 1) Guru hendaknya memberikan feedback atau umpan balik kepada anak, ramah serta slalu memerhatikan gerak gerik anak dengan tujuan agar anak tersebut tidak merasa takut untuk bertanya tentang apa yang mereka tidak pahami serta menambah semangat anak.
- 2) Guru hendaknya melakukan pendekatan kepada anak yang kurang aktif secara individu, sehingga anak akan nyaman dan terbuka.

2. Pelaksanaan Siklus Kedua

Setelah dilaksakannya refleksi, maka selanjutnya akan dilaksanakannya siklus kedua. Adapun pembelajaran pada siklus kedua ini masih sama dengan pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus pertama yang terdiri dari beberapa tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Dan pada siklus kedua ini akan ada perbaikan kegiatan yang lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan perkembangan kognitif (*Problem Solving*) anak.

a. Perencanaan

Pelaksanaan tindakan kelas yang akan dilakukan pada tahap ini didasarkan pada hasil refleksi pada siklus pertama, pada tahap ini guru lebih menekankan pada penjelasan materi lebih jelas lagi kepada anak dengan menggunakan alat permainan edukatif tangram dan memotivasi anak agar anak lebih semangat dan antusias dalam menggunakan alat permainan edukatif tangram serta anak dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga perkembangan kognitif (*Problem Solving*) anak dapat meningkat.

b. Pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan pada siklus kedua ini dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus pertama. Pada pelaksanaan pembelajaran siklus kedua ini terdapat dua kali pertemuan yang akan diuraikan dibawah ini:

1) Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu 8 Juni 2022. Dengan tema/subtema/Binatang peliharaan/kucing, dalam meningkatkan perkembangan kognitif (*problem Solving*) anak diajak untuk menyebutkan bagian-bagian kucing sembari menyusun potongan-potongan APE tangram menjadi bentuk kucing. Adapun tahapan pelaksanaannya yaitu sebagai berikut:

a) Pembukaan

Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam, Kemudian guru menyapa anak dengan menanyakan kabar, menanyakan aktivitas anak sebelum berangkat sekolah dengan tujuan agar mereka lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran, kemudian anak membaca doa-doa harian serta doa mau belajar. Setelah itu guru melakukan kegiatan absensi yang kemudian dilanjutkan dengan tanya jawab kepada anak-anak tentang tema dan sub tema yang akan dipelajari yaitu kucing serta mengamati dan memahami kucing melalui gambar kucing, guru juga mengenalkan aturan dan kegiatan hari ini. kemudian sebelum melakukan kegiatan guru mengajak anak bernyanyi dengan judul “Kucing meong” dan tepuk kucing dengan tujuan agar anak lebih semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

b) Kegiatan inti

Guru menyampaikan dan menjelaskan kembali kepada anak-anak bahwa hari ini akan belajar dan bermain menggunakan alat permainan edukatif tangram. Sebelum melakukan kegiatan guru terlebih mengajak anak ice beaking dengan mengajak anak bertepuk dan bernyanyi “kucing” sembari menirukan gerakan kucing dengan tujuan menambah semangat anak dan selanjutnya guru memberikan

contoh kepada anak mengenai penggunaan APE tangram, setelah itu anak-anak melaksanakan kegiatan dengan menyusun APE tangram menjadi bentuk kucing sembari menyebutkan warna, dan bentuk dari potongan-potongan tangram tersebut secara bergantian. Sambil menunggu giliran untuk memainkan APE tangram, guru melakukan kegiatan penguatan materi (tanya jawab mengenai kucing) sembari bernyanyi bersama anak yang sedang menunggu giliran agar anak tidak bosan saat menunggu giliran.

c) Penutupan

Kegiatan penutup ini dilakukan oleh guru dengan melakukan evaluasi tanya jawab kepada anak seputar kegiatan yang telah mereka lakukan dan menanyakan perasaan anak selama melakukan kegiatan. Guru juga melakukan kegiatan tebak-tebakan yang bersangkutan dengan tema kegiatan yaitu kucing. Kemudian guru menginformasikan kepada anak tentang tema pembelajaran untuk besok, setelah itu guru memimpin anak membaca doa sesudah belajar, Sholawat nariyah 3 kali dan Allahul kafi 3 kali. kemudian anak-anak pulang sembari bersalaman kepada guru secara bergantian.

2) Pertemuan kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis 16 Juni 2022. Dengan tema/subtema/Binatang peliharaan/Angsa, dalam

meningkatkan perkembangan kognitif (*problem Solving*) anak diajak untuk menyebutkan bagian-bagian angsa sembari menyusun potongan-potongan APE tangram menjadi bentuk rumah. Adapun tahapan pelaksanaannya yaitu sebagai berikut:

a) Pembukaan

Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam, Kemudian guru menyapa anak dengan menanyakan kabar, menanyakan aktivitas anak sebelum berangkat sekolah dengan tujuan agar mereka lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran, kemudian anak membaca doa-doa harian serta doa mau belajar. Setelah itu guru melakukan kegiatan absensi dan kemudian dilanjutkan dengan tanya jawab kepada anak-anak tentang tema dan sub tema yang akan dipelajari serta mengamati dan memahami angsa melalui gambar. guru juga mengenalkan aturan dan kegiatan hari ini. kemudian sebelum melakukan kegiatan guru mengajak anak bernyanyi dengan judul “Potong Bebek Angsa” dan tepuk angsa dengan tujuan agar anak lebih semangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

b) Kegiatan inti

Guru menyampaikan dan menjelaskan kepada anak bahwa hari ini akan belajar dan bermain menggunakan alat permainan edukatif tangram. Sebelum melakukan kegiatan guru terlebih mengajak anak bertepuk “angsa” dengan tujuan

menambah semangat anak, selanjutnya guru memberikan contoh kepada anak mengenai penggunaan APE tangram, setelah itu anak-anak melaksanakan kegiatan dengan menyusun APE tangram menjadi bentuk angsa sembari menyebutkan warna, dan bentuk dari potongan-potongan tangram tersebut secara bergantian. Sambil menunggu giliran untuk memainkan APE tangram, guru melakukan kegiatan penguatan materi (tanya jawab mengenai angsa) serta pendekatan diri kepada anak yang kurang terbuka dan tidak fokus sembari bernyanyi bersama anak-anak yang sedang menunggu giliran agar anak tidak bosan saat menunggu giliran.

c) Penutupan

Kegiatan penutup ini dilakukan oleh guru dengan melakukan evaluasi tanya jawab kepada anak seputar kegiatan yang telah mereka lakukan dan menanyakan perasaan anak selama melakukan kegiatan. Guru juga melakukan kegiatan tebak-tebakan dan bernyanyi yang bersangkutan dengan tema kegiatan yaitu angsa. Kemudian guru menginformasikan kepada anak tentang tema pembelajaran untuk besok, setelah itu guru memimpin anak membaca doa sesudah belajar, Sholawat nariyah 3 kali dan Allahul kafi 3 kali. kemudian anak-anak pulang sembari bersalaman kepada guru secara bergantian.

c. Observasi (Pengamatan)

1) Hasil observasi aktivitas pendidik

Aktivitas pendidik pada saat proses pembelajaran diamati oleh peneliti, pada saat pembelajaran berlangsung, aktivitas dan sikap pendidik berpengaruh pada anak terhadap pemahaman materi, keaktifan siswa dan dalam upaya meningkatkan perkembangan kognitif (*Problem Solving*) anak. Adapun hasil dari observasi aktivitas pendidik dapat dilihat pada lampiran.

2) Hasil observasi perkembangan kognitif (*Problem Solving*)

Kemampuan perkembangan kognitif (*problem Solving*) anak dapat diketahui oleh peneliti ketika peneliti melakukan observasi pada saat pendidik mengajar dan memberikan pengetahuan tentang alat permainan edukatif tangram dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan perkembangan kognitif (*Problem Solving*) anak khususnya pada indikator mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri.

Peningkatan kemampuan perkembangan kognitif (*problem Solving*) anak usia dini melalui alat permainan edukatif tangram di kelompok A TK Alimuddin Dusun Dadak Batukarang Sampang di pertemuan pertama dan kedua pada siklus kedua disajikan pada tabel dibawah ini:

Tabel 8. 2
Peningkatan perkembangan kognitif(*Problem Solving*) anak melalui APE tangram
Siklus kedua

Keterangan	Siklus II							
	Pertemuan 1				Pertemuan 2			
Kriteria	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
Jumlah Peserta Didik	2	8	7	6	2	5	10	6
Presentase	9%	35%	30%	26%	9%	22%	43%	26%

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa hasil kemampuan perkembangan kognitif (*Problem Solving*) anak usia dini melalui alat permainan edukatif tangram di kelompok A TK Alimuddin pada siklus kedua di pertemuan pertama anak yang belum berkembang (BB) terdapat 2 anak dengan nilai presentase 9%, anak mulai berkembang (MB) terdapat 8 anak dengan nilai presentase 35%, anak berkembang sesuai harapan (BSH) terdapat 7 anak dengan nilai presentase 30% dan anak berkembang sangat baik (BSB) terdapat 6 anak dengan nilai presentase 26%.

Pada pertemuan kedua siklus pertama anak yang belum berkembang (BB) terdapat 2 anak dengan nilai presentase 9%, mulai berkembang (MB) terdapat 5 anak dengan nilai peresentase 22%, anak berkembang sesuai harapan (BSH) terdapat 10 anak dengan nilai presentase 43% dan anak yang berkembang sangat baik (BSB) terdapat 6 anak dengan nilai presentase 26%.

Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa adanya peningkatan terhadap kemampuan perkembangan kognitif (*problem solving*) dari sebelumnya dan setelah diberikannya tindakan dalam upaya meningkatkan perkembangan kognitif (*Problem Solving*) yaitu dengan menggunakan alat permainan edukatif tangram. Hal itu dikatakan meningkat dan berhasil karna sudah mencapai indikator keberhasilan yaitu $> 65\%$.

d. Refleksi

Hasil dari penelitian siklus kedua ini diketahui bahwa alat permainan edukatif tangram dapat meningkatkan kemampuan perkembangan kognitif (*Problem Solving*) yang sudah cukup baik dibandingkan dengan hasil tindakan sebelumnya yaitu pada siklus pertama. Adapun hasil refleksi pada siklus kedua ini yaitu:

- 1) Anak dapat dikatakan telah memiliki keberanian dalam mengeluarkan rasa penasaran mereka terhadap tema kegiatan pembelajaran serta terhadap alat permainan edukatif tangram dan anak juga berani untuk maju kedepan.
- 2) Anak menjadi lebih aktif dan lebih antusias dalam melakukan kegiatan belajar sambil bermain menggunakan alat permainan edukatif tangram.
- 3) Anak dapat memahami penggunaan alat permainan edukatif tangram dengan baik.

- 4) Anak tidak merasa kesulitan dalam melakukan kegiatan belajar sambil bermain dengan menggunakan alat permainan edukatif tangram.

3. Pembahasan

1. Aktivitas guru

Hasil observasi terhadap aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran dapat diperoleh data bahwasanya guru sudah melaksanakan semua aspek yang diamati, meskipun masih terdapat beberapa aspek yang masih bisa dikatakan belum maksimal. Adapun untuk mengetahui hasil aktivitas guru dapat dilihat pada siklus pertama dan kedua pada pertemuan kedua. Nilai aktivitas guru pada siklus pertama di pertemuan kedua yaitu 85% dan pada siklus kedua di pertemuan kedua yaitu 95%. Pada data tersebut dapat menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan APE tangram sesuai dengan penerapannya. Untuk lebih jelasnya hasil aktivitas guru dapat dilihat pada lampiran.

2. Kemampuan Perkembangan Kognitif (*Problem Solving*)

Hasil penelitian yang diperoleh dari observasi kegiatan belajar anak di kelas A TK Alimuddin Dusun Dadak Batukarang Sampang dalam meningkatkan kemampuan perkembangan kognitif (*Problem solving*) anak melalui penggunaan APE tangram. Adapun untuk melihat hasil perbandingan aktivitas anak dalam penggunaan APE tangram pada saat kegiatan belajar siklus pertama dan siklus kedua dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 9.2

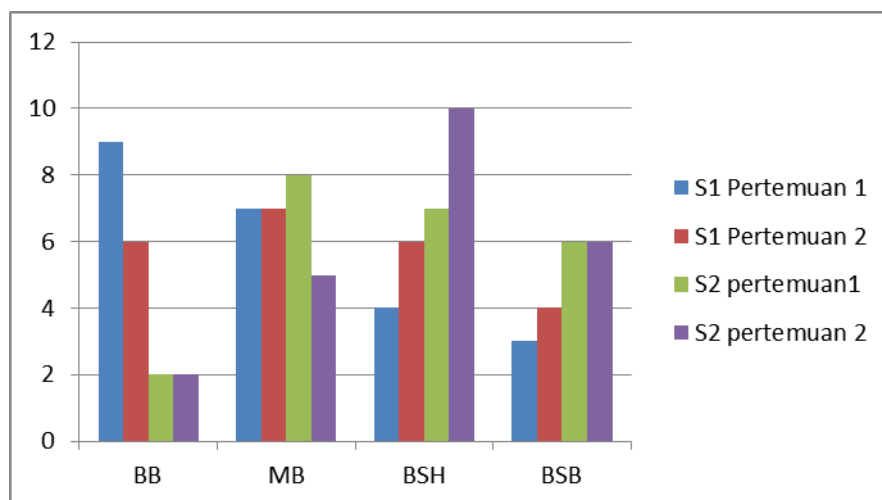
Perbandingan hasil peningkatan kemampuan perkembangan kognitif (*problem solving*) anak kelompok A pada siklus pertama dan kedua

NO	Indikator	Siklus Pertama		Siklus Kedua	
		Pertemuan 1	Petemuan 2	Petemuan 1	Pertemuan 2
1	BB	9	6	2	2
2	MB	7	7	8	5
3	BSH	4	6	7	10
4	BSB	3	4	6	6

Tabel diatas merupakan perbandingan hasil penelitian dalam upaya meningkatkan kemampuan perkembangan kognitif (*poblem solving*) anak usia dini melalui APE tangram di keompok A TK Alimuddin Dusun Dadak Batu Karang Sampang. Adapun lebih jelasnya dapat dilihat pada gamba dibawah ini:

Gambar 2.2

Perbandingan hasil peningkatan kemampuan perkembangan kognitif (*problem solving*) anak kelompok A pada siklus pertama dan kedua



Pada grafik diatas dapat dilihat bahwa kemampuan perkembangan kognitif (*Problem Solving*) anak pada setiap pertemuan di setiap siklusnya mendapatkan peningkatan. Hal itu bisa dilihat pada hasil peningkatan anak pada siklus pertama di pertemuan pertama anak belum berkembang (BB) terdapat 9 anak, Anak mulai berkembang (MB) terdapat 7 anak, anak berkembang sesuai harapan(BSH) terdapat 4 anak, dan anak berkembang sangat baik (BSB) terdapat 3 anak. Pada pertemuan kedua meningkat, anak belum berkembang (BB) pada pertemuan kedua ini menjadi 6 anak, anak mulai berkembang (MB) menjadi 7 anak, anak berkembang sesuai harapan (BSH) menjadi 6 anak, dan anak berkembang sangat baik (BSB) menjadi 4 anak.

Pada pertemuan pertama di siklus kedua anak belum berkembang (BB) terdapat 2 anak, Anak mulai berkembang (MB) terdapat 8 anak, anak berkembang sesuai harapan(BSH) terdapat 7 anak, dan anak berkembang sangat baik (BSB) terdapat 6 anak. Pada pertemuan kedua meningkat, anak belum berkembang (BB) pada pertemuan kedua ini menjadi 2 anak, anak mulai berkembang (MB) menjadi 5 anak, anak berkembang sesuai harapan (BSH) menjadi 10 anak, dan anak berkembang sangat baik (BSB) menjadi 6.

Dari gambar tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan perkembangan kognitif (*Problem solving*) anak pada setiap siklusnya berkembang atau meningkat.

