

**MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK MELALUI PUZZLE HURUF
PADA ANAK USIA 3-4 TAHUN DI KOBER KUNTUM MELATI INDAH
DESA BRAJA INDAH KECAMATAN BRAJA SELEBAH
KABUPATEN LAMPUNG TIMUR**

Dewi Purwati, Sumaryati, Ahmad Ardiyansah
Dewipurwati99@gmail.com,
Sumaryati_salim@gmail.com, Ardiyansyah77@gmail.com
STAI Darussalam Lampung

Received: 20/07/2019	Revised: 08/08/2019	Aproved: 10/08/2019
--------------------------------	-------------------------------	-------------------------------

Abstrak

Penelitian Tindakan Kelas ini dilatar belakangi dengan perkembangan kognitif anak didik masih kurang berkembang dikarenakan anak belum dapat memahami warna, bentuk, huruf, berhitung, antara banyak dan sedikit, besar atau kecil. Berdasarkan asumsi diatas maka penulis melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menerapkan model permainan puzzle huruf. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kognitif anak khususnya pada anak usia 3-4 tahun di Kober Kuntum Melati Indah Desa Braja Indah Kabupaten Lampung Timur. Jenis Penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas, metode ini cocok dan relevan dengan objek penelitian. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh anak didik usia 3-4 tahun di Kober Kuntum Melati Indah Desa Braja Indah Kabupaten Lampung Timur yang berjumlah 10 siswa. Tehnik pengumpulan data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah tes, observasi, dan dokumentasi. Penelitian ini dilakukan pada siklus I dan siklus II selama empat kali pertemuan dan tiap-tiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Setelah melakukan analisis dan pembahasan dalam penelitian ini, maka penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa penerapan permainan puzzle huruf dapat mengembangkan kognitif pada anak usia 3-4 tahun di Kober Kuntum Melati Indah desa Braja Indah Kecamatan Braja Selebah Kabupaten Lampung Timur Propinsi Lampung. Hal ini dapat dibuktikan dengan presentase perkembangan kognitif anak pada pra survey yang kriteria baik 0% dan pada siklus I meningkat menjadi 20%, dan siklus II meningkat lagi 80%.

Keyword: Mengembangkan Kognitif, Permainan Puzzle Huruf

This Classroom Action Research is motivated by the cognitive development of students is still underdeveloped because children cannot understand colors, shapes, letters, counting, between many and few, large or small. Based on the assumptions above, the authors conducted a class action research (CAR) by applying a letter puzzle model. This study aims to develop children's cognitive, especially in children aged 3-4 years in Kober Kuntum Melati Indah, Braja Indah Village, East Lampung Regency. This type of research is a classroom action research, this method is suitable and relevant to the object of

research. The subjects in this study were all students aged 3-4 years in Kober Kuntum Melati Indah, Braja Indah Village, East Lampung Regency, totaling 10 students. Data collection techniques obtained in this study were tests, observations, and documentation. This research was conducted in cycle 1 and cycle II for four meetings and each cycle consisted of two meetings. After analyzing and discussing this research, the writer can conclude that the application of letter puzzle games can develop cognitive skills in children aged 3-4 years in Kober Kuntum Melati Indah, Braja Indah village, Braja Selehah District, East Lampung Regency Lampung Province. This can be proven by the percentage of children's cognitive development in the pre-survey criteria of both 0% and pad cycle 1 increased to 20%, and cycle II increased again 80%.

Keyword: Develop Cognitive, Letter Puzzle Games

A. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah tuntutan hidup didalam tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan yaitu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya.¹

Menurut UU No 20 Tahun 2003 Pengertian pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.² Sedangkan menurut para ahli pendidikan adalah sebagai usaha yang dijalankan oleh seseorang atau kelompok orang lain agar menjadi dewasa atau mencapai tingkat hidup atau penghidupan yang lebih tinggi dalam arti mental.³

Dari beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah bimbingan yang diberikan kepada anak dalam masa pertumbuhan dan perkembangannya untuk mencapai tingkat

¹ Ki Hajar Dewantara, *Pengertian Pendidikan*, yogyakarta: kanisius1959. hal 2

² Departemen Pendidikan Nasional, Undang- Undang No 20 Tahun 2003, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta: Depdikmas. 2003. hal 1

³ Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1999. hal 63

kedewasaan dan bertujuan untuk menambah ilmu pengetahuan, membentuk karakter diri, dan mengarahkan anak untuk menjadi pribadi yang lebih baik.

Salah satu tokoh pendidikan anak usia dini, Maria Montessori mendefinisikan pendidikan anak usia dini sebagai sebuah proses dinamis dimana anak-anak berkembang menurut ketentuan-ketentuan dalam dari kehidupann mereka, dengan kerja sukarela mereka ketika di tempatkan dalam sebuah lingkungan yang disiapkan untuk memberi mereka kebebasan dalam expresi diri.⁴

Pendidikan anak usia dini adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh mencakup aspek fisik dan non fisik dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani, (moral dan spritual), motorik akal pikiran, emosional dan sosial yang tepat agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal.⁵

Sedangkan menurut Suyadi pendidikan anak usia dini sebagai salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan daya pikir, daya cipta, emosi spiritual sosio emosional, komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.⁶

Pendidikan anak usia dini adalah proses pembelajaran pada anak usia dini hendaknya dilakukan dengan tujuan memberikan konsep-konsep dasar yang memiliki kebermaknaan bagi anak melalui pengalaman nyata yang memungkinkan anak untuk mewujudkan aktifitas dan rasa ingin tahu secara optimal.⁷ Diketahui secara umum bahwa lima tahun pertama kehidupan

⁴ Maria Montessori, Gerald Lee Gutek (ed), *Metode Montessori*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2013. hal 140

⁵ B Budiyanto 2009, *Pendidikan Anak Usia Dini*, Mansur, 2007. hal 88

⁶ Suyadi, *Konsep Dasar Paud*, Rosdakarya, Bandung, cet.1, 2013 Tim Pustaka Familia, *Warna-Warni Kecerdasan Anak Dan Pendampingannya*, Kanisius, Yogyakarta, 2006. hal 123

⁷ Conny Semiawan, *Landasan Pembelajaran Dalam Perkembangan Manusia*, Pusat

anak merupakan saat yang paling menentukan kualitas perkembangan anak. Perkembangan anak meliputi tiga aspek yaitu: kognitif, afektif, psikomotorik. Kognitif berkaitan dengan kegiatan mental dalam memperoleh, mengolah, mengordinasi, dan menggunakan pengetahuan. Afektif berkaitan dengan perasaan atau emosi. Sedangkan psikomotorik merupakan aktifitas fisik yang berkaitan dengan proses mental.

Pengertian kognitif adalah bagaimana cara individu bertingkah laku, secara individu bertindak, yaitu cepat lambatnya individu didalam memecahkan suatu masalah yang dihadapinya.⁸ Menurut pendapat lain kognitif adalah konsep umum yang mencakup semua bentuk pengenalan, termasuk didalamnya, mengamati, melihat, memperhatikan, memberikan, menyangka, membayangkan, memperkirakan, menduga, dan menilai.⁹

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah suatu proses berfikir yang melibatkan kemampuan anak untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Kognitif seseorang akan berkembang seiring dengan berjalannya waktu apabila diberistimulasi atau rangsangan serta kemauan yang tertanam dalam diri untuk terus belajar menggali potensi yang ada dalam dirinya, serta mencari pengetahuan-pengetahuan baru.

Dalam hal ini anak memerlukan kegiatan yang menyenangkan dalam proses pembelajaran. Bagi anak bermain merupakan sarana untuk belajar dan mempersiapkan diri untuk memasuki dunia selanjutnya dan merupakan cara untuk mengembangkan berbagai aspek seperti: kognitif, sosial, emosi, dan fisik. Melalui kegiatan bermain dengan menggunakan alat permainan seperti puzzle huruf misalnya, akan

Pengembangan Kemampuan manusia(CHCD). Jakarta. 2007. hal 88

⁸ Ahmat Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenada.Media Group. 2011. hal 56

⁹ Chaplin" *Distionary Of Psycology*" . Kamus Lengkap Psikologi Cetakan

menstimulasi perkembangan kognitif anak, seperti mengenal huruf, warna, bentuk, dan jumlah. Melalui bermain kognitif anak akan senantiasa terlatih dengan baik dan akan berdampak positif pada aspek perkembangan selanjutnya.

Puzzle adalah permainan yang dimainkan dengan tujuan menyusun gambar atau huruf, yang diacak terlebih dahulu sehingga orang yang memainkannya akan mencoba menyusunnya didalam bingkai dengan menghubungkan potongan-potongan gambar atau huruf, sehingga menjadi gambar yang utuh.

Menurut observasi yang terjadi dilapangan adanya suatu permasalahan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak dikober Kuntum Melati Indah desa Braja Indah Kecamatan Braja Selehah Kabupaten Lampung Timur ini kognitif anak belum berkembang. Hal ini dapat dilihat dari anak didik yang sebagian belum dapat menyusun huruf sesuai dengan urutannya, anak belum paham dengan huruf, anak-anak kurang menyukai kegiatan belajar mengenal huruf, hal ini disebabkan karena kurangnya media dalam belajar huruf dan kegiatan pembelajaran yang monoton (tidak menyenangkan).

Berdasarkan keadaan yang demikian perlu suatu inovasi atau perubahan kegiatan pembelajaran agar lebih asyik dan menyenangkan agar dapat mencapai hasil yang diharapkan yaitu dengan mengajak anak-anak untuk bermain puzzle huruf agar tercipta pembelajaran yang menyenangkan dan akan memudahkan anak-anak untuk lebih memahami huruf.

Seharusnya tingkat kognitif anak usia 3-4 tahun telah mencapai tahap perkembangan sebagai berikut : mendengarkan cerita dengan penuh perhatian, membaca gambar dan menceritakan pada orang lain, menyukai tebakan, bermain dengan realistis, mengelompokkan benda sesuai kategori, menumpuk paling sedikit 5 kubus, mengetahui perbedaan dua kata yang pengucapannya mirip, mulai membaca buku sederhana,

menunjukkan bagian puzzle yang hilang, memahami urutan kejadian sehari-hari.¹⁰

Namun kenyataan yang nampak pada anak-anak di kober kuntum melati indah desa Braja Indah Lampung Timur pengembangan kognitif anak-anak masih sangat lambat. Hal ini dibuktikan bahwa anak belum dapat menyusun huruf sesuai dengan urutannya, anak-anak kurang paham huruf, anak-anak kurang menyukai kegiatan belajar mengenal huruf, kurangnya media (alat peraga) dalam belajar huruf, pembelajaran yang monoton (kurang menyenangkan). Penelitian bertujuan untuk mengembangkan kognitif anak melalui permainan puzzle huruf pada anak usia 3-4 tahun di kober kuntum melati Indah desa Braja Indah Kecamatan Braja Sebeh Kabupaten Lampung Timur.

B. PEMBAHASAN

1. Pengertian Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif adalah proses yang terjadi secara internal didalam pusat susunan saraf pada waktu manusia sedang berfikir.¹ Sedangkan menurut Vygostky anak-anak mengembangkan konsep-konsep yang lebih sistematis, logis, dan rasional sebagai akibat dari percakapan dengan seseorang yang dianggap lebih dalam hal tertentu.² Perkembangan kognitif adalah seluruh proses aktifitas mental yang berkaitan dengan persepsi, pikiran, ingatan, dan pengelolaan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah, merencanakan masa depan, atau semua proses kognisi yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai, dan memikirkan lingkungannya.

Anak usia dini tak lepas dari bermain, karena bermain

¹⁰Latifah Melli. *Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak*.retrieved, 2010. hal 120

¹ RN Pratiwi 2013, Dikutip Oleh 2, Jamaris,Martini.2006.*Perkembangan Dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, Buku Pintar PAUD, 2006. hal 78

merupakan dunia mereka, oleh karena itu ketika mereka belajar pastilah terselip unsur bermain didalamnya. Menurut Hurlock⁴ bermain adalah aktifitas yang membuat hati seseorang anak menjadi senang, sedangkan permainan adalah kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri.

Menurut Moeslichatoen bermain merupakan suatu aktifitas yang menyenangkan bagi semua orang, bermain akan memuaskan tuntutan perkembangan motorik, kognitif, bahasa, sosial, nilai-nilai dan sikap hidup.⁵ Sedangkan menurut Graham mendefinisikan bermain sebagai tingkah laku motifasi yang dipilih secara bebas, berorientasi pada proses yang disenangi, bermain merupakan pengalaman seperti emosi, senang, sedih, bergairah, kecewa, bangga, marah, dan sebagainya. Anak akan merasa senang bila bermain dan banyak hal yang didapat selain pengalaman. Bermain adalah sesuatu hal yang menyenangkan yang dilakukan oleh anak untuk mendapatkan pertumbuhan perkembangan anak baik itu motorik, kognitif, sosial, bahasa, dan emosional anak. Permainan yang digunakan didalam kelas merupakan permainan yang edukatif dan simpel, dimana dalam permainan ini dapat mengembangkan pertumbuhan kognitif anak sesuai dengan tingkat usia. Adapun permainan anak diantaranya: tepuk tangan, balok, kartu huruf, kartu angka, kartu gambar, puzzle, bermain peran, mewarnai, menggambar, sepak bola, ayunan, jungkitan, kucing dan tikus, basket, lari, menaiki menara.

Dari beberapa jenis permainan tersebut penelitian ini mengambil jenis permainan puzzle karena permainan tersebut mudah dilakukan oleh anak-anak dan sangat efisien karena jenis permainan tersebut tidak habis pakai artinya bisa untuk bermain lain kali lagi. Puzzle adalah berasal dari bahasa inggris yang berarti teka-teki atau

² Virgawati, *Perkembangan Kognitif Lev Vygotsky. (1896-1934)*, 2015. hal 67

⁴ Hurlock, E.B. *Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Alih Bahasa: Istiwidayati Dan Soedjarwo. Edisi kelima. Jakarta: Erlangga. 1999. hal 86

⁵ Moslichatoen R, *Bermain merupakan aktifitas yang menyenangkan bagi semua anak (dalam simatupang)* 2005, hal 24

bongkar pasang, media Puzzle adalah media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang.⁶ Menurut Depdiknas Puzzle merupakan salah satu jenis media yang digunakan dalam suatu permainan.⁷ Permainan ini merupakan salah satu jenis kegiatan bongkar pasang yang diacak dan disusun kembali ke bentuk semula. Permainan Puzzle adalah jenis permainan bongkar pasang atau teka teki yang dapat dimainkan dengan cara membongkar dan memasang kembali ke bentuk semula. Adapun kelebihan dan kekurangan bermain puzzle adalah sebagai berikut:⁸

1. Meningkatkan Kognitif

Ketrampilan ini berkaitan dengan bagaimana cara memecahkan masalah, mengenal warna, bentuk serta jumlah.

2. Meningkatkan Ketrampilan Motorik Halus

Berkaitan dengan otot-otot kecilnya khususnya tangan dan mata

3. Meningkatkan ketrampilan Sosial

Dapat dimainkan secara berkelompok

4. Meningkatkan Koordinasi Mata Dan Tangan

Anak belajar mencocokkan kepingan- kepingan dan akan menggunakan jari-jarinya.

5. Melatih Kesabaran

Bermain puzzle membutuhkan ketekunan, kesabaran, dan memerlukan waktu untuk berfikir memerlukan tantangan

6. Memperluas Pengetahuan

Anak akan belajar banyak hal warna, bentuk, angka, huruf, pengetahuan yang diperoleh dengan cara ini biasanya mengesankan di banding dengan cara menghafal.

2. Aspek-aspek Perkembangan Anak Usia Dini

Perkembangan fisik akan mempengaruhi kehidupan anak baik

⁶[http://www.academia.edu/9717051/Pengertian Puzzle Menurut Patmonodewo Misbach](http://www.academia.edu/9717051/Pengertian_Puzzle_Menurut_Patmonodewo_Misbach). Diakses pada 15-Januari-2019 jam 20.05

⁷ Menurut Depdiknas *Pengertian Puzzle* 2003 hal 43

⁸[http://www.AlatPeraga . Net/Manfaat dan tips memilih puzzle](http://www.AlatPeraga.Net/Manfaat_dan_tips_memilih_puzzle). Htm(2011) Di

secara langsung ataupun tidak langsung, secara langsung perkembangan fisik akan menentukan kemampuan dalam bergerak secara tidak langsung pertumbuhan dan perkembangan fisik akan mempengaruhi bagaimana anak memandang dirinya sendiri dan orang lain.¹²

Perkembangan fisik meliputi perkembangan badan, otot kasar dan otot halus, yang selanjutnya disebut motorik kasar dan motorik halus, perkembangan motorik kasar berhubungan dengan gerak dasar yang terkoordinasi dengan otot seperti berlari, berjalan, melompat, memukul dan menarik, sedangkan motorik halus berfungsi untuk melakukan gerakan yang lebih spesifik seperti menulis, melipat, menggantung, mengancingkan baju, dan mengikat tali sepatu.¹³ Perkembangan fisik ini akan sangat berpengaruh untuk perkembangan anak baik langsung atau tidak langsung, karena apabila fisik anak ini sehat tentunya kegiatan anak yang berhubungan dengan fisik seperti melompat, berjalan, berlari, memukul, menarik, menulis, melipat, menggantung, mengancingkan baju, dan mengikat tali sepatu, itu akan dilakukan dengan baik dan tepat, namun sebaliknya jika fisiknya tidak sehat maka anak akan susah untuk melakukan semua itu.

Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berfikir baik. Sementara menurut para ahli menyatakan bahwa pada tahap-tahap seperti praoperasional, anak mulai mempresentasikan dunianya dengan kata-kata bayangan dan gambaran-gambaran, anak mulai berfikir simbolik pemikiran-pemikiran mental muncul, egosentisme tumbuh, dan keyakinan magis mulai terkonstruksi.¹⁴

Menurut Piaget perkembangan kognitif seseorang atau siswa adalah suatu pemikiran yang bersifat genetik, artinya proses belajar itu

akses pada 8- maret-2019 Jam 12.30

¹² Elisabeth B Hurlock (1978: 159) Tentang Perkembangan Motorik, 1978

¹³ Oleh TK ABA BC Sleman, Karakteristik Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 3-5 Tahun. Slamet Suyanto, Jakarta Bali. 2005 hal 49

didasarkan atas mekanisme biologis perkembangan sistem syaraf.¹⁵Selain itu juga perkembangan kognitif berlangsung sejak masa bayi walaupun potensi - potensi itu terutama secara biologis dimulai sejak masa prenatal.¹⁶ Perkembangan kognitif dapat dimulai dari masa bayi sampai dewasa, yang bersifat secara biologis yang membutuhkan stimulus untuk perkembangannya, namun terkadang juga bersifat genetik.

Perkembangan bahasa anak berkembang menurut hukum alami, yaitu mengikuti bakat, kodrat, dan ritme yang alami. Perkembangan bahasa anak berjalan sesuai jadwal biologinya. Hal ini dapat digunakan mengapa sebagai dasar mengapa anak pada umur tertentu sudah dapat bicara, perkembangan bahasa tidaklah ditentukan pada umur, namun mengarah pada perkembangan motoriknya, namun perkembangan tersebut sangat di pengaruhi oleh lingkungan.

Bahasa anak ini akan muncul dan berkembang melalui berbagai situasi interaksi sosial dengan orang dewasa.¹⁷Menurut mansur menyatakan bahwa kemampuan bahasa berkaitan erat dengan kemampuan kognitif anak, walaupun mulanya bahasa dan pikiran merupakan dua aspek yang berbeda. Namun sejalan dengan perkembangan kognitif anak bahasa menjadi ungkapan dari pikiran.¹⁸

3. Tujuan Perkembangan Kognitif

Pada saat berkembangnya kognitif anak, meningkat pula tingkat kecerdasan, akurasi, kekuatan dan evisiensi gerakan. Kognitif yang cenderung memperlihatkan perbaikan yang terbesar adalah kegiatan yang dilakukan di sekolah misalnya bermain puzzle huruf, kognitif anak akan berkembang dengan bermain puzzle huruf, karena dalam bermain anak

¹⁴ Mansur, *Perkembangan Kognitif Anak* , Jakarta 2005. hal 33

¹⁵ Oleh Prehatiningsih., *Tingkat Perkembangan Kognitif*, Bandung, 2012. hal 43

¹⁶ Desmita, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini* , yogyakarta 2006. hal103

¹⁷Kartini, Kartono, *Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini*, jakarta 1995. hal 127

¹⁸ Mansy ur. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*,(Yogyakarta: Psikologi Perkembangan) Bandung: 200.5 hal 57

akan mengenal warna, angka, bentuk, berhitung mengenal huruf dan belajar membaca.

Adapun tujuan perkembangan kognitif adalah agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dilihat, didengar, dan dirasakan sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif, agar anak mampu melatih ingatannya terhadap peristiwa yang dialaminya, agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikiran dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa yang lainnya, agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran, baik yang terjadi secara alamiah ataupun percobaan, agar anak mampu memecahkan persoalan yang dialaminya, agar anak mampu memahami simbol-simbol yang ada disekitar.

Penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Arikunto menjelaskan PTK adalah penelitian yang dilakukan dengan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif antara kepala sekolah, guru kelas, dan peneliti untuk menyamakan pemahaman, kesepakatan tentang permasalahan, pengambilan keputusan yang melahirkan kesamaan tindakan bertujuan meningkatkan keaktifan dan kreativitas anak usia dini. Kegiatan penelitian meliputi: perencanaan, pelaksanaan, pengumpulan data, dan menganalisis data/informasi untuk memutuskan kelebihan atau kelemahan tindakan tersebut.

Penelitian ini dilakukan di Kober Kuntum Melati Indah Kecamatan Braja Sebah pada semester genap tahun pelajaran 2018/2019. Sekolah ini ditetapkan sebagai lokasi penelitian dengan pertimbangan bahwa sekolah ini belum memaksimalkan kegiatan mengembangkan kognitif anak melalui permainan puzzle huruf dalam pembelajarannya. selanjutnya karena penulis adalah salah satu guru di sana dan tempatnya yang tidak jauh dari rumah penulis sehingga akan memudahkan penelitiannya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi yaitu mengamati secara langsung perilaku siswa dalam hal ketepatan dan kebenaran ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung melalui permainan puzzle huruf, dokumentasi yang berfungsi sebagai data pelengkap dari data yang diperoleh selama penelitian.

Peneliti menggunakan teknik analisis data yaitu data yang berupa informasi yang bentuk kalimat yang memberi gambaran tentang ekspresi anak berkaitan dengan tingkat pemahaman terhadap suatu materi belajar.

Hasil Penelitian berupa data aktifitas siswa diamati dengan lembar obserfasi pada saat proses belajar mengajar berlangsung dan data hasil berkembangnya kognitif anak diperoleh dari bermain puzzle huruf. Pembelajaran untuk mengembangkan kognitif anak melalui kegiatan bermain puzzle huruf dilakukan kegiatan dengan memfokuskan pada anak agar mampu mengenal bentuk huruf, menyebutkan warna, menghitung jumlah puzzle, memahami kalau ada salah satu puzzle yang hilang.

Berdasarkan hasil tindakan pada siklus 1 bahwa perkembangan kognitif anak melalui kegiatan bermain puzzle ini belum menunjukkan tingkat keberhasilan, hal ini dikarenakan :

- a) Kegiatan belajar dan aktifitas anak selama siklus 1 terasa belum efektif, mengingat masih adanya beberapa kendala baik dari guru maupun aktifitas anak.
- b) Hasil penelitian kegiatan pada pengembangan kemampuan kognitif anak belum memuaskan, hal ini dapat dilihat hasil anak yang mencapai kriteria baik masih relatif rendah.
- c) Kekurangan-kekurangan pada siklus 1 akan di perbaiki pada siklus selanjutnya

Selanjutnya kegiatan siklus II lebih menekankan pada anak agar mengetahui macam-macam hewan yang ada di air, mengetahui hewan yang enak dimakan dan tidak enak dimakan.

Hasil dari kegiatan ini anak-anak lebih berkonsentrasi dalam proses bermain puzzle huruf sehingga hasil yang diperoleh meningkat seperti yang terlihat pada tabel berikut

Tabel hasil penelitian

No	Nama Anak	Baik	Cukup	Kurang
1	Raisa Aulia Rahmadani	√		
2	Ani Lailia Putri		√	
3	Raxma Thalita Andriyani	√		
4	Alex Setiyawan		√	
5	Vanesa Ayu Wandira			√
6	Dafa Pratama	√		
7	Cila Angraini			√
8	Mega Melia Sofa		√	
9	Arya Darmawan			√
10	Muhamad Fatiyan	√		

Subyek	Kriteria siswa	Jumlah siswa	Presentase
	Baik	4	40%
	Cukup	3	30%
	Kurang	3	30%
Jumlah		10 anak	100%

Tabel hasil penelitian

No	Nama Anak	Baik	Cukup	Kurang
1	Raisa Aulia Rahmadani	√		
2	Ani Lailia Putri	√		
3	Raxma Thalita Andriyani	√		
4	Alex Setiyawan	√		
5	Vanesa Ayu Wandira	√		
6	Dafa Pratama	√		
7	Cila Angraini			√
8	Mega Melia Sofa	√		
9	Arya Darmawan		√	
10	Muhamad Fatiyan	√		

Subyek	Kriteria siswa	Jumlah siswa	Presentase
	Baik	8	80%
	Cukup	1	10%
	Kurang	1	10%
Jumlah		10 anak	100%

Berdasarkan tabel diatas pengembangan kognitif anak dalam kegiatan bermain puzzle huruf meningkat, jumlah siswa yang memiliki kriteria baik ada 8 anak atau 80%, kriteria cukup ada 1 anak atau 10%, dan yang kriteria kurang ada 1 anak atau 10%.

Observasi dan Evaluasi Tindakan Siklus II, pembelajaran pada siklus II di peroleh data sebagai berikut :

Tabel presentase perbandingan post test siklus I dan siklus II

No	Tingkat Pemahaman Siswa	Pre tes	Post tes siklus 1	Post tes siklus II
1	Baik	0%	20%	80%
2	Cukup	20%	20%	10%
3	Kurang	80%	60%	10%

	Jumlah	100%	100%	100%
--	--------	------	------	------

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa ada peningkatan pada siswa yang memiliki kriteria baik yaitu yang semula pada pre test 0 siswa atau 0%, pada post tes siklus 1, 2 siswa atau 20% dan post test siklus II 8 siswa atau 80% . Siswa yang memiliki kriteria cukup pada pre test 2 siswa atau 20% kriteria cukup pada post test siklus 1 adalah 2 siswa atau 20%, dan kriteria cukup pada post test siklus II adalah 1 siswa atau 10 % . Selanjutnya untuk kriteria kurang pada pre test adalah sebanyak 8 siswa atau 80 %, kriteria kurang pada post test siklus 1 adalah 6 siswa atau 60%, dan post test siklus ke II adalah sebanyak 1 siswa atau 10%.

Analisis dan Refleksi Tindakan Siklus II, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kognitif anak dapat berkembang melalui permainan puzzle huruf , hal ini dapat dilihat dari perkembangan kemampuan anak dari observasi. Adapun keberhasilan yang diperoleh pada siklus II ini, peneliti bersama kolaborator telah menyimpulkan diantaranya sebagai berikut:

- a. Aktifitas anak dalam mengikuti kegiatan bermain puzzle huruf sudah baik.
- b. Siswa antusia dalam mengikuti kegiatan bermain puzzle huruf
- c. Dalam kegiatan bermain puzzle huruf kognitif anak sudah mulai berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya, anak mulai memahami warna, berhitung , memahami bentuk huruf, dan memahami apabila ada salah satu potongan puzzle yang hilang akan berakibat kurang sempurna hasil akhirnya.
- d. Pelaksanaan kegiatan bermain puzzle huruf ini untuk mengembangkan kognitif anak pada siklus II ini lebih baik dari pada siklus I yaitu adanya peningkatan presentase dari yang 0% menjadi 80%.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan diatas, maka diperoleh gambaran secara umum tentang bermain puzzle huruf dapat mengembangkan kognitif anak pada Kober Kuntum Melati Indah desa Braja Indah pada usia 3-4 tahun.

Tabel Presentase Ketrampilan Kognitif Anak Siklus I dan Siklus II

No	Tingkat Pemahaman Siswa	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1	Baik	20%	80%	Meningkat
2	Cukup	20%	10%	menurun
3	Kurang	60%	10%	Menurun
Jumlah		100%	100%	

Berdasarkan tabel diatas terlihat ada peningkatan dari siklus I ke siklus II. Peningkatan terlihat pada siswa yang memiliki kriteria baik 2 siswa atau 20% pada siklus 1 dan meningkat menjadi 8 siswa atau 80 % pada siklus II. Hasil penelitian tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran di PAUD Kober Kuntum Melati Indah pada kegiatan bermain puzzle huruf harus memiliki tujuan karena dapat mengembangkan kognitif anak karena dapat memberikan kesenangan, keberanian untuk mencoba dan kepuasan tersendiri bagi anak.

Disimpulkan bahwa penerapan kegiatan bermain puzzle huruf dapat mengembangkan kognitif anak, kegiatan ini dapat digunakan sebagai salah satu saran pendidikan yang berguna bagi siswa.

C. Kesimpulan

Berdasarkan observasi pada penelitian tindakan kelas dan pembahasan yang dikemukakan pada setiap siklus, peneliti dapat menyimpulkan bahwa penerapan kegiatan bermain puzzle huruf dapat mengembangkan kognitif anak usia 3-4 tahun di Kober Kuntum Melati Indah desa Braja Indah Kecamatan Braja Selaebah Kabupaten Lampung Timur Profinsi Lampung.

Hal ini di tunjukkan dengan hasil kegiatan bermain puzzle huruf di peroleh angka mulai dari siklus I sampai siklus II. Dimana

diperoleh angka rata-rata pra siklus sebesar 0%, siklus 1 adalah 20%, dan siklus ke II adalah 80 %

D. DAFTAR PUSTAKA

- Ahmat Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2011
- B Budiyanto (2009), *Pendidikan Anak Usia Dini*, Mansur, 2007
- Chaplin "Distionary Of Psycology". Kamus Lengkap Psikologi Keenam 2002
- Conny Semiawan, *Landasan Pembelajaran Dalam Perkembangan Manusia, Pusat Pengembangan Kemampuan manusia (CHCD)*. Jakarta. 2007
- Departemen Pendidikan Nasional, Undang- Undang No 20 Tahun 2003, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta: Depdiknas. 2003
- Desmita, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Yogyakarta, 2006 Depdiknas *Pengertian Puzzle* 2003
- Definisi Pendidikan Usia Dini (PAUD) Menurut UU No 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan*
- Elisabeth, B Hurlock, *Tentang Perkembangan Motorik*, Yogyakarta 1978
- Familia, *Warna-Warni Kecerdasan Anak Dan Pendampingannya*, Kanisius, Yogyakarta, 2006
- Greadler, Margaret, E. *Learning And Intruksion Teori Dan Aplikasi* Jakarta: Kencana 1999
- Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*, Jakarta: PT. Raja Grafind Persada, 1999
- Hurlock, E.B. *Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Alih Bahasa: Istiwidayati Dan Soedjarwo. Edisi kelima. Jakarta: Erlangga. 1999
- Kartini, Kartono, *Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini, 1995 Laporan Perkembangan Anak Usia Dini Kober Kuntum Melati Indah Tahun Pelajaran 2018/2019*
- Ki Hajar Dewantara, *Pengertian Pendidikan*, Yogyakarta: kanisius 1959
- Kuppermic, Leadbeater. "School Social Climate and Individual Differences in Vulnerability to Psy chopathology." *Journal of School Psychology*,

Vol. 39, No. 2, 2011: 21-23.

Latifah melli. *Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak* .retrivied Yogyakarta, 2010

Mansur, *Perkembangan Kognitif Anak*, Jakarta 2005

Mansyur. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, (Yogyakarta: Psikologi Perkembangan) Bandung: 2005

Maria Montessori, Gerald Lee Gutek (ed), *Metode Montessori*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2013

Mc.Taggart, *Siklus Pembelajaran PTK*.1999

Moslichatoen R, *Bermain merupakan aktifitas yang menyenangkan bagi semua anak* (dalam simatupang) 2005

Mulyasa, *Praktek Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011

Pratiwi, dkk, *Pengembangan Anak Usia Taman Kanak Kanak*, Bandung, 2006

Slamet, Suyanto, *Karakteristik Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 3-5 Tahun*. Slamet Suyanto, Jakarta Bali. 2005

Sujiono, dkk, *Metode Pengembangan Kognitif*. Unifersitas Terbuka, Jakarta 2006

Suyadi, *Kecerdasan Anak Dan Pendampingannya*, Kanisius, Yogyakarta, 2006