

PENINGKATAN PERKEMBANGAN KOGNITIF MELALUI PENGGUNAAN PUZZLE PADA ANAK TK

Metriani, Busri Endang, Halida

PG – PAUD, FKIP Universitas Tanjungpura, Pontianak

email: metriani@pnsmail.go.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak dengan menggunakan puzzle. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Sampel penelitian ini adalah 34 anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perencanaan pembelajaran yang tertuang dalam RKH dengan menggunakan puzzle untuk peningkatan perkembangan kognitif anak TK seperti dalam IPKG 1 Siklus 1 diperoleh nilai rata-rata 3 dan IPKG 1 Siklus 2 diperoleh nilai rata-rata 4. Hal ini menunjukkan bahwa guru dapat merancang perbaikan perencanaan pembelajaran, dan melakukan proses pembelajaran dengan baik sehingga perbaikan pada siklus 2 dapat terlaksana dengan baik. Sedangkan dalam tahap langkah-langkah pembelajaran siklus 1 diperoleh nilai rata-rata 3 dan siklus 2 diperoleh nilai rata-rata 3,5 artinya guru dapat melaksanakan pembelajaran dengan kategori baik.

Kata kunci: Perkembangan kognitif, Puzzle

Abstract: This study aims to improve children's cognitive development by using a puzzle. The method used in this research is descriptive method. The sample was 34 children. The results showed that the learning plan contained in RKH by using a puzzle to increase cognitive development of children in kindergartens as in IPKG 1 Cycle 1 obtained by the average value of 3 and IPKG 1 Cycle 2 obtained by the average value of 4. This suggests that teachers can design improvement of the learning plan, and make the learning process so well that improvements in cycle 2 can be done well. While in the stage of learning steps first cycle obtained average value of 3 and 2 cycles obtained average value of 3.5 means that teachers can carry out the study with either category.

Keywords : Cognitive development, Puzzle

Usia dini merupakan usia peka yang penting bagi anak untuk mendapatkan pendidikan. Pengalaman yang anak peroleh dari lingkungan, termasuk stimulasi yang diberikan orang dewasa, akan mempengaruhi kehidupan anak dimasa yang akan datang. Oleh karena itu diperlukan upaya yang mampu memfasilitasi anak dalam masa tumbuh kembangnya berupa kegiatan pendidikan dan pembelajaran sesuai usia, kebutuhan dan minat anak.

Berdasarkan teori perkembangan anak, diyakini bahwa setiap anak lahir dengan lebih dari satu bakat. Bakat tersebut bersifat potensial dan ibaratnya belum muncul dipermukaan. Untuk itulah anak perlu diberikan pendidikan yang sesuai dengan perkembangannya dengan cara memperkaya lingkungannya.

Penelitian ini berangkat dari masalah kurangnya kemampuan kognitif anak dalam menyusun kepingan puzzle. Anak hanya mengacak-ngacak kepingan puzzle tanpa mampu menyusun kembali kepingan-kepingan tersebut menjadi bentuk yang utuh. Hal ini disebabkan karena guru tidak memanfaatkan puzzle sebagai media dalam pembelajaran. Anak hanya bermain sendiri tanpa diberi arahan atau bimbingan dalam menyusun puzzle tersebut.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, maka perlu dipikirkan cara penyajian dan suasana belajar yang cocok untuk anak, terutama untuk anak TK dapat menjadi aktif, kreatif dan menyenangkan serta dapat meningkatkan perkembangan kognitifnya, maka pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai cara. Salah satu cara yang efektif adalah dengan cara menggunakan puzzle. permasalahan umum dalam penelitian ini adalah “Apakah dengan menggunakan puzzle dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak TK ? “. Adapun rumusan hipotesis dalam penelitian tindakan kelas ini adalah “Melalui penggunaan puzzle dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak TK”. Perkembangan kognitif adalah salah satu aspek perkembangan manusia yang berkaitan dengan pengertian (pengetahuan) yaitu suatu proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya.

Menurut Malkus, (Sujiono 2011 : 78), “Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan saraf pada waktu manusia sedang berfikir. ”Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan saraf-saraf yang berada di pusat susunan saraf. Salah satu teori yang berpengaruh dalam menjelaskan perkembangan kognitif ini adalah teori Piaget. Sedangkan menurut Desmita (Wiyani, 2014 : 61 - 62) kognitif adalah semua aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah dan merencanakan masa depan atau semua proses psikologis yang berhubungan dengan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya.Selanjutnya Jamaris (2006:23) mengemukakan bahwa “perkembangan kognitif anak usia dini berada dalam fase praoperasional yang mencakup tiga aspek yaitu (a) berpikir simbolis; (b) berpikir egosentris; (c) berpikir intuitif”.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa pengertian kognitif adalah suatu proses berfikir yaitu kemampuan individu mempelajari keterampilan dan konsep baru serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana.

Menurut Rokhmat, (2006:50) “Puzzle adalah permainan kontruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-kotak, atau gambar bangun-bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu.” Sejalan dengan pendapat Rokhmat, Rahmanelli (2007 : 24) menyebutkan, “puzzle adalah permainan merangkai potongan - potongan gambar yang berantakan menjadi suatu gambar yang utuh.” Sedangkan Situmorang (<http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/kjb/article/view/146/44>, diakses 6 oktober 2015), menambahkan “puzzle dan games adalah materi untuk memotivasi diri secara nyata dan merupakan daya penarik yang kuat”. Sedangkan Marasaoly, (2009 : 25)

menyatakan “salah satu permainan edukatif yang dapat mengoptimalkan kemampuan dan kecerdasan anak adalah permainan Puzzle”. Pada intinya, permainan ini dapat merangsang kecerdasan dan kreativitas anak. Dari kegiatan ini akan banyak muncul pengetahuan baru dan pengingatan kembali akan suatu materi pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa puzzle adalah permainan yang terdiri dari potongan gambar-gambar, kotak-kotak, bangun bangun, huruf-huruf dan angka-angka yang disusun menjadi sebuah permainan yang memiliki daya tarik. Sehingga permainan puzzle akan membuat peserta didik menjadi termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan merangkai potongan puzzle secara tepat dan cepat.

Permainan puzzle bisa memberikan kesempatan belajar yang banyak kepada anak. Manfaat puzzle menurut Yulianti, (2008 : 43) adalah 1) Mengasah otak, kecerdasan otak anak akan terlatih karena permainan puzzle yang melatih sel-sel otak untuk memecahkan masalah. 2) Melatih koordinasi mata dan tangan, permainan puzzle melatih koordinasi tangan dan mata anak. Hal itu dikarenakan anak harus mencocokkan keping-keping puzzle dan menyusunnya menjadi satu gambar utuh. 3) Melatih membaca, membantu mengenal bentuk dan langkah penting menuju pengembangan keterampilan membaca. 4) Melatih nalar, permainan puzzle dalam bentuk manusia akan menyimpulkan dimana letak kepala, tangan, kaki, dan lain-lain sesuai logika. 5) Melatih kesabaran, aktivitas permainan puzzle, kesabaran akan terlatih karena saat bermain puzzle dibutuhkan kesabaran dalam menyelesaikan permasalahan. 6) Memberikan pengetahuan, permainan puzzle memberikan pengetahuan kepada anak-anak untuk mengenal warna dan bentuk.

Berdasarkan manfaat bermain puzzle dapat disimpulkan bahwa puzzle merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya. Dengan terbiasa bermain puzzle, lambat laun mental anak juga akan terbiasa untuk bersikap tenang, tekun dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu

Permainan yang dapat merangsang daya pikir anak, termasuk diantaranya meningkatkan kemampuan konsentrasi dan memecahkan masalah. Permainan tidak hanya membuat anak menikmati permainan tapi juga dituntut agar membuat anak untuk teliti dan tekun ketika mengerjakan permainan tersebut. Kegiatan yang aktif dan menyenangkan juga meningkatkan aktifitas sel otaknya dan juga merupakan masukan-masukan pengamatan atau ingatan yang selanjutnya menyuburkan proses pembelajaran dan menggunakan semua panca indera secara aktif.

Menurut Yulianti (2008 : 43) langkah-langkah memainkan puzzle adalah sebagai berikut : 1) Lepaskan kepingan puzzle dari papannya, 2) Acak kepingan puzzle tersebut, 3) Mintalah anak untuk menyusunnya kembali, 4) Berikan tantangan pada anak untuk melakukannya dengan cepat, biasanya dengan hitungan angka dari 1 sampai 10, stopwatch, dan lain-lain.

Secara umum tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui penggunaan puzzle. secara khusus penelitian ini bertujuan (1) Membuat rencana pembelajaran dengan menggunakan puzzle.

- (2) Melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan puzzle. (3) Meningkatkan perkembangan kognitif dengan menggunakan puzzle.

METODE

Penelitian dilaksanakan di TK, yaitu di dalam kelas yang berjumlah 34 anak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Menurut Hadari Nawawi (1991: 62), “Metode deskriptif adalah prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan/melukiskan keadaan subyek/obyek penelitian (seseorang, lembaga masyarakat dan lain-lain), pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya”.

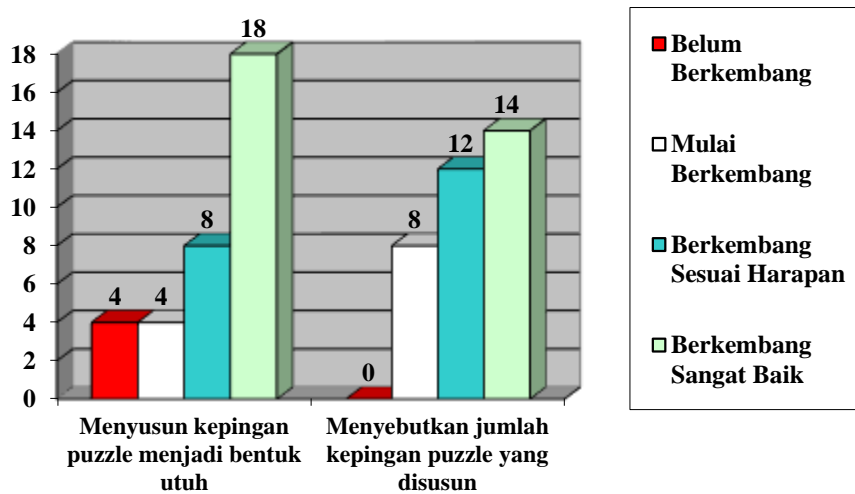
Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan perkembangan kognitif melalui penggunaan puzzle pada anak TK yang berjumlah 34 anak. Dalam penelitian ini teknik yang dianggap tepat untuk pengumpulan data, yaitu: (1) Teknik observasi langsung, (2) Teknik dokumentasi. Berdasarkan teknik pengumpulan data yang digunakan, maka alat pengumpul data dalam penelitian ini adalah (1) pedoman observasi, (2) Studi dokumenter. Prosedur pelaksanaan tindakan penelitian kelas ada empat yaitu tahap perencanaan tindakan, dengan melakukan analisis indikator yang akan disampaikan kepada anak didik, menyiapkan alat peraga (puzzle), membuat rencana kegiatan harian, membuat instrument yang digunakan dalam siklus PTK, menyusun alat evaluasi pembelajaran. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan oleh peneliti adalah membagi anak didik dalam beberapa kelompok, menyajikan materi pembelajaran anak melakukan pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan puzzle. Tahap observasi yang dilakukan oleh peneliti adalah mengamati situasi kegiatan belajar-mengajar, kemampuan anak menyusun kepingan puzzle, dan kemampuan anak menghitung jumlah puzzle yang mereka susun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti tentang penggunaan puzzle untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak pada siklus I melalui dua kali pertemuan dengan hasil cukup meningkat. Pengamatan /observasi ini dilakukan peneliti dan dibantu oleh observer (teman sejawat) pada saat kegiatan pembelajaran dengan hasil observasi langkah-langkah pembelajaran siklus I pertemuan 1 dengan nilai rata-rata 3.

Sedangkan hasil observasi anak siklus I pertemuan 1 adalah sebagai berikut : (1) anak menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh, dengan hasil : (a) BB (Belum Berkembang) ada 4 anak (b) MB (Mulai Berkembang) ada 4 anak (c) BSH (Berkembang Sesuai Harapan) ada 8 anak (d) BSB (Berkembang Sangat Baik) ada 18 anak (2) anak menyebutkan jumlah kepingan puzzle yang disusun, dengan Hasil : (a) BB (Belum Berkembang) ada 0 anak (b) MB (Mulai Berkembang) ada 8 anak (c) BSH (Berkembang Sesuai Harapan) ada 12 anak (d) BSB (Berkembang Sangat Baik) ada 14 anak.

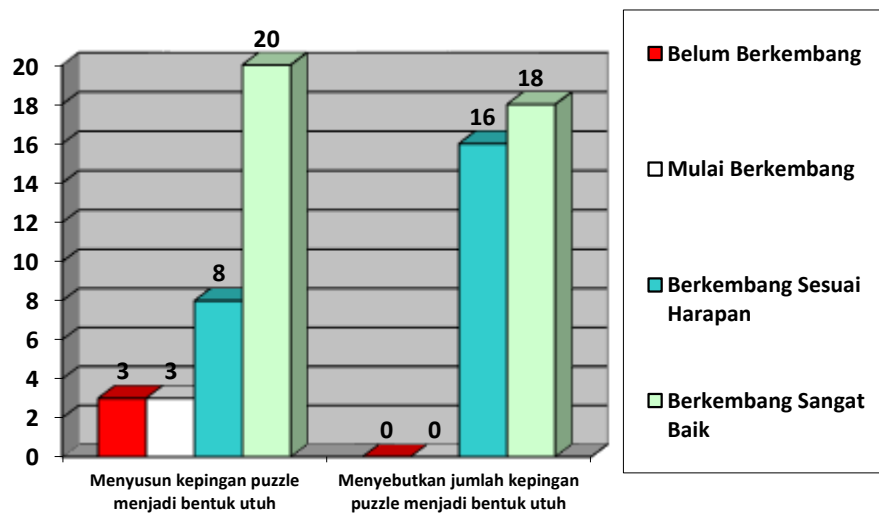


Grafik 1 : Siklus 1 Pertemuan 1

Dari hasil observasi anak, peningkatan kognitif pada siklus I pertemuan 1 terhadap penggunaan puzzle untuk peningkatan perkembangan kognitif pada anak TK adalah sebagai berikut : 1) kemampuan anak dalam menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh adalah sebagai berikut: a) Anak yang belum berkembang menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh sebanyak 4 anak atau 11,8 % dari 34 anak, artinya anak belum dapat menyusun kepingan puzzle. b) Anak yang mulai berkembang menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh sebanyak 4 anak atau 11,8% dari 34 anak, artinya mulai dapat menyusun kepingan puzzle meskipun gambarnya masih berantakan. c) Anak yang berkembang sesuai harapan menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh sebanyak 8 anak atau 23,5% dari 34 anak, artinya anak sudah dapat menyusun kepingan puzzle dengan benar meskipun belum utuh. d) Anak yang berkembang sangat baik menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh sebanyak 18 anak atau 52,9% dari 34 anak artinya anak sudah dapat menyusun kepingan puzzle dengan utuh. 2) kemampuan anak menyebutkan jumlah kepingan puzzle yang disusun adalah sebagai berikut: a) anak yang belum berkembang menyebutkan jumlah kepingan puzzle yang disusun sebanyak 0 anak atau 0% dari 34 anak, artinya tidak ada lagi anak yang tidak bisa menghitung jumlah benda meskipun mereka tidak mampu menyusun kepingan puzzle. b) Anak yang mulai berkembang menyebutkan jumlah kepingan puzzle yang disusun sebanyak 8 anak atau 2,5% dari 34 anak, artinya anak mulai dapat menghitung jumlah keping puzzle meskipun dengan bantuan guru. c) Anak yang berkembang sesuai harapan menyebutkan jumlah kepingan puzzle yang disusun sebanyak 12 anak atau 35,3% dari 34 anak, artinya anak dengan baik dapat menghitung jumlah kepingan puzzle. d) Anak yang berkembang sangat baik menyebutkan jumlah kepingan puzzle yang disusun sebanyak 14 anak atau 41% dari 34 anak artinya anak dapat menghitung jumlah keping puzzle lebih dari satu puzzle.

Sedangkan hasil observasi anak siklus I pertemuan 2 adalah sebagai berikut : (1) anak menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh, dengan hasil :

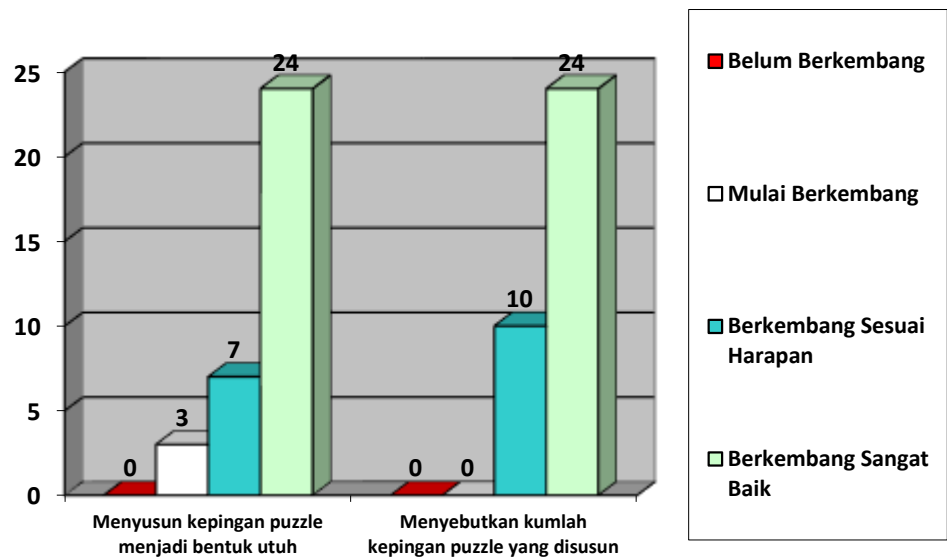
(a) BB (Belum Berkembang) ada 3 anak (b) MB (Mulai Berkembang) ada 3 anak (c) BSH (Berkembang Sesuai Harapan) ada 8 anak (d) BSB (Berkembang Sangat Baik) ada 20 anak (2) Anak menyebutkan jumlah kepingan puzzle yang disusun, dengan Hasil : (a) BB (Belum Berkembang) ada 0 anak (b) MB (Mulai Berkembang) ada 0 anak (c) BSH (Berkembang Sesuai Harapan) ada 16 anak (d)BSB (Berkembang Sangat Baik) ada 18 anak.



Grafik 2 : Siklus 1 Pertemuan 2

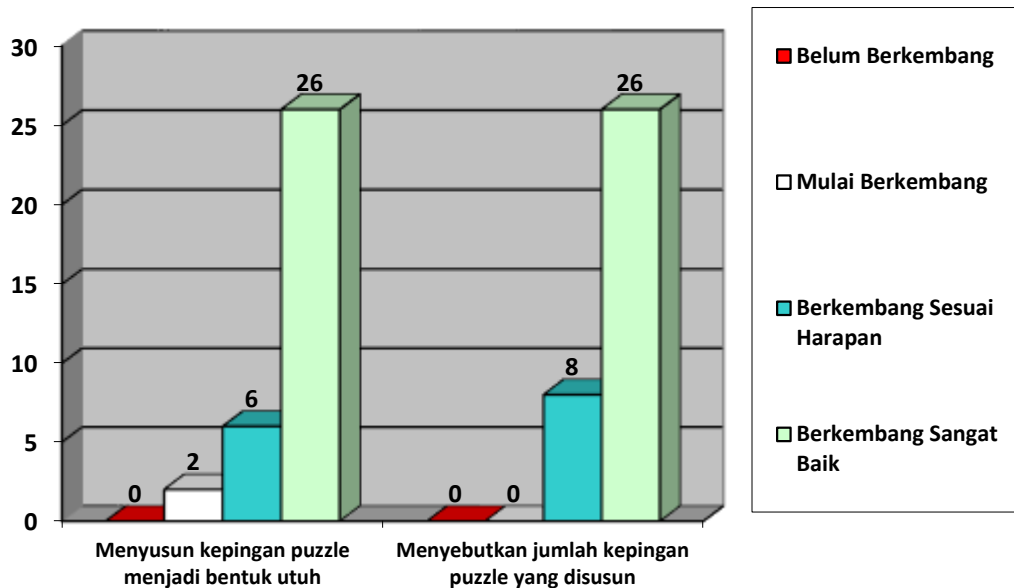
Dari hasil observasi anak, peningkatan kognitif pada siklus I pertemuan 2 pada aspek kemampuan anak menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh, anak yang belum berkembang menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh mulai berkurang yaitu dari 4 anak menjadi 3 anak atau 8,8 % dari 34 anak. Anak yang mulai berkembang menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh mulai berkurang yaitu dari 4 anak menjadi 3 anak atau 8,8 % dari 34 anak. Anak yang berkembang sesuai harapan menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh sebanyak 8 anak atau 23,5 % dari 34 anak, sedangkan anak yang berkembang sangat baik menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh naik menjadi 20 anak atau 58,9 % dari 34 anak.

Sedangkan pada aspek kemampuan anak menyebutkan jumlah kepingan puzzle yang disusun, tidak ditemukan lagi anak yang tidak berkembang dan mulai berkembang. Sedangkan anak yang berkembang sesuai harapan menyebutkan jumlah kepingan puzzle yang disusun naik menjadi 16 anak atau 47,1 % dari 34 anak, anak yang berkembang sangat baik menyebutkan jumlah kepingan puzzle yang disusun juga naik 18 anak atau 52,9 % dari 34 anak.



Grafik 3 : Siklus 2 Pertemuan 1

Dari hasil observasi anak, peningkatan perkembangan kognitif pada pertemuan 1 Siklus II, Pada Aspek kemampuan anak menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh, anak yang belum berkembang menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh sebanyak 0 anak atau 0 % dari 34 anak artinya tidak ada lagi anak yang tida dapat menyusun kepingan puzzle. Anak yang mulai berkembang menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh sebanyak 3 anak atau 8,8 % dari 34 anak. Anak yang berkembang sesuai harapan menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh turun menjadi 7 anak atau 20,6 % dari 34 anak dan anak yang berkembang sangat baik menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh naik menjadi 24 anak atau 70,6 % dari 34 anak, sedangkan kemampuan anak menyebutkan jumlah kepingan puzzle yang disusun anak, tidak ditemukan lagi anak yang belum berkembang dan mulai berkembang. Anak yang berkembang sesuai harapan jumlah kepingan turun menjadi 10 anak atau 29,4 % dari 34 anak, sedangkan anak yang berkembang sangat baik naik menjadi sebanyak 24 anak atau 70,6% dari 34 anak.



Grafik 4 : Siklus 2 Pertemuan 2

Peningkatan perkembangan kognitif pada siklus II pertemuan 2, pada aspek kemampuan anak menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh anak yang belum berkembang. Anak yang mulai berkembang turun menjadi 2 anak atau 5,9 % dari 34 anak, anak yang berkembang sesuai harapan turun menjadi 6 anak atau 17 % dari 34 anak, anak yang berkembang sangat baik naik menjadi 26 anak atau 76 % dari 34 anak, sedangkan kemampuan anak untuk menyebutkan jumlah kepingan puzzle yang disusun, tidak ditemukan lagi anak yang belum berkembang dan mulai berkembang. Anak yang berkembang sesuai harapan turun menjadi 8 anak atau 23,5 % dari 34 anak, anak yang berkembang sangat baik naik menjadi 26 anak atau 76 % dari 34 anak

Pembahasan

Dalam proses kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I dan siklus II dalam dua kali pertemuan dengan tema yang sama, terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Didalam siklus satu masih banyak terdapat beberapa kekurangan dan kelemahan, sehingga hasil yang diharapkan belum tercapai dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari data hasil observasi yang telah ada. Untuk itu peneliti perlu melanjutkan proses pengamatan pada siklus II. Didalam siklus II ini, proses kegiatan pembelajaran masih sama dengan yang dilakukan pada siklus pertama yaitu dilakukan dalam dua kali pertemuan, dengan tema yang sama. Hanya perbedaannya terdapat pada pelaksanaan agar tidak mengulang kesalahan pada siklus pertama peneliti melakukan perbaikan pada proses pembelajaran dengan memberikan hadiah sehingga anak dapat termotivasi untuk menyusun kepingan puzzle dengan cepat dan tepat. Untuk lebih jelasnya melihat perbedaan yang ada pada siklus pertama dan siklus kedua dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1
Analisis Perbandingan Hasil Penggunaan Puzzle dalam Peningkatan
Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun TK Negeri Pembina Selakau
Kabupaten Sambas

Pertemuan	Kriteria	Kemampuan anak menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh				Kemampuan anak menyebutkan jumlah kepingan puzzle yang disusun			
		Siklus 1	%	Siklus 2	%	Siklus 1	%	Siklus2	%
1	BB	4	11,8	0	0	0	0	0	0
	MB	4	11,8	3	8,8	8	23,5	0	0
	BSH	8	23,5	7	20,6	12	35,3	10	29,4
	BSB	18	52,9	24	70,6	14	41,2	24	70,6
Jumlah		34	100	34	100	34	100	34	100
2	BB	3	8,8	0	0	0	0	0	0
	MB	3	8,8	2	5,9	0	0	0	0
	BSH	8	23,5	6	17,6	16	47,1	8	23,5
	BSB	20	58,9	26	76,5	18	52,9	26	76,5
Jumlah		34	100	34	100	34	100	34	100

Berdasarkan tabel tersebut diatas terdapat perbandingan hasil analisis data penggunaan puzzle untuk peningkatan perkembangan kognitif pada anak usia 5 - 6 tahun di TK Negeri Pembina Selakau Kabupaten Sambas, dapat disimpulkan bahwa siklus II terjadi peningkatan yang lebih baik dari pada siklus I. Pada pertemuan 1 siklus I anak berkembang sangat baik dalam menyusun kepingan puzzle hanya 18 anak atau hanya 52% dari 34 anak, sedangkan dalam menyebutkan jumlah kepingan puzzle yang disusun hanya 14 anak atau 41,2%. Pada pertemuan 2 siklus I, anak yang berkembang sangat baik dalam menyusun kepingan puzzle sebanyak 20 anak atau 58,9 % dari 34 anak sedangkan dalam menyebutkan kepingan puzzle sebanyak 18 anak atau 52,9 %. Dengan demikian terjadi peningkatan perkembangan kognitif anak dalam menyusun kepingan puzzle pada siklus I pertemuan 1 dan 2 sebesar 6 %.

Sedangkan pada pertemuan 1 siklus II anak berkembang sangat baik dalam menyusun kepingan puzzle sebanyak 24 anak atau 70,6 % dari 34 anak, kemampuan menyebutkan jumlah kepingan puzzle sebanyak 24 anak atau 70,6 %, dan pada pertemuan 2 siklus II anak yang berkembang sangat baik dalam menyusun kepingan puzzle sebanyak 26 anak atau 76,5 % dari 34 anak, kemampuan menyebutkan jumlah kepingan puzzle sebanyak 26 anak atau 76,5 % dari 34 anak. Dengan demikian terjadi peningkatan perkembangan kognitif anak dalam menyusun kepingan puzzle pada siklus II pertemuan 1 dan 2 sebesar 5,9 %.

Berdasarkan perbandingan hasil analisis data penggunaan puzzle untuk peningkatan perkembangan kognitif pada anak usia 5 – 6 tahun dapat disimpulkan bahwa siklus II terjadi peningkatan yang lebih baik pada siklus I.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka ditarik kesimpulan bahwa penggunaan puzzle dapat meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Selakau Kabupaten Sambas. Adapun kesimpulan yang lainnya dapat dipaparkan sebagai berikut: 1) Perencanaan pembelajaran yang tertuang dalam RKH dengan menggunakan puzzle di TK Negeri Pembina Selakau Kabupaten Sambas seperti dalam IPKG 1 Siklus 1 pertemuan 1 diperoleh nilai rata-rata 3, artinya guru dapat membuat perencanaan dengan baik. Sedangkan IPKG 1 Siklus 2 pertemuan 2 diperoleh nilai rata-rata 4 artinya guru dapat membuat perencanaan dengan baik sekali. Hal ini menunjukkan bahwa guru dapat merancang perbaikan perencanaan pembelajaran. 2) Pelaksanaan pembelajaran dalam peningkatan perkembangan kognitif anak melalui penggunaan puzzle di TK Negeri Pembina Selakau Kabupaten Sambas seperti dalam IPKG II Siklus 1 pertemuan 1 diperoleh nilai rata-rata 3, artinya guru dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik. Sedangkan IPKG II Siklus 2 pertemuan 2 diperoleh nilai rata-rata 3,5 artinya guru dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa guru dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik. 3) Peningkatan perkembangan kognitif melalui penggunaan puzzle pada anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Selakau Kabupaten Sambas terjadi peningkatan yang signifikan. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan anak yang berkembang sangat baik. Pada siklus I pertemuan 1 anak yang berkembang sangat baik hanya mencapai 52,9% dari 34 anak, sedangkan pada siklus II pertemuan 2 anak yang berkembang sangat baik mencapai 76,6% dari 34 anak.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan diatas, adapun saran-saran sebagai berikut : 1) Sebaiknya guru dapat membuat perumusan perencanaan pembelajaran, pemilihan tema, pemilihan bahan main dan metode pembelajaran dengan tepat sehingga proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. 2) Sebaiknya dalam pelaksanaan pembelajaran guru mengajak anak berinteraksi dalam proses pembelajaran dilakukan serta harus menciptakan metode pembelajaran yang menyenangkan bagi anak sehingga pengalaman anak ketika proses pembelajaran lebih bermakna. 3) Guru sebaiknya menggunakan puzzle dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak.

DAFTAR RUJUKAN

- Jamaris, M, 2006, *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: PT Grasindo.
- Masitoh, dkk. 2007, *Strategi Pembelajaran TK*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Rahmanelli, 2007, *Efektivitas Pemberian Tugas Media Puzzle Dalam Pembelajaran Geografi Regional*, Pelangi Pendidikan, Volume II, Halaman 23-30.
- Rita, M, 2005, *Strategi Pengelolaan Lingkungan Belajar Di Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Direktorat PPTK & KPT Ditjen Dikti.
- Santrock, J. W., 2007, *Child Development*, Jakarta : Erlangga
- Sugiyono, 2013, *Memahami Penelitian Kualitatif*, Bandung : CV Alfabeta
- Wiyani, 2014, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, Yogyakarta : Gava Media
- Yulianti I, R. 2008, *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*, Jakarta: Laskar Askara.
- Zaman, B, dkk., 2005, *Media dan Sumber Belajar TK*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Marasaoly, S, 2009, Skripsi: *Pengaruh Terapi Bermain Puzzle terhadap Dampak Hospitalisasi pada Anak Usia Prasekolah di Ruang Anggrek I Rumah Sakit Kepolisian Pusat R.S. Sukanto*, Jakarta: Universitas Pembangunan Nasional "Veteran". Tersedia pada http://www.library.upnvj.ac.id/index.php?p=show_detail&id=3278 (Diakses 6 oktober 2015).