

PENGARUH PERMAINAN PUZZLE MODIFIKASI TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK B TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL KECAMATAN PARIGI KABUPATEN PARIGI MOUTONG

ANDI AGUSNIATIH & SISKHA MANDASARI

(Staff Pengajar Prodi PG PAUD & Alumni)

ABSTRAK

Masalah dalam penelitian ini adalah kemampuan kognitif anak belum berkembang sesuai harapan. Tujuan adalah untuk mengetahui pengaruh permainan puzzle terhadap kemampuan kognitif anak. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Eksperimen. Adapun subjek penelitian ini adalah anak di Kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kecamatan Parigi Kabupaten Parigi Moutong yang berjumlah 16 anak. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pengolahan data dilakukan dengan teknik persentase dan uji t (*Paired Sample t-test*). Berdasarkan hasil data perhitungan uji t diperoleh nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ ($9.877 \geq 1.753$). Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh permainan puzzle modifikasi terhadap kemampuan kognitif anak di kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kecamatan Parigi Kabupaten Parigi Moutong. Data dianalisis dengan teknik persentase. Data hasil rekapitulasi pengamatan kemampuan kognitif sebelum diberikan perlakuan, dalam tiga aspek yang telah diamati, tidak diperoleh rata-rata pada kategori BSB, kategori BSH sebanyak 12,5%, kategori MB sebanyak 41,67%, dan kategori BB sebanyak 45,83%. Setelah diberikan perlakuan, dari hasil rekapitulasi pengamatan kemampuan kognitif anak sesudah diberikan perlakuan, dalam tiga aspek yang telah diamati, rekapitulasinya diperoleh rata-rata pada kategori BSB sebanyak 54,17%, kategori BSH sebanyak 33,33%, kategori MB sebanyak 12,5%, dan tidak diperoleh rata-rata pada kategori BB. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan puzzle dapat mempengaruhi kemampuan kognitif anak di Kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kecamatan Parigi Kabupaten Parigi Moutong.

Kata Kunci : *Permainan Puzzle Modifikasi, Kemampuan kognitif, Anak Usia Dini*

PENDAHULUAN

Anak Usia Dini (AUD) merupakan masa pertumbuhan yang paling penting karena menentukan masa perkembangan selanjutnya. Perkembangan otaknya tersebut usia 0-6 tahun disebut sebagai usia emas (*the golden age*). Oleh karena itu, pendidikan AUD dirasa penting karena menentukan keberhasilan anak selanjutnya. Berdasarkan Undang-Undang RI Nomor 20 tahun

2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pada pasal 1 Ayat 14 menyatakan bahwa “pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lanjut”.

Kegiatan di TK menggunakan pembelajaran bermain sambil belajar agar mudah untuk dipahami, dimengerti dan menyenangkan. Berdasarkan hal tersebut maka anak butuh suatu permainan sebagai media dalam pembelajaran di TK.

Dalam bermain anak dapat belajar mengenal aturan, bekerja sama sesama teman, bersosialisasi dan berkomunikasi. Bermain sebagian dari perkembangan anak baik kognitif, emosional, maupun sosial anak. Menurut Bruner (dalam Suyanto 2005:116) “bermain merupakan proses berfikir secara fleksibel dan proses pemecahan masalah”. Sedangkan menurut Hurlock (dalam Suyadi 2010:213) “bahwa permainan adalah aktivitas-aktivitas untuk memperoleh kesenangan”. Selanjutnya Menurut Triharso (2013:1). “Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat, yang menghasilkan pengertian dan memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak. Pengamatan ketika anak bermain secara aktif dan pasif, sangat membantu kita dalam memahami jalan pikiran anak, juga dapat meningkatkan keterampilan kita dalam berkomunikasi”.

Permainan puzzle Puzzle adalah permainan yang terdiri dari kepingan-kepingan yang dapat disusun menjadi bentuk bahan-bahan yang dapat dibuat menjadi puzzle seperti : karton/ kardus, busa/ karpet, triplek, kayu, MDF (serpihan kayu yang dipres mesin), dll. Dinas Pendidikan (2012:43) “Bermain puzzle merupakan kegiatan bongkar dan menyusun kembali kepingan puzzle menjadi bentuk utuh”. Menurut Ismail, A (2006:218) “Puzzle adalah permainan yang menyusun gambar atau benda yang telah dipecahkan dalam beberapa bagian”.

Menurut patmonodewo (2003:27) meyakini bahwa “Kognitif merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan”. Selanjutnya Menurut Gardner (dalam Sujiono 2010:1.4) mengemukakan bahwa “Kognitif sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk menciptakan karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan atau lebih, kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf”.

Menurut Piaget (dalam Sujiono 2013:120) tahap perkembangan kognitif anak dibagi dalam 4 fase yaitu:

1. Fase Sensori Motor, yaitu antara rentang usia 0-2 tahun. Pada rentang usia tersebut, anak berinteraksi dengan dunia sekitar melalui panca indera, dimulai dari gerakan reflek yang dimiliki sejak lahir, menghisap, menggenggam, melihat, melempar hingga pada akhir usia 2 tahun anak sudah dapat menggunakan satu benda dengan tujuan berbeda. Dapat berpikir kompleks seperti bagaimana cara untuk mendapatkan suatu benda yang diinginkan dan melakukan apa yang diinginkan dengan benda tersebut. Kemampuan ini merupakan awal berpikir simbolik yaitu kemampuan untuk memikirkan suatu objek tanpa kehadiran objek tersebut secara empirik.
2. Fase Pra Operasional, yaitu pada rentang usia 2-7 tahun. Fase ini merupakan masa permulaan anak untuk membangun kemampuannya dalam menyusun pikirannya. Oleh sebab itu, cara berpikir anak belum stabil dan belum terorganisir secara baik. Fase ini dibagi menjadi 3 sub fase berpikir:
 - a. Berpikir secara simbolik (2-4 tahun), yaitu kemampuan berpikir tentang objek dan peristiwa secara abstrak. Anak sudah dapat menggambarkan objek yang tidak ada dihadapannya. Kemampuan berpikir simbolik, ditambah dengan perkembangan kemampuan bahasa dan fantasi sehingga anak mempunyai dimensi baru untuk untuk bermain. Anak dapat menggunakan kata- Kata-katanya untuk menandai suatu objek. dan membuat substitusi dari objek tersebut.
 - b. Berpikir secara egosentris (2-4 tahun), anak melihat dunia dengan perspektifnya sendiri, menilai benar atau tidak berdasarkan sudut pandang sendiri. Sehingga anak dapat meletakkan cara pandangnya dari sudut pandang orang lain.
 - c. Berpikir secara intuitif (4-7 tahun), yaitu kemampuan untuk menciptakan sesuatu (menggambar atau menyusun balok), tetapi tidak mengetahui alasan pasti mengapa melakukan hal tersebut. Pada usia ini anak sudah dapat mengklasifikasikan objek sesuai dengan kelompoknya.
3. Fase Operasi Konkret (7-11 tahun), anak sudah punya kemampuan berpikir secara logis dengan syarat objek yang menjadi sumber berpikir tersebut hadir secara konkret. Anak dapat mengklasifikasi objek, mengurutkan benda sesuai dengan tata urutnya, memahami cara pandang orang lain dan berpikir secara deduktif.

4. Fase Operasi Formal (11 tahun - dewasa), anak dapat berpikir secara abstrak seperti kemampuan mengemukakan ide-ide, memprediksi kejadian yang akan terjadi, melakukan proses berpikir ilmiah yaitu mengemukakan hipotesis dan menentukan cara untuk membuktikan kebenaran hipotesis tersebut.

Menurut Fadlillah (2012:102) “perkembangan kognitif yaitu tindakan mengenal atau memikirkan situasi dimana tingkah laku itu terjadi”.

Berdasarkan hasil observasi awal di Kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kecamatan Parigi Kabupaten Parigi Moutong, peneliti menemukan beberapa masalah dalam pembelajaran yang belum berkembang sesuai harapan, salah satu penyebabnya adalah kemampuan menghubungkan lambang bilangan dengan gambar, kemampuan menyebutkan lambang bilangan 1-10, kemampuan mencocokkan bentuk geometri sesuai tempatnya, belum sesuai harapan. Permasalahan yang dialami oleh anak di Kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kecamatan Parigi Kabupaten Parigi Moutong bisa disebabkan karena perkembangan kognitif anak yang kurang optimal, atau metode pembelajaran yang digunakan oleh guru masih bersifat konvensional.

Dalam mengoptimalkan kemampuan kognitif anak tersebut, maka peneliti mencoba permainan puzzle yang dimodifikasi semenarik mungkin baik bentuk maupun warna, permainan puzzle modifikasi dipilih karena sangat berperan penting bagi kemampuan kognitif anak. Selain itu juga, permainan puzzle modifikasi juga sebagai alat bantu guru dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pembahasan di atas sehingga peneliti mengajukan hipotesis dalam penelitian ini adalah ada pengaruh permainan puzzle modifikasi terhadap kemampuan kognitif anak Kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kecamatan Parigi Kabupaten Parigi Moutong.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Sedangkan jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Adapun yang menjadi variabel dari penelitian ini ada dua variabel, yaitu permainan puzzle modifikasi dan kemampuan kognitif. Permainan puzzle modifikasi sebagai variabel bebas (independen) dan kemampuan kognitif sebagai variabel terikat (dependen). Desain atau rancangan penelitian ini adalah sebelum dan sesudah yang dimodifikasi Sugiyono (2013:83). Desainnya sebagai berikut:

$$O_1 \times O_2$$

Gambar 1 Rancangan Penelitian Sugiyono (2013:83)

Keterangan :

O_1 = Observasi awal sebelum diberikan perlakuan

X = Perlakuan

O_2 = Observasi akhir setelah diberikan perlakuan

Sampel penelitian ini adalah seluruh anak didik kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kecamatan Parigi Kabupaten Parigi Moutong yang berjumlah 16 anak. Penelitian ini, untuk mengetahui kemampuan kognitif anak. Data di kumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Setelah semua data terkumpul, maka akan di olah dengan menggunakan teknik presentase, hasil olahan tersebut dianalisis secara deskriptif. Rumus yang di gunakan dari Anas Sudjiono (1991:40), sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} X 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase yang dicapai

f = Jumlah jawaban dari setiap alternative jawaban

N = Jumlah anak

Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah kemampuan kognitif anak dikelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kecamatan Parigi Kabupaten Parigi Moutong sesudah dilaksanakan pembelajaran menggunakan permainan puzzle modifikasi dengan menggunakan Uji-t sampel berpasangan untuk mengetahui adakah perbedaan antara variabel bebas dan variabel terikat sebelum dan sesudah perlakuan.

Pengujian hipotesis ini dilakukan dengan menggunakan analisis statistik inferensial (uji-t) atau (t-test). Adapun rumus yang digunakan adalah:

Rumus uji t dua sampel:

$$t = \frac{|\bar{x}_1 - \bar{x}_2|}{\sqrt{\frac{\sum d^2}{N(n-1)}}}$$

(Suharsimi Arikunto, 2002:244)

Keterangan :

t : Uji t

\bar{x}_1 : Rata-rata skor pilihan peserta didik sebelum diberikan perlakuan permainan puzzle

\bar{x}_2 : Rata-rata skor pilihan peserta didik sesudah diberikan perlakuan permainan puzzle

$\sum d^2$: Jumlah deviasi kuadrat selisi dari nilai pilihan peserta didik sebelum dan sesudah diberikan layanan kegiatan belajar menggunakan permainan puzzle

N : Jumlah siswa.

Adapun instrumen penilaian yang digunakan adalah lembar observasi anak, rubrik penilaian, panduan wawancara, alat tulis, permainan puzzle, dan kamera (HP)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Adapun hasil pengamatan sebagai berikut:

a. Hasil Pengamatan Sebelum Diberikan Perlakuan

Tabel 1. Data Kemampuan Kognitif Anak Sebelum Menggunakan Puzzle

No	Kategori	Aspek yang diamati						Rata-rata %
		Kemampuan menghubungkan lambang dengan gambar		Kemampuan menyebutkan lambang bilangan 1-10		Kemampuan mencocokkan bentuk geometri berdasarkan tempatnya		
		F	%	F	%	F	%	
1	Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0	0	0	0	0	0
2	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	2	12,5	2	12,5	2	12,5	12,5
3	Mulai Berkembang (MB)	4	25	9	56,25	7	43,75	41,67
4	Belum Berkembang (BB)	10	62,5	5	31,25	7	43,75	45,83
Jumlah		16	100	16	100	16	100	100

Tabel 1 dapat diketahui dari 16 anak didik di kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kecamatan Parigi Kabupaten Parigi Moutong yang menjadi sampel pada semua aspek yang diamati, tidak terdapat anak (0%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), (12,5%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), (41,67%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) dan (45,83%) dalam kategori Belum Berkembang (BB).

b. Hasil Pengamatan Sesudah Diberikan Perlakuan

Tabel 2. Data Kemampuan Kognitif Anak Sesudah Menggunakan Puzzle

No	Kategori	Aspek yang diamati						Rata-rata %
		Kemampuan Menyusun potongan gambar menjadi bentuk utuh		Kemampuan mengurutkan kepingan puzzle angka		Kemampuan mencocokkan bentuk geometri berdasarkan tempatnya		
		F	%	F	%	F	%	
1	Berkembang Sangat Baik (BSB)	6	35,5	8	50	12	75	54,17
2	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	7	43,75	6	37,5	3	18,75	33,33
3	Mulai Berkembang (MB)	3	18,75	2	12,5	1	6,25	12,5
4	Belum Berkembang (BB)	0	0	0	0	0	0	0
Jumlah		16	100	16	100	16	100	100

Tabel 2 dapat diketahui dari 16 anak didik di kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kecamatan Parigi Kabupaten Parigi Moutong yang menjadi sampel pada semua aspek yang diamati, terdapat (54,17%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), (33,33%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), (12,5%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) dan tidak terdapat anak (0%) dalam kategori Belum Berkembang (BB).

Tabel dibawah ini adalah tabel mengenai uji beda dua sampel berpasangan (*paired sampel test*) yang biasa disebut dengan uji t.

Tabel 3. Paired Samples Test

	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 sebelumperlakuan – sesudahperlakuan	-5.312	2.152	.538	-6.459	-4.166	-9.877	15	.000

Sesuai tabel 3, dapat dijelaskan bahwa nilai t hitung bernilai negatif yaitu sebesar -9.877 t hitung bernilai negatif ini di sebabkan karena nilai rata-rata hasil belajar perlakuan lebih rendah dari pada rata-rata hasil belajar sesudah perlakuan, akan tetapi nilai t hitung negatif dapat bermakna positif. Sehingga nilai t hitung menjadi 9.877. Selanjutnya adalah tahap mencari t tabel dan nilai t tabel yang ditemukan pada distribusi nilai t tabel statistik yaitu 1.75305.

Dengan demikian, karena nilai t hitung $9.877 > t$ tabel 1.75305 maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan di atas dapat di simpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, karena ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan yang artinya ada pengaruh permainan puzzle modifikasi terhadap kemampuan kognitif anak kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kecamatan Parigi Kabupaten Parigi Moutong. Sesuai kriteria pengujian hipotesisnya terbukti pada H_1 diterima, sebagai berikut:

H_1 = Terdapat pengaruh permainan puzzle modifikasi terhadap kemampuan

kognitif anak di kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kecamatan Parigi Kabupaten Parigi Moutong.

2. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kecamatan Parigi Kabupaten Parigi Moutong. Penelitian ini dilaksanakan di Kelompok B, yang mana wali kelas kelompok B ibu Aripa, S.Pd. Penelitian ini dilakukan pada hari senin tanggal 23 Juli 2019 sampai selesai. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh permainan puzzle modifikasi terhadap kemampuan kognitif anak, dimana ada tiga aspek yang menjadi perhatian utama yaitu 1) menghubungkan lambang bilangan dengan gambar, 2) menyebutkan lambang bilangan 1-10, 3) mencocokkan bentuk geometri sesuai tempatnya.

a. Puzzle

Puzzle adalah permainan yang terdiri dari kepingan-kepingan yang dapat disusun menjadi bentuk bahan-bahan yang dapat dibuat menjadi puzzle seperti : karton/ kardus, busa/ karpet, triplek, kayu, MDF (serpihan kayu yang dipres mesin), dll. Oleh karena itu tersedianya alat permainan dalam penyelenggaraan di lembaga pendidikan anak usia dini merupakan hal yang penting dalam proses kegiatan pembelajaran. Dinas Pendidikan (2012:43) “Bermain puzzle merupakan kegiatan bongkar dan menyusun kembali kepingan puzzle menjadi bentuk utuh”. Posisi awal puzzle yang dalam keadaan acak-acakan bahkan keluar dari tempatnya anak akan merasa tertantang karena hal ini yang mendorong kelincahan koordinasi tangan dan pikiran terwujud secara nyata. Menurut Ismail, A (2006:218) “Puzzle adalah permainan yang menyusun gambar atau benda yang telah dipecahkan dalam beberapa bagian”.

b. Kemampuan Kognitif Anak

Menurut patmonodewo (2003:27) menyatakan bahwa “ Kognitif merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan”. Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berfikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat dipergunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan.

1) Aspek Kemampuan Menghubungkan Lambang Bilangan 1-10

Menurut Dinas Pendidikan (2012:43) bermain puzzle merupakan kegiatan bongkar dan menyusun kembali kepingan puzzle menjadi bentuk utuh. Posisi awal puzzle yang dalam keadaan acak-acakan bahkan keluar dari tempatnya anak akan merasa tertantang karena hal ini yang mendorong kelincahan koordinasi tangan dan pikiran terwujud secara nyata. Menurut Ismail, A (2006:218) puzzle adalah permainan yang menyusun gambar atau benda yang telah dipecahkan dalam beberapa bagian. Kemampuan kognitif merupakan dasar untuk berpikir. Hal ini sesuai dengan pendapat Susanto (2011:57), “kognitif adalah suatu proses berfikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa”.

Selanjutnya, setelah peneliti melakukan kegiatan menghubungkan lambang bilangan dengan gambar yang merupakan salah satu kegiatan untuk memberikan stimulant bagi perkembangan kemampuan kognitif anak. Hal ini di karenakan, anak secara terarah dapat melihat atau mengamati lambang bilangan yang sesuai dengan jumlah gambar yang disajikan oleh guru didepan kelas. Berdasarkan pengamatan selama penelitian berlangsung pada aspek menghubungkan lambang

bilangan dengan gambar sebelum diberikan perlakuan yaitu dari 16 anak yang menjadi subyek penelitian, pada aspek menghubungkan lambang bilangan dengan gambar tidak terdapat anak (0%) berkembang sangat baik (BSB) 2 anak (12,5%) dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) 4 anak (25%) dalam kategori mulai berkembang (MB) dan 10 anak (62,5%) dalam kategori belum berkembang. Pengamatan setelah diberikan perlakuan yaitu terdapat 6 anak (37,5%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) 7 anak (43,75%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 3 anak (18,75%) dalam kategori mulai berkembang (MB) dan 0 anak (0%) dalam kategori belum berkembang (BB).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan puzzle memiliki pengaruh terhadap kemampuan kognitif anak dari aspek menghubungkan lambang bilangan dengan gambar dikelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kecamatan Parigi Kabupaten Parigi Moutong

2) *Aspek Kemampuan Menyebutkan Lambangan Bilangan 1-10*

Departemen Pendidikan Nasional (2004:4-5), menyatakan bahwa : “Pengembangan kemampuan kognitif bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan macam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan tentang ruang dan waktu, serta mampu memilah-milah, mengelompokkan, serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti”. Berdasarkan pengamatan selama penelitian berlangsung pada aspek menyebutkan lambang bilangan 1-10 sebelum diberikan perlakuan yaitu dari 16 anak yang menjadi subyek penelitian, pada aspek menyebutkan lambang bilangan 1-10 tidak terdapat anak (0%) berkembang sangat baik (BSB) 2 anak (12,5%) dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) 9 anak (56,25%) dalam kategori mulai berkembang (MB) dan 5 anak (31,25%) dalam kategori belum berkembang. Pengamatan setelah diberikan perlakuan yaitu terdapat 8 anak (50%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) 6 anak (37,5%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 2 anak (12,5%) dalam kategori mulai berkembang (MB) dan 0 anak (0%) dalam kategori belum berkembang (BB).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan puzzle memiliki pengaruh terhadap kemampuan kognitif anak dari aspek menyebutkan lambang bilangan 1-10 dikelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kecamatan Parigi Kabupaten Parigi Moutong

3) *Aspek Kemampuan Mencocokkan Bentuk Geometri Berdasarkan Tempatnya*

Kegiatan mencocokkan bentuk geometri berdasarkan tempatnya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Pelaksanaan kegiatan ini tanpa adanya puzzle, maka hasil yang dicapai tidak akan maksimal. Sebaliknya dengan penggunaan puzzle dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, selain memudahkan guru dalam menjelaskan juga memberikan pemahaman yang tepat kepada anak didik terhadap obyek yang dimaksud oleh guru. menurut Depdiknas (2010:312) yaitu “anak diharapkan mengenal dan menyebutkan berbagai macam benda berdasarkan bentuk geometri dengan cara mengamati benda-benda yang ada disekitar anak misalkan lingkaran, segitiga, belah ketupat, trapesium, segi empat, segi lima, segi enam, setengah lingkaran, oval”. Untuk mengukur kemampuan kognitif anak dalam mencocokkan bentuk geometri berdasarkan tempatnya. jika anak dapat mencocokkan bentuk lebih dari 4 bentuk geometri sesuai tempatnya, maka anak tersebut masuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), jika anak dapat mencocokkan 3-4 bentuk geometri sesuai tempatnya, maka anak tersebut masuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), jika anak dapat mencocokkan 1-2 bentuk geometri sesuai tempatnya maka anak tersebut masuk dalam kategori Mulai Berkembang (MB), jika anak belum dapat mencocokkan bentuk geometri sesuai tempatnya maka anak tersebut masuk dalam kategori Belum Berkembang (BB).

Selanjutnya, setelah peneliti mulai menggunakan puzzle modifikasi bentuk geometri, ternyata di peroleh hasil yang lebih baik. Ada 12 anak (75%) dalam kategori berkembang sangat baik (BSB), karena 12 anak ini dapat mencocokkan bentuk lebih dari 4 bentuk geometri, ada 3 anak (18,75%) dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH), karena 3 anak ini dapat mencocokkan 3-4 bentuk geometri sesuai tempatnya, ada 1 anak (6,25%), kategori mulai berkembang (MB), karena 1 anak ini dapat mencocokkan 1-2 bentuk geometri sesuai tempatnya, dan tidak ada anak dalam kategori belum berkembang (BB).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan puzzle memiliki pengaruh terhadap kemampuan kognitif anak dari aspek mencocokkan bentuk geometri berdasarkan tempatnya dikelompok B B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kecamatan Parigi Kabupaten Parigi Moutong.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penelitian tentang pengaruh permainan puzzle terhadap kemampuan kognitif anak kelompok B TK Al Khairaat Iape Kecamatan Poso Pesisir, maka dapat disimpulkan, sebagai berikut :

- a. Kemampuan kognitif anak sudah berkembang sesuai harapan dalam masing-masing aspek yang diamati yaitu menghubungkan lambang bilangan dengan gambar, menyebutkan lambang bilangan 1-10 dan mencocokkan bentuk geometri berdasarkan tempatnya.
- b. Penerapan permainan puzzle terhadap kemampuan kognitif anak dilakukan dengan memberikan penjelasan serta contoh kepada anak cara mencocokkan puzzle modifikasi sehingga kemampuan kognitif anak dapat berkembang sesuai harapan.
- c. Ada pengaruh permainan puzzle terhadap kemampuan kognitif anak, yang dapat dilihat pada rekapitulasi data hasil penilaian pada tabel 2 dimana pada setiap aspek yang diamati mengalami peningkatan, dari 16 anak yang menjadi sampel pada semua aspek yang diamati terdapat (54,17%) dalam kategori BSB, (33,33%) dalam kategori BSH, (12,5%) dalam kategori MB, dan tidak terdapat anak dalam kategori BB.

2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan yaitu tentang pengaruh permainan puzzle terhadap kemampuan kognitif anak maka peneliti ingin mengemukakan beberapa saran sebagai berikut :

- a. Anak: diharapkan dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak
- b. Guru: diharapkan lebih mengembangkan strategi pembelajaran yang dapat membuat anak tertarik untuk belajar sehingga kemampuan kognitif anak terus berkembang.
- c. Kepala TK: sebagai masukan bagi pihak sekolah untuk selalu mendukung proses pembelajaran dengan selalu menyediakan sarana dan prasarana dalam upaya untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, khususnya melalui program pembelajaran yang tepat dan juga mengembangkan visi dan misi lembaga yang dipimpinnya.
- d. Peneliti lain: sebagai acuan untuk melakukan penelitian khususnya yang berhubungan dengan pengaruh permainan puzzle terhadap kemampuan kognitif anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas (2004). *Program Kreativitas Belajar Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Depdiknas
- Depdiknas (2010). *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Fisik Motorik di Taman Kanak-kanak*. Jakarta : Dirjen manajemen Pendidikan Dasar dan menengah
- Dinas Pendidikan(2012). *Pedoman Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran TK Holistik Integratif*. Jawa Tengah : Dinas Pendidikan
- Fadlillah, Muhammad.(2012). *Desain Pembelajaran PAUD*. Jogjakarta : Arruz Media
- Ismail (2006). *Education Games menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta : Nuansa Aksara
- Patmonodewo, Soemiarti (2003). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta : Rineka Cipta
- Sujiono (2010). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Sujiono, dkk (2013). *Konsep Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta : PT Indeks
- Suyadi (2010). *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Bintang Pustaka Abadi
- Suyanto (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Hikayat
- Triharso (2013). *Permainan Kreatif & Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Nuansa Askara