PENERAPAN PERMAINAN EDUKATIF *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI TK KRISTEN UWEN PANTAI KELOMPOK B1 KECAMATAN TANIWEL TIMUR

Natalia Manakutty, Sela Souhaly, Hamsiah Hasan, Mercy Halamury
Paud Kadewa-Dewa
manakuttynatalia@gmail.com, selasouhaly@mail.com

The purpose of this study was to find out the application of educational puzzle games to improve early childhood cognitive abilities in Uwen Pantai Christian Kindergarten Group B1, East Taniwel District. The method used is Classroom Action Research, through Planning, Observation, Action and Reflection. The subjects in this study were 20 children. The application was carried out up to cycle 3. Based on the results of the actions carried out in cycles I, II, and cycle III, the results in cycle I the ability to remember gets 44% results, the ability to understand gets 46% results, to apply gets 44% results, to analyze gets 44%, to evaluate gets 44% results, to create gets 44 %, and the percentage results are 44% with 20 students. In cycle II the ability to remember gets 55%, the ability to understand gets 66%, the ability to apply 53%, the analyze gets 49% results, the evaluate gets 47% results, the create gets 57% results and 55% percentage. In Cycle III the ability to remember gets 65%, to understand 75%, to apply gets 62%, to analyze gets 65% results, the evaluate gets 61%, the create gets 62%, and the percentage results are 64%.

Keywords: Puzzle Games, Improving, Children's Cognitive

1. Pengantar

Pendidikan yang sangat dibutuhkan saat ini adalah pendidikan yang dapat mengintegrasikan pendidikan karakter dengan pendidikan yang dapat mengoptimalkan perkembangan seluruh dimensi anak (kognitif, fisik, sosial-emosi, kreativitas, dan spiritual). Pendidikan dengan model pendidikan seperti ini berorientasi pada pembentukan anak sebagai manusia yang utuh (Sri Suwartini, 2017 : 221). Lingkungan sekolah sebagai salah satu lembaga pendidikan mempunyai peranan penting untuk mengembangkan pribadi anak didik secara menyeluruh, menyampaikan pengetahuan dan melaksanakan pendidikan yang cerdas, serta berperan untuk meningkatkan kreativitas anak didiknya. Dalam menciptakan kegiatan belajar mengajar yang variatif dan interaktif seorang pendidik harus menggunakan media atau alat bantu, agar anak didik lebih mudah memahami maksud dan tujuan pembelajaran yang dilakukan guru.

Pada konteks pembelajaran di lingkungan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), seluruh aktivitas membutuhkan alat bantu sebagai media pembelajaran. Alat bantu yang paling efektif bagi anak usai dini yaitu alat permainan edukatif (APE). Bermain merupakan cara belajar yang sangat penting bagi anak usia dini.(Mulyasa, 2012: 167) Melalui bermain, aktivitas yang diharapkan berlangsung di PAUD adalah yang menyenangkan, menarik, dan bermakna bagi anak usia dini. Bagi anak-anak, bermain adalah tugasnya dan sekaligus menjadi sarana belajar. (Mutiah, 2012).

Kegiatan bermain membantu anak untuk mengeksplorasi setiap objek yang ditemuinya di alam sekitar melalui benda-benda yang diamati baik benda hidup maupun benda mati. Menurut Pupung Puspa Ardini (2018 : 1) Cara yang paling dekat dengan fase perkembangan anak untuk memahami dunianya adalah melalui bermain. Melalui bermain juga, perkembangan kognitif anak sebagai salah satu penentu dalam pengembangan kecakapan anak dapat dirangsang, sehingga anak memiliki kemampuan untuk memecahkan setiap masalah, berpikir logis maupun berpikir simbolik, serta dapat mengelolah akal pikirannya. Dalam teori Piaget, bermain bukan saja mencerminkan sikap perkembangan kognisi, melainkan anak sendiri sementara memberikan sumbangsih bagi perkembangan kognisi anak tersebut (Gunarsa, 2012). Terbentuknya pengetahuan, sikap dan ketrampilan sebagai implikasi dari perkembangan kognitif anak usia dini tidak terlepas dari peran guru sebagai pendidik. Apabila proses belajar melalui bermain yang dilakukan guru menggunakan alat permainan yang variatif, menyenangkan, dan menarik, maka akan berpotensi kuat untuk perkembangan kognitif anak, sebaliknya jika guru tidak kreatif dan inovatif maka target pencapaian perkembangan kognitif anak akan berkembang tidak sesuai harapan.

Observasi yang dilakukan di TK Kristen Uwen Pantai Kelompok B1 memiliki permasalahan yang sama seperti masalah pada umumnya, dimana aspek perkembangan anak di TK ini pada rana kognitif masi rendah. Melalui aktivitas yang dilakukan guru pada kegiatan belajar, rata-rata tidak menggunakan alat permainan, namun guru lebih kepada berceramah dan bertanya jawab dengan anak tanpa menggunakan alat permainan. Sehingga nampak dalam proses ada permasalahan pada rana kognitif anak, yaitu kemampuan anak dalam berkonsentrasi, mengingat, dan memecahkan masalah terkait dengan bahan ajar yang dihadapkan belum terkontruksi secara baik. Faktor yang cukup mempengaruhi lemahnya kemampuan kognitif anak pada kelas B1 TK Kristen Uwen Pantai ini adalah kurangnya media dan alat permainan edukatif yang dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga anak tidak dapat mengeksplor kemampuan yang sesungguhnya sudah ada di dalam diri anak. Dari 20 anak yang setiap hari mengikuti kegiatan belajar hanya 9 anak yang sesekali dapat berkonsentrasi dan merespon guru saat ditanyakan sedangkan anak yang lain lebih fokus pada permainan yang dibawah dari rumah, berceritera dan mengagnggu satu sama lain.

Kondisi ini, mengharuskan guru pada TK Kristen Uwen Pantai untuk kreatif dalam menciptakan suasana belajar yang dapat mengakomodasi kebutuhan belajar anak dengan merancang berbagai alat permainan yang menarik, menyenangkan dan bernilai edukatif untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak. Kognitif sering disinonimkan dengan intelektual karena prosesnya banyak berhubungan dengan berbagai konsep yang telah dimiliki anak dan berkenan dengan kemampuan berpikirnya dalam memecahkan suatu masalah hal ini penting karena dalam proses kehidupannya anak akan menghadapi berbagai persoalan yang harus dipecahkan. Memecahkan masalah mulai dari yang sederhana merupakan langkah yang lebih kompleks pada diri anak, yang sebelumnya perlu memiliki kemampuan untuk mencari cara pemecahannya (Mulyasah, 2014: 25). Kemampuan kognitif anak usia dini sangat efektif dikembangkan melalui alat permainan edukatif. Menurut Suyadi (2019) Alat Permainan Edukatif (APE) adalah salah satu bentuk permainan yang dapat memberikan pengetahuan dan juga kemampuan kepada anak.

Ada berbagai macam permainan edukatif yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini, salah satunya adalah permainan *puzzle*. *Puzzle* merupakan bentuk permainan modern yang dimainkan dengan cara menyusun potongan menjadi satu sehingga sesuai dengan gambar aslinya. Selanjutnya menurut Hamid Bahari tujuan dari permainan *puzzle* yaitu dapat melatih ketelitian, dapat mengembangkan kognitif, kesabaran, serta kosentrasi anak (Nurani, 2019). Dengan demikian permainan Puzzel dianggap cocok untuk digunakan oleh anak usia 0-6 tahun, dengan tingkat kesulitannya yang berbeda-beda. Selain bentuknya yang unik, juga terkandung nilai estetika yang membuat anak merasa tertarik. Menurut Supartini, salah satu manfaat bermain Puzzel adalah melatih dan membantu ketrampilan kognitif (Desiyani Yani , 2018: 19). Berdasar pada permasalahan yang ditemui maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian pada TK kristen Uweng Pantai Kelas B1 dengan judul " Penerapan Permainan Edukatif *Puzzle* Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Tk Kristen Uwen Pantai Kelompok B1 Kecamatan Taniwel Timur". Kegiatan penyususnan Puzzel yang akan dilakukan, berkaitan dengan Tema Pembelajaran pada Kurikulum PAUD/TK yaitu Tema 'Alam Semesta " dan Sub Tema "Benda-Benda Langit". Dalam menyusun *puzzle* di kelas BI TK Kristen Uweng Pantai anak akan dilatih untuk mengenal, menyusun (mengelompokan), memcahkan masalah dan mendemonstrasikan fungsi dari setiap gambar pada puzzle. Dengan bermain *puzzle* ini, kognitif anak yang diharapkan berkembang adalah pada tahap C2 (Memahami/*understanding*) dengan cara membandingkan, mengelompokan kepingan-kepingan puzzle sesuai jenis objeknya, C3 (Menerapkan/*aplaying*) dengan cara memecahkan masalah, anak memasangkan bagian-bagian *puzzle* menjadi utuh, tanpa petunjuk, C4 (Menganalisis/*analyzing)*, dengan cara anak mendemonstrasikan fungsi dari setiap gambar pada *puzzle*. Mendemonstrasikan Dalam permainan ini anak akan diminta untuk menunjukan puzzle, membongkar, memasang, membandingkan dan menjelaskan.

2. Tinjauan Literatur

A. Kemampuan Kognitif

Menurut Piaget dalam Desimita yang dikutip oleh Khajidah (2021), kemampuan kognitif dapat dipahami sebagai kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta kemampuan untuk melakukan penalaran dan pemecahan masalah. Dalam berkembangnya kognitif akan memudahkan peserta didik menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga anak mampu melanjutkan fungsinya dengan wajar dalam interaksinya dengan masyarakat dan lingkungan. selanjutnya menurut khajidah kemampuan kognitif ialah kemampuan belajar dan berpikir dengan kecerdasan yang mampu mempelajari ketrampilan dan konsep baru. Terampil memahami apa yang terjadi di sekitarnya dan terampil menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana.

Permainan *puzzle* merupakan permainan yang dapat membangun rasa saling percaya kepada sesama kawan, kerjasama regu, komunikasi yang baik dan efektif dan mengembangkan rasa percaya diri. Selanjutnya menurut Hamid Bahari tujuan dari permainan *puzzle* yaitu dapat melatih ketelitian, dapat mengembangkan kognitif, kesabaran, serta kosentrasi anak.

Kognitif sering disinonimkan dengan intelektual karena prosesnya banyak berhubungan dengan berbagai konsep yang telah dimiliki anak dan berkenan dengan kemampuan berpikirnya dalam memecahkan suatu masalah hal ini penting karena dalam proses kehidupannya anak

akan menghadapi berbagai persoalan yang harus dipecahkan. Memecahkan masalah mulai dari yang sederhana merupakan langkah yang lebih kompleks pada diri anak, yang sebelumnya perlu memiliki kemampuan untuk mencari cara pemecahannya.

B. Permainan Puzzle

Permainan *puzzle* merupakan permainan yang dapat membangun rasa saling percaya kepada sesama kawan, kerjasama regu, komunikasi yang baik dan efektif dan mengembangkan rasa percaya diri. Selanjutnya menurut Hamid Bahari tujuan dari permainan *puzzle* yaitu dapat melatih ketelitian, dapat mengembangkan kognitif, kesabaran, serta kosentrasi anak.

Perkembangan kognitif adalah perkembangan kemampuan anak untuk mengeksplorasi lingkungan karena bertambah besarnya koordinasi dan pengendalian motoric, maka dunia kognitif anak akan berkembang pesat, makin kreatif bebas imajinatif. Menurut Neizer istilah kognitif *berasal* dari kata *cognition* pada awalnya *knowing* berarti mengetahui. Dalam arti luas *cognition* ialah perolehan, penataan dengan penggunaan pengetahuan. Selanjutnya kognitif dapat diartikan sebagai kemampuan belajar atau berpikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari ketrampilan dan konsep baru, ketrampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya, serta ketrampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana.

1. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian tindakan dalam bidang pendidikan yang dilaksanakan dalam kawasan kelas dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran. (Anas Salahudin, 2015 : 19) Penelitian ini di lakukan di TK Kristen Uwen Pantai Kelompok B1. Subjek dari penelitian ini adalah seluruh anak didik TK Kristen Uweng Pantai Kelas B1 yang berjumlah 20 orang.

Variabel Bebas dalam penelitian ini adalah Permainan edukatif Puzzel
Variabel terikat dalam Penelitian ini adalah Kemampuan Kognitif anak. Prosedur Penelitian dalam Dalam penelitian tindakan kelas ini, yaitu: (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) observasi dan (4) refleksi.

Adapun penelitian ini terdiri dari tiga siklus. Pelaksanaan siklus ke dua dan ke tiga sama dengan siklus pertama, menggunakan instrumen yang sama dan kegiatan pembelajaran yang sama yakni bermain *puzzle* ,yang membedakan dari pertemuan ke tiga pertemuan tersebut adalah sub tema dalam pembelajaran. Yang menjadi objek dari penelitian ini adalah anak-anak kelompok **B1** TK Kristen Uwen Pantai kecamatan Taniwel Timur yang berjumlah 20 anak.

Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan metode observasi yang disertai dengan lembar observasi tentang kemampuan anak, aktivitas guru, dan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Observasi yang dilakukan untuk mengumpulkan data yang diperlukan untuk menjawab masalah tertentu.

Teknik pengumpulan data yang kedua adalah melalui pertanyaan. Peneliti mengajukan pertanyaan kepada anak didik TK, dan guru dengan menggunakan angket dan wawancara. Teknik Dokumentasi dipergunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berhubungan dengan proses pembelajaran yaitu:

Hasil kemampuan siswa.
Indicator kemampuan kognitif anak yaitu:
1. Anak mampu untuk mengingat.
2. Anak mampu untuk memahami.

3. Anak mampu untuk menerapkan.

Instrumen-instrumen tersebut berupa pedoman observasi yang akan digunakan untuk meneliti saat pembelajaran sedang berlangsung. Dalam penelitian tindakan kelas ini peneliti mengamati kemampuan anak menyusun kepingan puzzle dan menghitung bilangan. Hasil perkembangan kognitif anak dalam setiap siklus dihitung menggunakan rumus adaptasi dari Anas Sodjiono(2010:43):

$$P = \frac{f}{n} x100$$

Keterangan:
P= Presentase
f= nilai keseluruhan yang diperoleh tiap anak
N= *score* maksimal dikalikan jumlah seluruh anak dalam dalam penelitian ini peneliti menggunakan 4 tingkatan antara lain:

76%-100%	=	Sangat Baik
51%-75%	=	Baik
26%-50%	=	Cukup
0%-25%	=	Kurang

1. Hasil

Dalam penelitian ini, tingkat kognitif yang diamati oleh peneliti pada anak usia dini TK Kristen Uwen Pantai Kelompok B1 yang berjumlah 20 orang melalui permainan *Puzzle* yaitu, pada tingkat C1 Mengingat, C2 memahami, C3 menerapkan, C4 menganalisis, C5,Mengevaluasi C6. Mencipta Berikut adalah data yang diperoleh selama pengamatan yang dilakukan dari satu siklus antara lain:

A. Siklus I

1. Perencanaan

Pada tahap ini terdapat beberapa kegiatan sebagai berikut :

a. Dalam proses mengajar yang dilakukan oleh peneliti, temanya disesuaikan dengan tema yang telah ada dan penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) disesuaikan dengan RPPH yang tela hada di lokasi penelitian.

b. Menyiapkan media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan tema. Media pembelajaran yang digunakan oleh peneliti yaitu, gambar matahari dan puzzle matahari

2. Pelaksanaan

a. Pelaksanaan Kegiatan.

Pelaksanaan kegiatan mengajar yang dilakukan pada tanggal 23 Mei 2022 menggunakan rencana pelaksanaan pembelajran harian (RPPH) dengan tema alam semeta dengan subtema benda-benda langit dan sub-sub temanya adalah matahari.

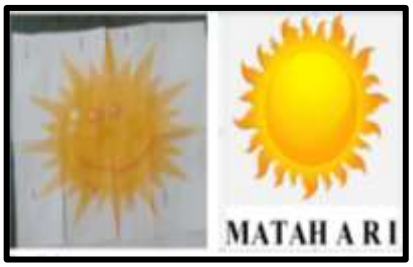
1) Kegiatan awal.

Pada kegiatan awal, peneliti menyambut anak-anak, memberi salam bernyayi dan berdoa untuk memulai pembelajaran. Kemudian peneliti menjelaskan pembelajaran sesuai tema, dan menanyakan anak-anak tentang benda-benda langit kemudian peneliti menunjukan gambar matahari yang telah disiapkan dan bertanya kepada anak-anak tentang gambar tersebut dan peneliti menjelaskan manfaat atau kegunaan matatahari, kapan muncul dan terbenam matahari, dan mengenalkan huruf pada kata matahari kepada anak-anak. Selanjutnya peneliti mengajak anak-anak untuk menyanyikan lagu matahari untuk masuk dalam kegiatan inti.

2) Kegiatan Inti.

Pada kegiatan inti peneliti memperkenalkan permainan *puzzle* serta memberikan contoh kepada anak-anak bagaimana cara membongkar dan memasang kepingan puzzle. *Puzzle* yang dipakai adalah Matahari yang diberi angka 1-8. Selanjutnya peneliti memberikan setiap satu paket permaianan *puzzle* yang terdiri atas, matahari, bulan dan bintang bagi anak untuk dikerjakan. Setelah selesai menyelesaikan permainan tersebut peneliti

meminta anak-anak untuk mengumpulkan hasil kerja masing-masing.



3) Kegiatan Penutup.

Pada kegiatan penutup peneliti merevieuw dengan menanyakan kembali tentang kegiatan pembelajaran yang telah diakukan hari ini, setelah itu doa dilakukan untuk mengakhiri segalah kegiatan yang dilakukan. pada hari ini.

3) Pengamatan/Observasi.

Dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada siklus I, Hasil pengamatan tersebut dapat dilihat pada table di bawa ini :

Pengamatan kemapuan kognitif anak.

Pada pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dalam proses pembelajaran, kemampuan kognitif anak cukup dengan score 44%. Dengan kemampuan mengingat memiliki score 44%, kemampuan memahami memiliki score 46%, kemampuan menerapkan 44%, kemampuan menganalisis memiliki score 44%, kemampuan mengevaluasi 44%, dan kemampuan mencipta memiliki score 44%. Hasil pengamatan tersebut dapat dilihat sebagai berikut:

SIKLUS I

Tabel . Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak siklus I

No	Nama Siswa	Indikator																								Jumlah
		C1 mengingat				C2 Memahami				C3 menerapkan				C4 menganalisis				C5 Mengevaluasi				C6 Mencipta				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	T. P.M			✓				✓				✓				✓				✓				✓		18
2	M. W	✓				✓				✓				✓				✓				✓				6
3	G.A			✓				✓				✓				✓				✓				✓		18
4	Y. H	✓				✓				✓				✓				✓				✓				6
5	K.M	✓					✓			✓				✓				✓				✓				7
6	I.K		✓				✓				✓				✓				✓				✓			12
7	A.L	✓				✓				✓				✓				✓				✓				6
8	B.P.K			✓				✓				✓				✓				✓				✓		18
9	J.H.M	✓				✓				✓				✓				✓				✓				6
10	D.L.E	✓					✓			✓				✓				✓				✓				7
11	G.L			✓				✓				✓				✓				✓				✓		18
12	E.T			✓				✓				✓				✓				✓				✓		18
13	A.M	✓				✓				✓				✓				✓				✓				6
14	A.M.B	✓				✓				✓				✓				✓				✓				6
15	L.L	✓				✓				✓				✓				✓				✓				6
16	L.M		✓				✓				✓				✓				✓				✓			12
17	M.S	✓				✓				✓				✓				✓				✓				6
18	D.B.K		✓				✓				✓				✓				✓				✓			12
19	N.W.H		✓				✓				✓				✓				✓				✓			12
20	M.A.L		✓				✓				✓				✓				✓				✓			12
Total		**10**	**5**	**5**		**8**	**7**	**5**		**10**	**5**	**5**		**10**	**5**	**5**		**10**	**5**	**5**		**10**	**5**	**5**		**212**
Presentase		**44%**				**46%**				**44%**				**44%**				**44%**				**44%**				

Keterangan :

76%-100% = Sangat baik
51%-75% = Baik
26%-50% = Cukup
0%-25% = Kurang

4) Refleksi.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilaksanakan pada kegiatan belajar mengajar pada silkus I masi ditemukan beberapa kekurangan yang masi perlu diperbaiki pada siklus berikutnya. Hal ini disebabkan karena masi banyak anak yang kurang mengingat dan memahami apa yang dijelaskan oleh guru sehingga dalam proses penerapan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta belum berkembang dengan baik dan masi membutuhkan bantuan peneliti dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Adapun beberapa hal yang harus diperbaiki oleh peneliti dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan, seperti kesulitan peneliti dalam mengatur anak-anak, disebabkan oleh suara peneliti yang kurang keras saat mengajar. Oleh sebab itu peneliti perlu mengadakan pembelajaran pada siklus berikutnya. Berdasarkan hasil yang dicapai pada silkus I, maka peneliti mengadakan refleksi bahwa perkembangan kognitif anak sudah cukup dengan hasil 44% dan hasil ini dapat dipertahankan untuk meningkatkan kognitif anak pada siklus berikutnya.

B. Siklus II

1. Perencanaan.

Pada tahap ini terdapat beberapa kegiatan sebagai berikut :

a. Peneliti menentukan tema disesuaikan dengan tema yang telah ada dan merencanakan pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH)

b. Menyiapkan media pembelajaran yang digunakan. Media yang digunakan pada siklus dua ini yaitu, gambar bulan dan *puzzle* bulan.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada tanggal 24 Mei 2022, kegiatan pembelajarannya tidak berbeda jauh dengan siklus I, namun dalam siklus II ini peneliti membagikan anak dalam beberapa kelompok agar peneliti lebih mudah untuk mengetahui perkembangan kemampuan kognitif yang dimiliki oleh setiap anak. Pada kegiatan pembelajaran pertemuan ke dua ini peneliti menggunakan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) dengan tema alam semeta dengan subtema benda-benda langit dan sub-sub temanya adalah bulan.

a) Kegiatan awal.

Pada kegiatan awal, peneliti menyambut anak-anak yang datang dari rumah di depan kelas, kemudian menyapa dengan salam dan Doa untuk persiapan masuk kelas. Sebelum masuk ke tema pembelajaran dilakukan pada siklus II peneliti menyakan kepada anak-anak, apa yang dipelajari pada siklus I. Kemudian menjelaskan pembelajaran sesuai tema pada siklus II, menanyakan anak tentang benda-benda langit kemudian menunjukan gambar Jenis-Jenis Bulan yang telah disiapkan dan bertanya kepada anak-anak tentang gambar tersebut dan peneliti menjelaskan manfaat atau kegunaan bulan sebagai satelit bumi, kapan munculnya bulan, dan mengenalkan huruf pada kata bulan kepada anak-anak. Selanjutnya anak-anak diminta menyanyikan lagu ambilkan bulan bu untuk masuk pada kegiatan inti. Sebelum masuk

pada kegiatan inti peneliti membagi anak dalam beberapa kelompok agar peneliti dapat melihat setiap perkembangan anak dengan mudah.

b) Kegiatan Inti.

Pada kegiatan inti peneliti memperkenalkan permainan *puzzle* serta memberikan contoh kepada anak-anak cara memainkan permainan tersebut seperti yang dilakukan pada siklus I. Pada tahap ini peneliti telah menyediakan permainan *puzzle* yaitu, *Puzzle* Bulan yang diberi angka 1-10, setelah selesai menyusun *puzzle*, setelah itu guru meminta anak-anak untuk menebalkan huruf yang terdapat pada bagian bawa *puzzle* . Selanjutnya peneliti membagikan setiap siswa satu paket permaianan *puzzle* untuk dikerjakan, stelah selesai menyusun *puzzle* anak menebalkan huruf U dan N pada kata bulan. Setelah selesai menyelesaikan permainan tersebut peneliti meminta anak-anak mengumpulkan hasil kerja masing-masing. Kemudian peneliti mengajak anak-anak untuk cuci tangan, berdoa sebelum makan, dan berdoa setelah selesai makan.

No	Nama Siswa	Indikator																								Jumlah
		C1 mengingat				C2 memahami				C3 menerapkan				C4 menganalisis				C5 Mengevaluasi				C6 Mencipta				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	T. P.M				✓				✓				✓			✓				✓						✓	22
2	M. W		✓				✓				✓			✓				✓					✓				10
3	G.A			✓					✓			✓				✓				✓					✓		19
4	Y. H		✓				✓				✓				✓				✓				✓				12
5	K.M		✓				✓				✓			✓				✓					✓				10
6	I.K		✓					✓			✓				✓				✓				✓				13
7	A.L		✓				✓				✓				✓				✓				✓				12
8	B.P.K			✓					✓			✓				✓				✓						✓	20
9	J.H.M		✓				✓				✓			✓				✓					✓				10
10	D.L.E		✓				✓			✓					✓				✓				✓				12
11	G.L			✓					✓			✓				✓				✓						✓	20
12	E.T				✓				✓				✓			✓				✓						✓	22
13	A.M	✓					✓			✓				✓				✓				✓					7
14	A.M.B	✓					✓			✓				✓				✓				✓					7
15	L.L	✓					✓			✓				✓				✓					✓				8
16	L.M		✓				✓				✓				✓				✓				✓				12
17	M.S		✓				✓				✓				✓			✓				✓					10
18	D.B.K		✓				✓				✓				✓				✓				✓				12
19	N.W.H		✓					✓			✓				✓				✓				✓				13
20	M.A.L		✓					✓			✓				✓				✓				✓				13
Total		**3**	**12**	**3**	**2**		**12**	**3**	**5**	**4**	**11**	**3**	**2**	**6**	**9**	**5**		**7**	**8**	**5**		**4**	**10**	**2**	**4**	**264**
Presentase			**55%**				**66%**				**53%**				**49%**				**47%**				**57%**			

c) Kegiatan Penutup.

Pada kegiatan penutup peneliti menanyakan kembali tentang pembelajaran yang telah dilakukan hari ini. Kemudian guru menanyakan persaaan anak-anak saat mengikuti pembelajaran di hari ini. Kemudian peneliti meminta seorang anak untuk maju memimpin lagu dan berdoa sebelum pulang. Selesai berdoa guru memberikan pesan moral kepada anak dan mengucapkan salam kepada anak-anak.

3. Pengamatan/Observasi.

Dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada siklus II, Hasil Pengamatan Tersebut dapat dilihat pada tabel dibawa ini:

a. Pengamatan kemapuan kognitif anak.

Pada pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dalam proses pembelajaran, kemampuan kognitif anak sudah baik dengan score 55%. Dengan kemampuan mengingat memiliki score 55%, kemampuan memahami memiliki score 66%, kemampuan menerapkan 53%, kemampuan menganalisis memiliki score 49%, kemampuan mengevaluasi 47%, dan kemampuan mencipta memiliki score 57%.

Siklus II

Tabel Pengamatan Kemampuan Kognitif Anak siklus

Keterangan :

76%-100%	=	Sangat baik
51%-75%	=	Baik
26%-50%	=	Cukup
0%-25%	=	Kurang

4. Refleksi.

Berdasarkan hasil pengamatan pengamatan pada kegiatan belajar mengajar pada silkus II telah adanya perubahan pada tahap mengingat, memahami, menerapkan, dan mencipta sehingga ke empat tahap tersebut sudah berkembang dengan baik. Pada siklus ini peneliti sudah dapat mengatur anak-anak dengan baik, namun peneliti perlu mengadakan siklus berikutnya karena masih ada beberapa anak yang kemampuan kognitifnya pada tahap mengevaluasi dan menganalisi belum berkembang dengan baik . Berdasarkan hasil yang dicapai pada silkus II, maka peneliti mengadakan refleksi bahwa perkembangan kognitif anak sudah baik dengan score 55% dan hasil ini dapat dipertahankan untuk meningkatkan kognitif anak pada siklus berikutnya.

Siklus III.

1. Perencanaan

a. Dalam proses mengajar yang dilakukan oleh peneliti, temanya disesuaikan dengan tema yang telah ada dan penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) disesuaikan dengan RPPH yang tela hada di lokasi penelitian.

b. Menyiapkan media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan tema. Media pembelajaran yang digunakan oleh peneliti yaitu, gambar bulan dan *puzzle* bintang

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pada tanggal 25 Mei 2022, kegiatan pembelajarannya tidak berbeda jauh dengan siklus I dan II. Pada kegiatan pembelajaran pertemuan ke tiga ini peneliti menggunakan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) dengan tema alam semeta dengan subtema benda-benda langit dan sub-sub temanya adalah Bintang.

a. Kegiatan awal.

Pada kegiatan awal, peneliti menyambut anak-anak di depan kelas, kemudian anak-anak masuk kelas dan duduk di tempat duduk yang telah tersedia. Selanjtnya salam dan doa untuk memulai pembelajaran. Kemudian guru menjelaskan pembelajaran sesuai tema pada siklus III, pada proses ini peneliti menanyakan anak tentang benda-benda langit kemudian guru menunjukan gambar bintang yang telah disiapkan dan bertanya kepada anak-anak tentang gambar tersebut dan guru menjelaskan kapan munculnya bintang, dan mengenalkan huruf pada kata bintang dan guru menyuru anak-anak untuk menghitung jumlah bintang. Selanjutnya guru mengajak anak-anak untuk menyanyikan lagu bintang kecil. Sebelum masuk dalam kegiatan inti, peneliti membagikan anak-anak ke dalam beberapa kelompok agar peneliti dapat

dengan mudah melihat tiap perkembangan kognitif pada anak saat menyusun puzzle

b. Kegiatan Inti.

Pada kegiatan inti yang dilakukan pada siklus III ini, peneliti membawakan dua kegiatan yaitu kegiatan menjumlahkan bintang dan permainan *puzzle*, kemudian peneliti memberikan contoh kepada anak-anak cara menyelesaikan dua kegiatan tersebut tersebut. pada permainan *puzzle* bintang peneliti telah memberikan angka 1-10, setelah selesai menusun *puzzle* anak-anak menebalkan huruf B,T,N, dan G pada kata bintang. Setelah selesai menyelesaikan kegiatan tersebut guru meminta anak-anak menjumlahkan bintang setelah selesai guru menyuruh anak-anak untuk mengumpulkan hasil kerja masing-masing. Kemudian peneliti mengajak anak-anak untuk cuci tangan, berdoa sebelum makan, dan berdoa setelah makan.

c. Kegiatan Penutup.

Pada kegiatan penutup peneliti menanyakan kembali tentang pembelajaran yang telah diakukan hari ini. Kemudian guru menanyakan persaaan anak-anak saat mengikuti pembelajaran di hari ini dan menyanyikan lagu dan berdoa sebelum pulang. Selesai berdoa guru memberikan pesan moral kepada anak dan mengucapkan salam kepada anak-anak.

3. Pengamatan/Observasi.

Dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada siklus III, Hasil Pengamatan Tersebut dapat dilihat pada tabel dibawa ini:

Pada pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dalam proses pembelajaran, kemampuan kognitif anak sudah baik dengan score 64%. Dengan kemampuan mengingat memiliki score 65%, kemampuan memahami memiliki score 75%, kemampuan menerapkan 62%, kemampuan menganalisis memiliki score 65%, kemampuan mengevaluasi 61%, dan kemampuan mencipta memiliki score 62%. Hasil pengamatan tersebut dapat dilihat sebagai berikut:

Siklus III

Tabel Pengamatan Kemampuan Kognitif Anak siklus

Keterangan :

76%-100%	=	Sangat baik
51%-75%	=	Baik
26%-50%	=	Cukup
0%-25%	=	Kurang

4. Refleksi.

Berdasarkan hasil pengamatan pada kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan pada silkus III perkembangan kemampuan kognitif dalam hal ini mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mngevaluasi dan mencipta anak sudah berkembang dengan baik. Hal ini dapat dilihat dalam proses menyusun puzzle sebagian besar anak sudah dapat menyusun *puzzle* dengan cepat tanpa bantuan guru. Berdasarkan hasil yang dicapai pada silkus III, maka peneliti mengadakan refleksi bahwa perkembangan kognitif anak sudah baik dengan hasil 64% dan hasil ini dapat dipertahankan untuk membuktikan bahwa melalui permainan puzzle kognitif anak dapat dikembangkan.

No	Nama Siswa	Indikator																								Jumlah
		C1 mengingat				C2 memahami				C3 menerapkan				C4 Menganalisis				C5 Mengevaluasi				C6 Mencipta				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	T. P.M				✓				✓				✓				✓				✓				✓	24
2	M. W			✓				✓				✓				✓				✓				✓		16
3	G.A			✓					✓			✓					✓				✓				✓	24
4	Y. H		✓					✓				✓				✓				✓				✓		13
5	K.M			✓				✓				✓				✓				✓				✓		13
6	I.K			✓				✓				✓					✓				✓			✓		13
7	A.L			✓				✓				✓				✓				✓				✓		13
8	B.P.K			✓					✓				✓				✓				✓				✓	24
9	J.H.M		✓				✓					✓				✓				✓				✓		12
10	D.L.E		✓					✓				✓				✓				✓				✓		13
11	G.L				✓				✓				✓				✓				✓				✓	24
12	E.T				✓				✓				✓			✓				✓					✓	22
13	A.M		✓				✓					✓				✓				✓				✓		12
14	A.M.B	✓					✓			✓				✓					✓				✓				7
15	L.L		✓				✓					✓				✓				✓				✓		12
16	L.M		✓					✓					✓				✓				✓				✓		17
17	M.S		✓				✓					✓				✓				✓				✓		10
18	D.B.K		✓					✓				✓				✓				✓				✓		13
19	N.W.H		✓					✓				✓					✓			✓				✓		14
20	M.A.L		✓					✓				✓					✓			✓				✓		14
Total		1	9	7	3		5	10		5	1	9	5	4	1	10	5	4	2	11	3	4	2	10	4	4	310
Presentase			65%				75%					62%				65%				61%				62%			

5. Pembahasan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di TK Krinten Uwen Pantai Kelompok B1 Kecamatan Taniwel Timur untuk mengembangkan kognitif anak melalui permainan edukatif *puzzle* dapat disimpulkan sebai berikut.:

a. Pada proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti di siklus I kognitif anak sudah cukup berkembang hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan yang dilaksanakan pada kegiatan belajar mengajar pada silkus I, namun masi ditemukan beberapa kekurangan yang masih perlu diperbaiki pada siklus berikutnya. Hal ini disebabkan karena masi banyak anak yang kurang mengingat dan memahami apa yang dijelaskan oleh peneliti sehingga dalam proses penerapan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta belum berkembang dengan baik dan masi membutuhkan bantuan peneliti dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Adapun beberapa hal yang harus diperbaiki oleh peneliti dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan, seperti kesulitan peneliti dalam mengatur anak-anak, disebabkan oleh suara peneliti yang kurang keras saat mengajar. Oleh sebab itu peneliti perlu mengadakan pembelajaran pada siklus berikutnya.

b. Berdasarkan hasil pengamatan pengamatan pada kegiatan belajar mengajar pada silkus II telah adanya perubahan pada tahap mengingat, memahami, menerapkan, dan mencipta sehingga ke empat tahap tersebut sudah berkembang dengan baik. Pada siklus ini peneliti sudah dapat mengatur anak-anak dengan baik, namun peneliti perlu mengadakan siklus berikutnya karena masih ada beberapa anak yang kemampuan kognitifnya pada tahap

mengevaluasi dan menganalisi belum berkembang dengan baik .

d. Berdasarkan hasil pengamatan pada kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan pada silkus III perkembangan kemampuan kognitif dalam hal ini mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mngevaluasi dan mencipta anak sudah berkembang dengan baik. Hal ini dapat dilihat dalam proses menyusun puzzle sebagian besar anak sudah dapat menyusun *puzzle* dengan cepat tanpa bantuan guru.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, adanya peningkatan kemampuan anak yaitu, pada siklus I mendapat hasil 44%, siklus II 55%, dan siklus III 64%. Untuk itu penerapan alat permainan edukatif *puzzle* dalam penelitian ini terbukti dapat meningkat kemampuan kognitif anak di TK Kristen Uwen Pantai Kecamatan Taniwel Timur. Pada jenjang kognitif menurut Anderson dan krathwolh adalah seseorang telah dikatakan telah belajar sesuatu dalam dirinya telah terjadi perubahan, akan tetapi tidak semua perubahan terjadi. Jadi hasil belajar merupakan pencapaian tujuan belajar dan hasil belajar sebagai produk dari proses belajar. Menurut Anderson dan Krathwolh aspek kognitif dibedakan atas enam jenjang yaitu mengingat (*remembering)*, memahami (*understanding)*, (*aplaying)*, menganalisis (*analyzing)*, mengevaluasi (*evaluating)*, *dan* mencipta (*creating).*

Pada aspek utama dalam pengembangan kognitif anak usia dini yang dicapai menurut Anderson yaitu kemampuan mengingat, kemampuan memahami, dan kemampuan penerapan. Dalam kemampuan mengingat anak berusaha mengingat kembali angka apa saja yang terdapat di *puzzle* ketika masi utuh, warna apa saja yang sangat dominan pada *puzzle*, kemudian ada berapa potongan *puzzle* dan seperti apa gambar yang ada pada **puzzle** waktu masi utuh, dalam memahami anak dapat memahami apa yang dijelaskan oleh peneliti, dengan kemampuan menerpkan anak dapat menyusun kepingan *puzzle* sehingga dapat menghasilkan sebuah gambar yang diinginkan dan sesuai dengan sebelumnya, dengan kemampuan menganalisis anak dapat membedakan setiap potongan pada p*uzzle*, kemudian dengan kemampuan mencipta anak sudah dapat menyusun *puzzle* sehingga menghasilkan suatu gambar sesuai dengan gambar yang masi utu sebelumnya. Dengan ini kemampuan kognitif anak dapat dikembangkan melalui permainan *puzzle*.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada siklus I, II, dan siklus III, dapat diambil kesimpulan yaitu, penelitian ini sesuai dengan teori Bloom Anderson. Bahwa permainan puzzle merupakan permainan edukatif yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak terutama kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan kemampuan mencipta. Pada waktu anak mengerjakan permainan tersebut, anak berpikir, mengamati, dan memahami bagaimana cara menyelesaikan soal tersebut.

6. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK Kristen Uwen Pantai Kec. Taniwel Timur, Tentang penerapan permainan edukatif *puzzle* untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia Dini kelompok B1 dapat disimpulkan sebagai berikut:

Kemampuan kognitif anak mengalami perubahan dengan menggunakan enam indikator yaitu:

a. Pada siklus I kemampuan mengingat mendapat hasil 44%, kemampuan memahami mendapat hasil 46%, kemampuan menerapkan mendapat hasil 44%, kemampuan menganalisis mendapat hasil 44%, kemampuan mengevaluasi mendapatkan hasil 44%,

kemampuan mencipta mendapat hasil 44%, dan hasil presentase 44% dengan jumlah siswa 20 anak.

b. Pada siklus II kemampuan mengingat mendapat hasil 55%, kemampuan memahami mendapatkan hasil 66%, kemapuan menerapkan 53%, kemampuan menganalisis mendapat hasil 49%, kemampuan mengevalusi mendapat hasil 47%, kemampuan mencipta mendapat hasil 57% dan hasil hasil presentase 55% dengan jumlah siswa 20 anak.
c. Pada Siklus III kemampuan mengingat mendapatkan hasil 65%, kemampuan memahami 75%, dan kemampuan menerapkan mendapatkan hasil 62%, kemampuan menganalisis mendapat hasil 65%, kemampuan mengevaluasi mendapat hasil 61%, kemampuan mencipta mendapat hasil 62%, dan hasil presentase 64 % dengan jumlah siswa 20 anak.

7. Saran dan Rekomendasi

Adapun saran yang diberikan kepada:

1) Sekolah, diharapkan agar dapat menyediakan berbagai permainann edukatif yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.
2) Guru, diharapkan agar dapat lebih kreatif dalam mempersiapkan berbagai alat permainan edukatif yang menarik dan dapar merangsang seluruh potensi anak didik

8. Ucapan Terimaksih

Ucapan Terimaksih disampaikan kepada setiap pihak yang membantu dalam memperlancar penulisan ini sampai pada proses publikasi, khusunya kepada Tim Redaksi Jurnal Institutii untuk kontribusinya dalam proses publikasi jurnal ini

9. Pustaka Acuan

Anas Salahudin, (2020) *penelitian tindakan kelas,* Bandung : Pustaka Setia.

Desiyani Yani. (2018). *Ayo Main Bareng (Inspirasi Permainan Edukatif Orang Tua Bersama Anak Sesuai Usia)*. Jakarta: Penebar Swadaya Grup.

Gunarsa, Yulia Singgih D. & Singgih D Gunarsa.(2012). *Psikologi Untuk Keluarga*. Jakarta ; Penerbit Libri.

Indah Kurnaiwati, (2020) *Implementasi Media Puzzle Dalam Perkembangan Kognitif di TK PGRI Bumiharjo Kecamatan Batanghari Kabupaten Lampung Timur*. Institut Agama Islam Negeri Metro

Khajidah dan Nurul Amelia, (2021) *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori dan Praktek,* Jakarta, Kencana

Mefi Wulandari, (2019) *Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak 6-5 Tahun di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu*, (Bengkulu: Institute Agama Islam Negeri

Mulyasa, (2012) *Manajemen PAUD,* Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Mutiah, Diana. (2012). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Nurani, Riris Indah (2019) *Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik (Studi Kuasi Eksperimen Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Iis Tahun Ajaran 2019/2020 Ma Negeri 1 Kota Tasikmalaya)*. Sarjana Thesis, Universitas Siliwangi.

Nurani, (2019) *Penerapan alat permainan edukatif puzzle untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun*, Lampung: Universitas Ilsam Negeri Raden.

Puspa Ardini, (2018) Anik Lestariningrum, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini, Sebuah Kajian Teori dan Praktik.* Adjie Media Nusantara

Sri Suwartini, *Pendidikan Karakter dan Pembangunan Sumber Daya Manusia Kreberlanjutan,* Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an. Vol. 4, Nomor 1, September 2017, hlm. 220-234

Suyadi, dan Mauliya Ulfah. *Konsep Dasar PAUD,* diedit oleh Nita Nur Muliawati. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013.

Susilowati, E., & Haji, S. (2018), *Pengaruh Permainan Puzzle terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di RA Muslimat NU 102 Raden Rahmat Asemkandang Kecamatan Kraton Kabupaten Pasuruan.* In PROCEEDING: The Annual International Conference on Islamic Education (Vol. 3, No. 2, pp. 201-208).

Veronica, N. 2018. *Permainan Edukatif dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini,* 4(2), 49-55. http://dx.doi.org/10.30651/pedagogi.v4i2.1939

Wini Aprianti, (2021), *Penerapan Bermain Puzzle Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di RA Perwanida II Bandar Lampung,* (Lampung: Universitas Islam Negero Raden Intan.