BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Defenisi Kognitif

1. Pengertian Kognitif

Beberapa pengertian kognitif menurut para ahli diantaranya; Menurut Drever yang dikutip oleh Yuliana Nurani dan Sujiono disebutkan bahwa "kognitif adalah istilah umum yang mencakup segenap model pemahaman, yakni persepsi, imajinasi, penangkapan makna, penilaian, dan penalaran". [1] Sedangkan menurut Piaget, menyebutkan bahwa "kognitif adalah bagaimana anak beradaptasi dan menginterpretasikan objek dan kejadian-kejadian disekitarnya".Piaget memandang bahwa anak memainkan peranan aktif didalam menyusun pengetahuannya mengenai realitas, anak tidak pasif menerima informasi. [2]

Walaupun proses berpikir dan konsepsi anak mengenai realitas telah dimodifikasi oleh pengalamannya dengan dunia sekitar dia, namun anak juga aktif menginterpretasikan informasi yang ia peroleh dari pengalaman, serta dalam mengadaptasikannya pada pengetahuan dan konsepsi. Pengertian lain juga tentang kognitif menurut Chaplin yang di kutip oleh Winda Gunarti mengemukakan bahwa "kognitif adalah konsep umum yang mencakup semua bentuk mengenal, menyangka, membayangkan, memperkirakan, menduga dan menilai. [3]

---

[1] Yuliani Nurani dan Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif,* Jakarta; Universitas Terbuka 2004, h. 23

[2] *Ibid,* h. 24

[3] Winda Gunarti, *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Usia Dini,* Jakarta; Universitas Terbuka 2008, h. 10

Dari berbagai penilaian yang telah disebutkan diatas dapat dipahami bahwa kognitif adalah sebuah istilah yang digunakan oleh psikolog untuk menjelaskan semua aktifitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan, dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah, dan merencanakan masa depan, atau semua proses psikogis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai, dan memikirkan lingkungannya.

2. Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif merupakan salah satu kemampuan dasar yang dimiliki anak usia 5-6 tahun. Apabila kita bicara kemampuan dasar, maka kita akan menghubungkannya dengan istilah"potensi". Dalam banyak buku psikologis potensi sering diartikan sebagai pembawaan sejak lahir atau kesanggupan untuk berkembang yang dimiliki seorang manusia sejak lahir[4].ketika seorang manusia sejak lahir ia membawa segudang potensi, namun potensi tersebut harus didukung oleh orang dewasa yang ada disekitarnya agar dapat berkembang secara optimal dan maksimal. perkembangan kognitif merupakan perkembangan dari pikiran. Pikiran merupakan bagian dari otak, bagian yang digunakan untuk bernalar, berpikir dan memahami sesuatu. Setiap hari pikiran anak berkembang ketika mereka belajar tentang orang yang ada disekitarnya. Belajar, berkomunikasi dan membaca mendapatkan lebih banyak pengalaman lainnya, kognitif dapat diartikan sebagai kemampuan verbal, kemampuan memecahkan masalah dan kemampuan

[4]*Ibid,* h. 20

untuk beradaptasi dan belajar dari pengalaman hidup sehari-hari[5].kemampuan kognitif senantiasa berkembang dan sering kali kita menyebutkan dengan istilah lebih intelek dan cerdas. Kemampuan kognitif dapat berkembang dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktorgen (pembawaan) dan lingkungan.

B. Defenisi Bermain

1. Pengertian Bermain

Didalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, bermain diartikan sebagai melakukan sesuatu untuk bersenang-senang[6]. Jadi seorang anak yang bermain berarti anak itu sedang melakukan aktifitas yang menyenangkan bagi dirinya.Bermain adalah kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan, baik dengan tujuan maupun tanpa ada tujuan dan menimbulkan efek menyenangkan pada diri anak.Landreth yang dikutip oleh Masito[7] mengemukakan bermain merupakan bagian integral dari masa kanak-kanak, media yang unik untuk memfasilitasi perkembangan ekspresi bahasa, keterampilan komunikasi, perkembangan emosi, keterampilan sosial, keterampilan pengambilan keputusan, dan perkembangan kognitif pada anak-anak.Aktifitas bermain yang dilakukan anak-anak merupakan cerminan kemampuan fisik, intelektual, emosional dan sosial.

Bermain juga merupakan media yang baik untuk belajar karena dengan bermain, anak-anak akan berkata-kata, belajar menyesuaikan diri dengan

---

[5] Rasmita F, *"Pintar Soft Skill" Membentuk Pribadi Unggul,* CV. Badaouse Media, Bandung; 2009 h. 56

[6]Hanawi Ridwan, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Populer (ABJAD),* PT TIGA DUA Surabaya, Tahun 1992, h. 60

[7]Masito dkk, *Pendekatan Belajar Aktif di Taman Kanak – Kanak,* Depdiknas Dirjen Perguruan Tinggi, Jakarta; 2005, h. 33

lingkungan, melakukan apa yang dapat dilakukannya, dan mengenal waktu, jarak, serta suara[8]. Bermain adalah kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak baik sehat maupun sakit. Melalui bermain anak akan belajar berkata-kata, bagaimana menyesuaikan dengan tuntutan lingkungan, apa yang dapat ia lakukan[9].

Bermain pada anak sama dengan kerja pada orang dewasa, dan merupakan salah satu cara yang efektif untuk menurunkan stres pada anak, dan juga penting untuk kesejahteraan mental dan emosional anak[10]. Erickson yang dikutip oleh Pakerti Widia mendefinisikan bermain sebagai suatu situasi dimana ego dapat bertransaksi dengan pengalaman menciptakan suatu model dan menguasai realitas melalui percobaan dan perencanaan.[11]

Menurut Mc. Cune, Nicolich, dan Fenson yang dikutip oleh Monolalu, bermain dibedakan dari perilaku yang lain dalam hal:

a. Ditujukan demi kesenangan sendiri
b. Fokus lebih pada makna daripada hasil akhir
c. Diarahkan pada eksplorasi subjek untuk melakukan sesuatu pada objek
d. Tanpa mengharapkan hasil serius
e. Tidak diatur oleh aturan eksternal
f. Adanya keterkaitan aktif dari pemainnya[12]

Sedangkan Garfey dan Piaget yang ditulis oleh Nakita menambahkan bahwa permainan haruslah menyenangkan, spontan, sukarela, motivasinya

---

[8]*Ibid, h. 53*
[9]*Ibid, h. 55*
[10] Montalalu, *Bermain dan Permainan Anak,* Universitas Terbuka, Jakarta; 2005, h. 40
[11] Pakerti Widia, *Metode Pengembangan Seni,* Universitas Terbuka, Jakarta; 2008, h. 67
[12]Montalalu, *Op.cit,* h. 43

intrinsic, fleksibel, dan terkait dengan pertumbuhan fisik dan kognitif[13]. Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah:

> Kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak sehari-hari karena bermain sama dengan bekerja pada orang dewasa, yang dapat menurunkan stres anak, media yang baik untuk anak belajar berkomunikasi dengan lingkungannya, menyesuaikan diri dengan lingkungannya, dan penting untuk meningkatkan kesejahteraan mental serta sosial anak[14].

2. Fungsi Bermain

Fungsi utama bermain adalah merangsang perkembangan sensoris-motorik, perkembangan intelektual, perkembangan sosial perkembangan kreativitas, perkembangan kesadaran diri, perkembangan moral dan bermain sebagai terapi.

a. Perkembangan sensoris-motorik

Pada saat melakukan permainan, aktifitas sensoris-motorik merupakan komponen terbesar yang digunakan anak dan bermain aktif sangat penting untuk perkembangan fungsi otot.

b. Perkembangan intelektual

Pada saat bermain anak melakukan eksplorasi dan manipulasi terhadap segala sesuatu yang ada dilingkungan sekitarnya, terutama mengenal warna, bentuk, ukuran, tekstur, dan membedakan objek. Pada saat bermain pula anak akan melatih diri untuk memecahkan masalah[6]. Misalnya ketika bermain mobil-mobilan, bannya terlepas dan anak dapat memperbaikinya, maka ia telah belajar memecahkan masalahnya melalui eksplorasi alat mainannya dengan

---

[13]Nakita, *Psikologi Perkembangan Anak,* permainan pengembangan Kognitif (http://www.tabloid-nakita.com), di akses pada 4 september 2016

[14]Kesimpulan di Atas berdasrkan Buku *Jangan Sebut Aku Bodoh* (Panduan Bagi Orang Tua Untuk Menemkan Potensi Anak) Yang di Tulis Oleh Al. Tridhonanto, PT Elex Media Komputindo, Jakarta; 2012, h. 47

menggunakan daya pikir dan imajinasinya semaksimal mungkin. Semakin sering anak melakukan eksplorasi seperti ini, maka akan melatih kemampuan intelektualnya.

3. Karakteristik Bermain

Ada lima karakteristik bermain yaitu sebagai berikut :

a. Bermain adalah Sukarela
Karena didorong oleh motivasi dari dalam diri seseorang sehingga akan dilakukan oleh anak apabila hal itu betul-betul memuaskan dirinya, bukan karena iming-iming hadiah atau karena diperintah oleh orang lain. Jadi, permainan yang dilakukan anak adalah suatu kepuasan tersendiri karena tidak harus memnuhi tuntutan atau harapan dari luar, anak-anaklah yang menentukan perannya sendiri dalam bermain.
b. Bermain adalah pilihan anak
Anak-anak memilih secara bebas sehingga apabila seorang anak dipakasa untuk bermain, sekali pun mungkin dilakukan dengan cara yang halus maka aktivitas itu bukan merupakan aktivitas dan bukan lagi bukan lagi kegiatan bermain atau non play.
c. Bermain adalah permainan yang menyenangkan
Anak-anak merasa gembira dan bahagia dalam melakukan aktivitas bermain tersebut, bukan menjadi tegang atau stress. Bermain yang menyenangkan merupakan syarat mutlak dalam melakukan kegiatan di TK.
d. Bermain adalah simbolik
Melalui kegiatan bermain anak akan mampu menghubungkan pengalaman mereka dengan kenyataan sekarang, misalnya berpura-pura menjadi orang lain, anak-anak akan bertingkah laku seperti yang diperankannya.
e. Bermain adalah aktif melakukan kegiatan
Dalam bermain anak-anak bereksplorasi, bereksperimen, menyelidiki dan bertanya tentang manusia, benda-benda, kejadian atau peristiwa.[15]

4. Cara Memilih Permainan

Pengetahuan dapat diperoleh anak dengan berbagai aktivitas bermain yang menarik. Memilih bermain yang tepat juga mendukung proses belajar anak. Misalnya bermain puzzle akan melatihnya untuk menyelesaikan masalah. Bisa juga memberikannya buku mewarnai, mainan yang bisa di bentuk-bentuk sesuai

[15] susi sri rahmawati . *Karakteristik Bermain Anak Usia Dini* http://susisrir14.blogspot.co.id/2015/09/karakteristik-bermain-anak-usia-dini.html

dengan keinginan yang akan melatih lebih kreatif untuk membuat suatu benda dan lainnya. Anak taman kanak-kanak tentu saja belajar sambil bermain, misalnya sambil menggambar dan mewarnai dengan menggunakan warna yang mencolok sehingga membantu anak untuk mengingat.

Guru di kelas dapat menentukan bermain, baik untuk kegiatan disekolah maupun dirumah.Permainan yang dipilih tetap mengandung nilai-nilai kreativitas, edukasi, kompetisi, sportivitas, semangat kebersamaan.Menurut soebachman yang dikutip oleh Musfiro Takdiroatun.“ Mengatakan ada beberapa hal yang hendak dipertimbangkan ketika memilih permainan untuk anak. Berikut adalah panduan untuk memilih permainan yang tepat bagi anak”.

1. Pilih mainan diatas segala-galanya, menyenangkan dan jangan terlalu memaksakan anak.
2. Pilih permainan yang sesuai dengan usia, perhatian, dan kemampuan anak untuk memperoleh manfaat yang maksimal dan permainan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak.
3. Melihat permainan sesuai dengan minat anak untuk menarik anak mengeksplor dirinya secara bebas tanpa adanya tekanan.
4. Pilih permainan yang serbaguna yang tidak hanya mengandalkan anak memencet tombol saja kemudian menontonnya, sebab anak tidak akan tahu apa yang harus dilakukan anak dengan permainan tersebut.
5. Periksalah daya tahan dan keamanannya, memilih permainan tidak harus mahal kalau permainan tersebut hanya bisa diberikan beberapa saat saja dan dapat membahayakan anak. [16]

Bermain anak membutuhkan suasana yang menyenangkan dan media yang sesuai dengan tujuan, menarik, dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan. Bermain yang menambah nilai dalam proses belajar menurut Noorlaila mempunyai beberapa syarat, diantaranya:

[16]Musfiroh Takdiroatun, *Pengembangan Kecerdasan Majemuk,* Universitas Terbuka, Jakarta; 2008, h. 107

1. Terkait langsung dengan tempat bermain. Permainan yang baik adalah yang memberi pengetahuan, menguatkan sikap, dan mendorong tindakan penting bagi keberhasilan.
2. Mengajari pembelajaran cara berpikir, mengakses informasi, bereaksi, memahami, berkembang, dan menciptakan nilai.
3. Sangat menyenangkan dan mengasikkan, namun tidak sampai membuat pembelajaran tampak bodoh dan dangkal.
4. Membebaskan pembelajaran untuk bekerja sama.
5. Menantang, namun tidak sampai membuat anak kecewa dan kehilangan akal.
6. Menyediakan cukup waktu untuk merenung, memberikan umpan balik, berdialog, dan berintegrasi. [17]

3. Jenis-Jenis Permainan

Taman kanak-kanak merupakan tahap perkembangan dimana periode pertumbuhan otak anak tersebut masih dalam masa subur. Sebagai orang tua dan guru tentunya harus tahu permainan yang cocok untuk anak taman kanak-kanak, sehingga dapat merangsang perkembangan sel otak anak-anak. Anak yang cerdas merupakan anak aktif yang memiliki kemampuan keseimbangan antara intelegensi (IQ), kecerdasan emosi (EQ), dan kecerdasan spiritual (SQ).Banyak sekali jenis permainan yang dapat di mainkan oleh anak-anak.Baik itu bermain yang didimainkan secara individual maupun secara berkelompok, bermain tersebut terus berkembang dan tersebar diseluruh wilayah. Secara umum, jenis bermain anak dapat dikategorikan kedalam tiga kelompok, yaitu sebagai berikut:

a. Bermain aktif

Bermain aktif adalah permainan yang biasanya melibatkan lebih dari satu orang anak, bermain aktif biasannya berupa olahraga yang bermanfaat untuk mengolah kemampuan kognitif pada anak. Selain itu bermain aktif biasanya memotifasi anak untuk belajar meraih prestasi, serta belajar bertahan dalam

[17] *Ibid,* h. 120

persaingan. Bentuk bermain ini secara tidak langsung juga melatih aspek kognitif pada anak untuk belajar mengatur dan menentukan strategi dalam meraih kemenangan, serta mengasah aspek efektif anak untuk bersikap sportif dan belajar menerima kekalahan. Salah satu contoh bermain aktif adalah puzzle, bermain menyusun dan mencocokkan bentuk dan tempatnya sesuai dengan gambar yang sebenarnya.

b. Bermain pasif

Bermain pasif adalah bermain yang bersifat mekanis dan biasanya dilakukan tanpa teman yang nyata. Salah satu bermain pasif yaitu bermain elektronik seperti playstation. Jenis bermain ini memiliki sisi positif dan negatif. Positifnya ialah anak bisa memiliki keterampilan tertentu, sehingga bermanfaat untuk kehidupannya nanti. Bermain di komputer biasanya membutuhkan strategi yang tepat agar bisa memenangkan permainan. Namun, secara fisik bermain dapat menghambat perkembangan kinetis pada anak-anak karena bermain ini sedikit sekali menggunakan seluruh anggota tubuh. Anak-anak cenderung hanya menggunakan tangan. Kegiatan bermain seperti ini membuat anak tidak banyak bergerak sehingga tubuhnya pun tidak terlatih dengan baik. Selain itu secara mental dan psikologis pun, anak cenderung menjadi egois, selalu ingin berkuasa dan memegang kendali. Hal ini dikarenakan lawan bermainnya adalah benda mati sehingga anak tidak memiliki kesempatan untuk belajar bertenggang rasa.

c. Bermain fantasi

Bermain fantasi atau bermain imajinasi yang diciptakan sendiri oleh anak dalam dunianya. Anjang-anjangan merupakan salah satu bermain fantasi. Sering

kali melalui anjang-anjangan, anak-anak terutama anak-anak perempuan dapat mengembangkan daya imajinasinya sehingga anak-anak dapat memainkan berbagai macam karakter yang dia ciptakan berdasarkan karakter yang dia temukan dalam kehidupannya sehari-hari.

Berdasarkan beberapa jenis bermain yang dapat memacu daya pikir dan daya kreativitas anak. Bermain ini mengandung nilai pembelajaran yang dapat mengoptimalkan keseluruhan tahap perkembangan yang dimiliki anak, peneliti menggunakan bermain puzzle sebagai bermain yang tepat untuk meningkatkan pengenalan geometri anak sebab memasangkan kepingan puzzle membantu anak secara aktif mengembangkan kemampuan membuat kesimpulan dari sebuah masalah, memahami cirri sebuah obyek (bentuk, warna, ukuran, dan lain-lain) secara detail, dan gagasan bahwa obyek yang utuh sebenarnya tersusun dari bagian-bagian yang kecil.

4. Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Bermain

Menurut Ismail yang dikutip oleh Montolalu ada tujuh faktor yang dapat mempengaruhi permainan anak, yaitu: [18]

a. Kesehatan

Semakin sehat anak, semakin banyak energinya untuk bermain aktif (seperti bermain dan olah raga). Dengan demikian anak yang kekurangan tenaga akan lebih menyukai hiburan saja.

[18]Montolalu, *Op.cit,* h. 130

b. Perkembangan motorik

Bermain anak pada setiap usia melibatkan koordinasi motorik. Pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam bermain aktif.

c. Intelegensi

Pada setiap usia, anak yang pandai lebih aktif ketimbang anak yang kurang pandai, dan bermain mereka lebih menunjukkan kecerdikkan. Anak yang pandai menunjukkan keseimbangan perhatian bermain yang lebih besar, termasuk upaya menyeimbangkan faktor fisik dan intelektual yang nyata.

d. Jenis kelamin

Pada masa kanak-kanak, anak laki-laki menunjukkan perhatian pada berbagai jenis bermain yang lebih banyak ketimbang anak perempuan.Tetapi, terjadi sebalikknya pada masa akhir kanak-kanak.

e. Lingkungan

Anak dari lingkungan yang buruk, kurang bermain ketimbang anak lainnya.Karena kesehatan yang buruk, kurang waktu, peralatan, dan ruang. Anak yang berasal dari lingkungan desa kurang bermain ketimbang mereka yang berasal dari lingkungan kota. Hal ini karena kurangnya teman bermain serta kurangnya peralatan dan waktu bebas.

f. Status sosial ekonomi

Anak dari kelompok sosial ekonomi yang tinggi lebih menyukai kegiatan yang mahal, seperti lomba atletik, bermain sepatu roda.Sedangkan mereka yang

berasal dari kalangan bawah terlihat dalam kegiatan yang tidak mahal, seperti bermain bola dan kelereng.

g. Jumlah waktu bebas

Jumlah waktu bermain terutama bergantung pada status ekonomi keluarga.Apabila tugas rumah tangga atau pekerjaan menghabiskan waktu luang mereka, anak terlalu lelah untuk melakukan kegiatan yang membutuhkan tenaga yang besar.

5. Tujuan bermain

Memberikan bermain secara bergantian merupakan sesuatu yang sentral dan gerak perkembangan anak yang terletak pada pola permainan yang diberikan, bermain diberikan kepada anak karena pemahaman daya nalar mereka belum berfungsi secara optimal. Menurut Chayatie yang dikutip oleh Wardani dkktujuan dari bermain antara lain:

a. Icebreaker, memberi peluang kepada peserta untuk memperkenalkan diri satu sama lain dan menuntun mereka ke pokok permasalahan.
b. Membangun kerja sama, tim latihan ini digunakan untuk memperbaiki hubungan masing-masing individu dan sekelompok didalam suatu kelompok.
c. Komunikasi, latihan yang digunakan untuk komunikasi dirancang agar peserta dapat mengetahui keterampilan komunikasi mana yang dapat diperbaiki.
d. Kemampuan fasilitator atau presentasi, keterampilan memfasilitasi ditujukan kepada orang yang perlu mengembangkan atau memperbaiki kemampuan mereka berbicara didepan umum atau presentase.
e. Latihan pembangkit semangat, latihan ini dapat digunakan kapan saja jika anda melihat peserta sudah mulai kehilangan minatnya atau mengantuk.
f. Pembelajaran, latihan ini dirancang bagi para peserta agar dapat melihat sikap atau gaya belajar mana yang memerlukan perbaikan.
g. Persepsi, latihan presepsi umumnya menyenangkan bagi setiap orang yang menggunakannya.

h. Evaluasi, sebagian besar latihan evaluasi ditujukan kepada para peserta untuk mengevaluasi diri sendiri atau program.
i. Manajemen diri, latihan ini memberikan peluang kepada peserta untuk memahami bagaimana mereka dapat memperbaiki teknik pengembangan diri mereka sendiri.[19]

6. Manfaat Bermain Bagi Anak

Perkembangan anak dipengaruhi oleh faktor kematangan dan proses belajar. Anak berada dimasa peka maka orang tua dan guru harus tanggap, untuk segera memberikan layanan dan bimbingan.Kebutuhan anak dapat terpenuhi dan tersalurkan dengan sebaik-baiknya menuju perkembangan anak yang optimal.Menurut Rismawati aktivitas-aktivitas bermain yang bermutu dapat memberikan stimulasi maksimal bagi otak anak. [20] Beberapa bermain bagi anak memberikan manfaat bagi perkembangan dan keseimbangan otak anak (otak kiri, kanan, dan tengah), sehingga pada perkembangan otak tersebut berpengaruh terhadap perilaku anak dimasa yang akan datang (setelah dewasa nanti).

Bermain bagi anak, selain merupakan alat belajar juga merupakan kebutuhan bagi setiap anak, pada saat diusia kanak-kanak. Menurut Laurence yang ditulis oleh Hari Moekti diperlukan 4-5 jam perhari bagi anak untuk bermain, pada saat bermain anak dapat memenuhi kebutuhan geraknya[21]. Sedangkan menurut Claparade yang dikutip oleh Ayuningsih mengatakkan bahwa

> Bermain bukan hanya memberikan pengaruh positif terhadap pertumbuhan organ tubuh anak yang disebabkan aktif bergerak tetapi bermain juga berfungsi sebagai proses sublimasi artinya suatu pelarian dari perasaan

[19]Wardani dkk, *Penetapan Kemampuan Profesional* Universitas Terbuka, Jakarta; 2005, h. 143

[20]*Ibid,* h. 156

[21]Hari Moekti, *Op.cit,* h. 63

tertekan yang berlebihan menuju hal-hal positif, melalui sublimasi anak akan menuju kearah yang lebih mulia, lebih indah dan lebih kreatif. [22]

Adapun manfaat lain dari bermain bagi anak:

a. Anak mendapat kesempatan untuk mengembangkan diri, baik perkembangan fisik (melatih keterampilan motorik kasar dan motorik halus), perkembangan psikososial (melatih pemenuhan kebutuhan emosi) serta perkembangan kognitif (melatih kecerdasan).
b. Bermain merupakan sarana bagi anak untuk bersosialisasi.
c. Bermain bagi anak adalah untuk melepaskan diri dari ketegangan.
d. Bermain merupakan dasar bagi pertumbuhan mentalnya.
e. Melalui bermain anak-anak dapat mengeluarkan energi yang ada dalam dirinya kedalam aktivitas yang menyenangkan.
f. Melalui bermain anak-anak dapat mengembangkan imajinasinya seluas mungkin.
g. Melalui bermain anak-anak dapat berpetualang menjelajah lingkungan dan menemukan hal-hal baru dalam kehidupan.
h. Melalui bermain anak dapat belajar bekerjasama, mengerti peraturan, saling berbagi dan belajar menolong sendiri dan orang lain serta menghargai waktu.
i. Bermain juga merupakan sarana mengembangkan kreatifitas anak.
j. Bermain dapat mengembangkan keterampilan olah raga dan menari.
k. Melatih kosentrasi atau pemusatan perhatian pada tugas tertentu. [23]

C. Konsep Puzzle

1. Pengertian Media Puzzle

Menurut Patmonodewo dalam Buku Arief Sardima kata puzzle berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, media puzzle merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang[24]. Berdasarkan pengertian tentang media puzzle, maka dapat disimpulkan bahwa media puzzle merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan matematika anak, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan puzzle berdasarkan pasangannya.

---

[22]Diah Ayuningsih, *Psikologi Perkembangan Anak,* Pustaka Larasanti, Bandung; 2010, h. 54

[23]*Ibid.,* h. 54

[24]Arief Sardiman, et.al, *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya),* Jakarta, Pustekkom Dikbud dan PT. Raja Grafindo Persada, 1996, h. 6

2. Macam-Macam Puzzle Keagamaan

Beberapa bentuk puzzle menurut Misbach dan Muzamil[25], yaitu :

a. Puzzle Jigsaw Mesjid

Puzzle Jigsaw merupakan kumpulan potongan-potongan yang terpisah, yang dapat digabungkan menjadi sebuah gambar bangunan. Mainan ini sesuai untuk anak yang suka bekerja dengan tangan, suka memecahkan puzzle, dan suka berimajinasi.

Gambar 2.1. Puzzle Jigsaw Mesjid

b. Puzzle lantai

Puzzle lantai terbuat dari bahan *sponge* (karet/busa) sehingga baik untuk alas bermain anak dibandingkan harus bermain diatass keramik. Puzzle lantai memiliki desain yang sangat menarik dan tersedia banyak pilihan warna yang cemerlang. Juga dapat merangsang kretivitas dan melatih kemampuan berfikir anak. Puzzle lantai sangat mudah dibersihkan dan tahan lama.

[25]Wardani dkk,*Penelitian Tindakan Kelas*(http://jigsaw-puzzle.org/jigsaw-puzzle-historyy.html).Puzzle.2007), Jakarta; 2005, di Akses Pada tanggal 4 Oktober 2016

Gambar 2.3. Puzzle lantai

c. Puzzle angka

Permainan ini bermanfaat untuk mengenalkan angka Arab. Selain itu anak dapat melatih kemampuan berfikir logisnya dengan menyusun angka sesuai urutannya.Selain itu, puzzle angka bermanfaat untuk melatih koordinasi mata dengan tangan, melatih motorik halus serta menstimulasi kerja otak.

Gambar 2.4. Puzzle Angka Arab

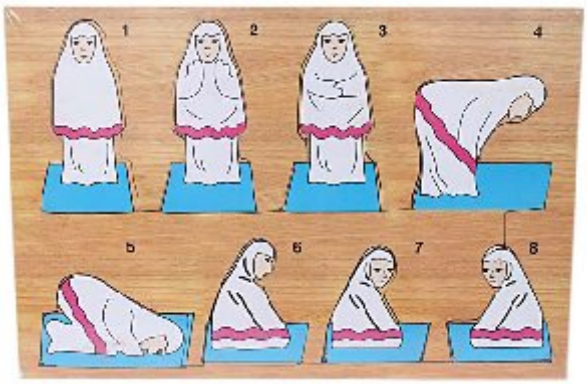
d. Puzzle Berwudhu

Mainan kayu ini dapat digunakan sebagai alat bantu anak anda untuk belajar bagaimana melakukan wudhu dari mulai gerakan pertama sampai terakhir.

Gambar 2.5. Puzzle Berwudhu

e. Puzzle Shalat

Puzzle ini dapat digunakan sebagai alat bantu anak untuk belajar bagaimana melakukan Shalat mulai dari gerakan pertama sampai terakhir



Gambar 2.6. Puzzle Shalat

3. Fungsi Puzzle

Nani[26], mengemukakan bahwa pada umumnya, sisi edukasi permainan puzzle ini berfungsi untuk :

a. Melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran

[26] Wardani dkk, *Penelitian Tindakan Kelas,* (http://en.wikipedia.org/wiki/whodunit Puzzle) Jakarta; 2005 di akses pada tanggal 4 Oktober 2016

b. Melatih koordinasi mata dan tangan. Anak belajar mencocokkan kepingan-kepingan puzzle dan menyusunnya menjadi satu gambar
c. Memperkuat daya ingat
d. Mengenalkan anak pada konsep hubungan
e. Dengan memilih gambar/bentuk, dapat melatih anak untuk berfikir matematis (menggunakan otak kiri)
f. Melatih logika anak. Misalnya puzzle bergambar manusia. Anak dilatih menyimpulkan dimana letak kepala, tangan dan kaki sesuai logika.

Berdasarkan paparan diatas tentang fungsi atau manfaat media puzzle, maka dapat disimpulkan bahwa manfaat media puzzle yaitu untuk melatih kosentrasi anak, melatih otak kiri anak serta dapat melatih anak dalam mengembangkan logika kemampuan matematika.

4. Penggunaan Media Puzzle di TK

Media puzzle merupakan permainan menyusun kepingan gambar sehingga menjadi sebuah gambar yang utuh. Media puzzle sangat sering digunakan di TK karena media ini adalah salah satu media yang memiliki nilai edukatif. Dalam bermain puzzle, membutuhkan ketelitian, anak akan dilatih untuk memusatkan pikiran, karena anak harus berkonsentrasi ketika menyusun kepingan-kepingan puzzle tersebut hingga mejadi sebuah gambar yang utuh dan lengkap.[27]

Di usia Taman Kanak-kanak, kemampuan balita untuk memegang dan mengambil benda sudah berkembang, mereka juga bisa memasang kepingan-kepingan puzzle. Dengan puzzle, anak belajar memahami konsep bentuk, warna,

[27]*Ibid,* h. 4

ukuran dan jumlah. Tentunya bentuk puzzle yang digunakan lebih beragam dan mempunyai warna yang lebih mencolok. Memasang kepingan puzzle berarti mengingat gambar utuh, kemudian menyusun komponennya menjadi sebuah gambar benda. Cara anak menyelesaikan gambar utuh puzzle adalah dengan menggunakan metode coba dan ralat. Warna dan bentuk kepingan adalah dua hal yang diperhatikan anak saat memasang puzzle. Bermain puzzle melatih anak memusatkan pikiran karena ia harus berkonsentrasi ketika mencocokkan kepingan puzzle. Selain itu, permainan ini meningkatkan keterampilan anak menyelesaikan masalah sederhana.

5. Bermain Puzzle

Puzzle merupakan permainan menyusun kepingan gambar sehingga menjadi sebuah gambar yang utuh. Permainan ini tentu permainan yang sudah dikenal semua orang, bahkan mungkin diseluruh dunia.Tua, muda, besar, kecil semua menyukainya, bahkan permainan ini hadir dalam berbagai bentuk dan versi. Bahkan anda bisa menemukan puzzle dengan jumlah kepingan yang fantastis, hingga mencapai ribuan keping gambar. Tentunya bukan perkara mudah untuk menyusun puzzle yang ini.

Mengapa puzzle dinikmati banyak orang ?.puzzle adalah salah satu bentuk permaina yang membutuhkan ketelitian, melatih kita untuk memusatkan pikiran, karena kita harus berkonsentrasi ketika menyusun kepingan puzzle tersebut hingga menjadi sebuah gambar yang utuh dan lengkap. Dan puzzle termasuk permainan anak yang memiliki nilai edukatif.

Seperti yang telah di sebutkan di atas, puzzle tersedia dalam berbagai macam variasi bentuk dan jenis. Saat memilih puzzle, harus kita sesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan si kecil. Bahkan bentuk puzzle tiga dimensi juga tersedia, misal menyusun bentuk buah-buahan atau bentuk-bentuk dasar seperti segi tiga, kotak, lingkaran dan lain sebagainya. Dan jangan lupa untuk memilih puzzle yang di buat dari bahan-bahan yang aman dan ramah lingkungan, sehingga kita tidak perlu khawatir ketika si kecil bermain.

Puzzle, yang sering disebut dengan " permainan susun-susun gambar " bukan sekedar permainan untuk anak-anak. Di dalam sistem permainan puzzle metode pembelajaran yang dahsyat. Secara konsep, sistem puzzle banyak sekali di pakai dalam bentuk pekerjaan disegala bidang.Dengan menggunakan repetisi kata "banyak" disini bukannya tanpa maksud. Sebut saja bidang politik, kepemimpinan, intelejen, buku fiksi dunia sains dan teknologi, perdagangan,dan sebagainya secara langsung ataupun tidak langsung menggunakan sistem puzzle di dalam prosesnya. Lalu apa sih keistimewaannya puzzle sehingga dibicarakan disini?.

Puzzle adalah permainan menyusun gambar yang sangat populer, biasanya dimainkan oleh anak-anak. Sebuah gambar berukuran besar dibingkai dan bagian tengahnya dipotong-potong menjadi kepingan kecil, lalu kepingan-kepingan gambar tersebut diacak dan disusun kembali menjadi sebuah gambar utuh. Kepingan gambar puzzle biasanya di bagian pinggirannya dibuat tidak simetris agar bentuk dari keping gambar itu unik dan memudahkan pemain untuk menccocokkan satu keping gambar dengan kepingan gambar yang lain. Semakin

rumit gambar puzzle, untuk mencocokkanya kita akan semakin tergantung pada bentuk unik pada setiap keping puzzle dalam hubungannya dengan keping lainnya dan asyiknya permainan ini pun jadi seperti pekerjaan merakit sebuah mesin.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
KENDARI

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini meliputi peningkatan daya kosentrasi anak dengan permainan puzzle pada kelompok B di TK Harapan Kelurahan Lamangga Kecamatan Murhum Kota Baubau, dengan menggunakan media bermain puzzle dapat meningkatkan kegiatan pembelajaran anak agar tidak membosankan bila dilakukan dengan situasi menyenangkan sehingga dapat meningkatkan kognitif anak yang sangat signifikan.

1. Proses Pembelajaran

Kondisi Pembelajaran sebelum dilakukan tindakan dan sesudah dilakukan tindakan dengan menggunakan media puzzle sebagai alat, terjadi peningkatan. Terlihat dari keaktifan anak dalam mengikuti pelajaran. Berbagai bentuk dan warna gambar serta puzzle membuat anak semangat, senang dan aktif bertanya kegunaan puzzle dalam kegiatan belajar yang akan dialaminya pada saat itu. Guru peneliti memberi penjelasan pada anak untuk tidak hanya memperhatikan benda atau gambar yang menarik tersebut tapi juga harus benar-benar mengikuti proses pembelajaran dengan baik sehingga dapat mengggunakan puzzle tersebut dengan benar. Proses pembelajaran dapat dilihat gambar dibawah ini.

Gambar 4.1. suasana pembelajaran prasiklus

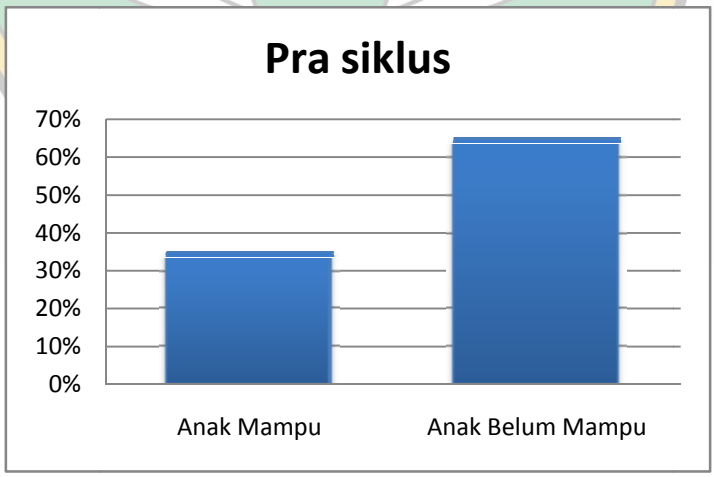
Melihat kondisi pembelajaran yang kurang bersemangat, suasana pembelajaran tampak masih ada anak yang hanya duduk dan tidak ikut menyusun puzzle, pada hasil belajar yang diperoleh anak didik kelas B pada kompetensi dapat menciptakan berbagai bentuk dan menceritakan hasil karya anak pada pra siklus seperti pada tabel 4.1. Banyak anak belum mencapai ketuntasan belajar minimal dalam mempelajari kompetensi dasar tersebut. Hal ini di indikasikan pada capaian belajar dibawah kriteria kemampuan kompetensi kognitif dasar.

Tabel 4.1 Hasil Belajar pra siklus

No	Nama Anak	Nilai Perolehan	Jumlah Siswa	Persen
1	Herdiansyah, Aqilla Nova L Gita	BSB ☆☆☆☆	2	10 %
2	Ahmad Fadly Hasrah, Abdul Razak, Nanda Zahwa Aulia, WD Maulidya, WD Nabila	BSH ☆☆☆	5	25 %
3	Aditya, Muh. Fidal Oktiadi, Khaulah, Hadijah, Nursyafah	MB ☆☆	5	25 %
4	Ahmad Faisal, Muh. Ardiman, Airin	BB		

	Mulaini, Azahra Kurnia Dewi, Dwi Reysa Tormbuma, Asyifa, Nurhikmah, Safah	☆	8	40 %
Jumlah			20	100 %

Berdasarkan hasil analisis yang digambarkan dalam bentuk tabel diketahui bahwa jumlah anak yang mendapat nilai berkembang sangat baik (☆☆☆☆) sejumlah 10% atau sebanyak 2 orang anak, yang mendapat nilai berkembang sesuai harapan (☆☆☆) sejumlah 25% atau sebanyak 5 orang anak, yang mendapat nilai mulai berkembang (☆☆) sejumlah 25 % atau sebanyak 5 orang anak, yang mendapat nilai belum berkembang (☆) sejumlah 40% atau sebanyak 8 orang anak. Berdasarkan hasil tersebut diatas, sebagian besar anak sudah mencapai kemampuan belajar, hanya sebagian kecil yang belum mencapai ketuntasan belajar . Data kemampuan belajar pada grafik di bawah ini.



Gambar 4.2 Grafik Kemampuan Hasil Belajar Anak Prasiklus

Hasil pra siklus menunjukkan bahwa anak yang sudah mampu (berkembang sangat baik) 35 % adalah sebanyak 7 orang anak, dan anak yang belum mampu (belum berkembang) 65% adalah 13 orang anak..

2. Deskripsi Hasil Siklus I

a. Perencanaan

Kegiatan perencanaan yang dilakukan pada siklus I mempersiapkan beberapa hal yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian yaitu membuat RKH, membuat LKS, menyusun instrument aktivitas anak dan instrument guru

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dilaksanakan sesuai perencanaan dengan alokasi waktu 2 jam pembelajaran (120 menit). Pelaksanaan tindakan pada siklus I ini diawali dengan memberikan motivasi dengan menggali pengetahuan awal anak serta memberikan informasi tema yang akan dipelajari. Selanjutnya guru membagi anak menjadi 3 kelompok dan kemudian diberikan tugas kepada masing-masing kelompok tersebut untuk dieksplorasi. Pada tahap selanjutnya guru mengamati aktivitas anak dan membimbing jalannya permainan tersebut serta memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk memaparkan hasil permainan kelompoknya. Anak diharapkan dapat menjelaskan arti cara menyusun puzzle dengan menggunakan kepingan puzzle digunakan pada siklus 1 ini untuk menentukan kemampuan menyusun puzzle. Tahap selanjutnya guru memberikan klasifikasi dan penguatan terhadap materi yang telah dilaksanakan serta memberikan bimbingan kepada anak yang belum memahami materi yang telah dipelajari. Pada akhir pelajaran anak diberikan tes perbuatan. Kegiatan ini

dilakukan dengan dua kali perbuatan. Pada akhir pembelajaran diberikan evaluasi dalam bentuk LKS yang terdapat dalam RKH.

Hasil analisis terhadap belajar yang dicapai oleh anak, diperoleh data bahwa anak yang memperoleh hasil yang baik sebanyak 13 orang dari keseluruhan jumlah anak 20 orang, maka jumlah anak yang mampu menyusun kepingan puzzle sebesar 65%. Anak yang belum mampu sebanyak 7 orang anak dengan persentase sebesar 35%. Hasil belajar siswa dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 4.3 Suasana pembelajaran siklus1

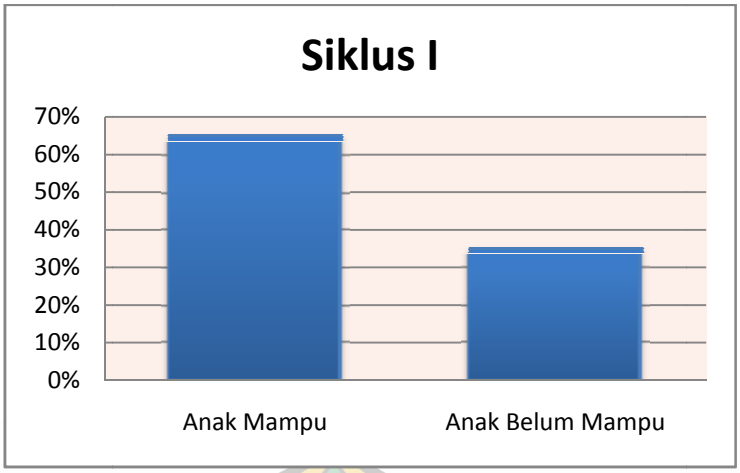
Sekilas gambaran proses pembelajaran pada siklus 1, guru memberi kesempatan kepada setiap anak untuk menuangkan imaginasinya dengan menciptakan bentuk melalui permainan puzzle anak secara aktif bekerja sama dalam kelompok untuk menyusun kepingan puzzle. Anak tampak aktif dan bergairah dalam kegiatan pembelajaran. Dalam kegiatan ini anak saling bekerja sama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Suasana pembelajaran lebih menyenangkan nampak semua anak bergairah dalam mengikuti kegiatan pembelajaran pada kegiatan ini.

Tabel 4.2 Hasil Belajar Siklus I

No	Nama Anak	Nilai Perolehan	Jumlah Siswa	Persen
1	Ahmad Fadly Kasrah, Herdiansyah, Aqilla Nova L Gita, WD Maulidya	BSB ☆☆☆☆	4	20 %
2	Aditya, Ahmad Faisal, Abdul Razak, Muh. Fidal Oktiadi, Nanda Zahwa Aulia, WD Nabila, Khaula, Hadijah, Nursyafa	BSH ☆☆☆	10	45 %
3	Muh. Ardiman, Azahra Kurnia dewi, Dewi Reysa Tormbuma, Safah	MB ☆☆	4	20 %
4	Airin Muhaini, Asyifa, Nurhikmah	BB ☆	3	15 %
Jumlah			20	100 %

Hasil siklus I menunjukan bahwa hasil yang mencapai nilai berkembang sangat baik (☆☆☆☆) 20% adalah 4 orang anak, sedangkan yang mendapat nilai berkembang sesuai harapan (☆☆☆) 45% adalah 9 orang anak, kemudian yang mendapat nilai mulai berkembang (☆☆) 20% adalah 4 orang anak, dan yang mendapat nilai belum berkembang (☆) 15% adalah sebanyak 3 orang anak. Data kemampuan belajar pada siklus I dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Hasil siklus menunjukan bahwa anak yang sudah mampu (berkembang sangat baik mencapai 65% adalah sebanyak 13 orang anak, sedangkan yang belum mampu (belum berkembang) 35% adalah sebanyak 7 orang anak.



Gambar 4.4 Grafik Kemampuan Hasil Belajar Anak Siklus I

c. Observasi

Observasi yang dilakukan pada siklus I ini antara lain adalah aktivititas anak saat pembelajaran berlangsung dan pelaksanaan pembelajaran yang diselenggarakan oleh guru. Hasil observasi guru terhadap aktivitas anak pada saat proses belajar mengajar berlangsung dengan menggunakan lembar observasi aktivitas anak, yaitu persentase aktivitas sebesar 58,33%. Hal ini menunjukan bahwa aktivitas anak tergolong kategori cukup namun masih kurang dari diharapkan oleh peneliti. Perbaikan dilakukan pada siklus berikutnya dengan cara lebih memotivasi pada saat pembelajaran. Data aktivitas anak dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.3 Data aktivitas Anak Dalam Siklus I

No	Aspek yang diamati	Jumlah siswa aktif	PPersentase
1.	Memperhatikan Penjelasan guru	15	75.0 %
2.	Bekerja dalam kelompok	12	60.0 %

3.	Aktif dalam permainan puzzle	14	70.0 %
4.	Kemampuan anak dalam bertanya ketika belum mampu menyusun puzzle	11	55.0 %
5.	Memperbaiki jawaban yang salah	12	65.0 %
6.	Tidak terlibat dalam tugas kelompok	5	25.0 %
	Jumlah rata-rata %		58.33 %

Tabel 4.4 Data Ketrampilan Guru Siklus I

No	Aspek yang diamati	Skor
1.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	2
2.	Guru memotivasi anak untuk mengikuti pelajaran dengan baik	2
3.	Guru mengolah pembelajaran dengan menggunakan media puzzle	3
4.	Guru membimbing anak dalam tugas kelompok anak	2
5.	Guru membimbing anak antar individu	2
6.	Guru membimbing anak ketika belum mampu menyusun puzzle	2
7.	Guru memberikan penjelasan akhir terhadap materi untuk penguatan bagi anak	3
8.	Pengelolaan waktu	2
9.	Guru melakukan penilaian	3
	Jumlah	21
	Rata-rata skor (%)	2,33%
	Kategori	cukup

Data yang diperoleh rata-rata persentasi kemampuan guru dalam melakukan pembelajaran adalah 2,33% termasuk kategori cukup. Dari dahasil diskusi dengan kolaborasi (Salmatia Hadini, S.pdi) perlu perbaikan dalam

Pembelajaran, yaitu pada saat menyampaikan tujuan pembelajaran, membimbing anak dalam membuat kesimpulan diakhir pembelajaran karena dianggap belum maksimal. Hal ini dapat disebabkan karena pembelajaran yang diselenggarakan dengan menggunakan metode demonstrasibaru pertama kali dilakukan sehingga menjadi sedikit kaku dan terlalu berhati-hati dalam memberikan penjelasan karena menghindari terlalu banyak ceramah oleh guru.

d. Refleksi

Setelah siklus I selesai dilaksanakan beserta penilaian terhadap hasil belajar anak, dengan guru kolaborasi membuat pertemuan untuk membahas tentang tindakan yang harus diperbaiki serta tindakan yang harus dipertahankan pada proses belajar di siklus II. Tindakan tersebut antara lain:

1) Menyampaikan tujuan pembelajaran dapat dilakukan dengan lebih jelas kepada anak
2) Memotivasi anak yang tidak aktif dalam kelompoknya, membimbing anak dalam diskusi kelompok dengan cara mendekati tempat duduk anak untuk melihat aktivitas anak lebih dekat serta membimbing siswa dalam kegiatan diskusi kelas.
3) Pengelola waktu lebih efektif
4) Menyusun puzzle yang berfariasi

3. Deskripsi Hasil Siklus II

a. Perencanaan

Pada siklus II membuat perencanaan untuk materi yang akan dipelajari yaitu melatih kemampuan kognitif melalui bermain puzzle, pada hakikatnya merupakan perbaikan atas kondisi siklus I. Materi pelajaran dalam siklus II adalah meningkatkan kemampuan kognitif dengan bermain puzzle melalui metode pemberian tugas.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II dilaksanakan sesuai perencanaan dengan alokasi waktu 2 jam pembelajaran(60 menit). Perbaikan proses belajar mengajar yang harus dilakukan yaitu sesuai dengan hasil observasi guru kolaborasi yaitu menyampaikan tujuan pembelajaran karena pada siklus I tujuan pembelajaran yang disampaikan belum cukup jelas. Pengelolaan waktu harus lebih efektif dan lebih membimbing anak dengan cara mendekati tempat duduk anak pada saat tugas kelompok serta membimbing belajar pada saat individu. Dari pembelajaran yang dilakukan diperoleh hasil dapat dilihat pada gambar berikut ini:

Gambar 4.5 Suasana pembelajaran Siklus II

Belajar secara kelompok, namun dalam kegiatan kelompok ini anak tertantang untuk lebih mandiri dalam menciptakan bentuk bermacam-macam permainan puzzle. Karena disamping belajar namun mereka antar individu harus berkompetensi secara pribadi.

Tabel 4.5 Hasil Belajar Siklus II

No	Nama Anak	Nilai Perolehan	Jumlah Siswa	Persen
1	Ahmad Fadli Kasrah, Herdiansyah, Aqila Nova L Gita, Wd. Maulidya, Nanda Zahwa Aulia, Nursyafa, Dwi reysa Torbuma, Azahra Kurnia Dewi, Aditya, Abdul Razak	BSB ☆☆☆☆	11	55%
2	Ahmad Faisal, Muh. Fidal Oktiadi, Wd Nabila, Khaula, Hadijah, Muh. Ardiman	BSH ☆☆☆	6	30%
3	Airin Muhaini,Asyifa, Nurhikmah	MB ☆☆	3	15%
4	-	BB ☆	0	0%
Jumlah			20	100 %

Hasil siklus II menunjukan bahwa hasil yang mencapai nilai (berkembang sangat baik) (55 %) adalah 11 orang anak, sedangkan yang mendapat nilai (berkembang sesuai harapan) (30 %) adalah 6 orang anak, sedangkan yang mendapat nilai (mulai berkembang) 15% adalah 3 orang anak, sedangkan yang mendapat nilai (belum berkembang) 0% adalah tidak ada. Data kemampuan belajar pada siklus II dapat dilihat pada grafik di bawah ini:

Gambar 4.6 Grafik Kemampuan Hasil Belajar Anak Siklus II

c. Observasi

Hasil observasi terjadi peningkatan dalam proses pembelajaran pada siklus II menunjukan kemampuan hasil belajar anak yang sudah mampu atau yang sesuai dengan kemampuan yang diinginkan adalah 85%, atau sebanyak 17 anak, sedangkan yang belum sesuai dengan harapan yang diinginkan sebanyak 15% atau sebanyak 3 orang anak.

Aspek yang terpenting adalah peningkatan hasil belajar anak, selain dapat meningkatkan hasil belajar dan penggunaan benda-benda sebagai media pembelajaran dan metode pemberian tugas dalam menyusun kepingan puzzle menjadi utuh. Data aktivitas anak dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.6 Data Aktivitas Anak Dalam Siklus II

No	Aspek yang diamati	Jumlah anak aktif	Persentase
1.	Memperhatikan penjelasan guru	19	95 %
2.	Bekerja dalam kelompok	19	95 %
3.	Aktif dalam permainan puzzle	19	95 %
4.	Kemampuan anak bertanya ketika belum mampu menyusun puzzle	17	85 %
5.	Memperbaiki jawaban yang salah	17	85 %
6.	Tidak terlibat dalam tugas kelompok	3	15 %
	Jumlah rata-rata %		78,3 %

Hasil observasi terhadap aktivitas anak terjadi peningkatan dari 58,33 % pada siklus I menjadi 78,3 % pada siklus II. Kenaikan aktivitas anak disebabkan adanya aktivitas anak pada kegiatan tugas kelompok dan tugas kelas.

Selain itu tindakan guru terus membimbing anak pada kegiatan kelompok juga ikut mempengaruhi kenaikan aktivitas tersebut. Dari data yang diperoleh masih ada anak yang tidak aktif dan telah dilakukan tindak lanjut dengan memberikan bimbingan dan latihan untuk permainan berhitung yang dipersiapkan oleh guru tanpa bantuan dari teman kelompok.

Selanjutnya hasil observasi yang dilakukan guru kolaborasi terhadap proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru juga terjadi peningkatan karena dapat memperbaiki kekurangan pada siklus I. observasi juga dilakukan oleh guru observer yang sama di siklus I belum maksimal. Hal ini dapat disebabkan karena pembelajaran yang diselenggarakan dengan menggunakan metode demonstrasi baru pertama kali dilakukan sehingga menjadi sedikit kaku dan terlalu berhati-hati

dalam memberikan penjelasan karena menghindari terlalu banyak ceramah oleh guru.

Tabel 4.7 Data Ketrampilan Guru Siklus II

No	Aspek yang diamati	Skor
1.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	3
2.	Guru memotivasi anak untuk mengikuti pelajaran dengan baik	3
3.	Guru mengolah Pembelajaran dengan menggunakan media puzzle	3
4.	Guru membimbing anak dalam tugas kelompok anak	3
5.	Guru membimbing anak antar individu	3
6.	Guru membimbing anak ketika belum mampu menyusun puzzle	3
7.	Guru memberikan penjelasan akhir terhadap materi untuk penguatan bagi anak	4
8.	Pengelolaan waktu	4
9.	Guru melakukan penilaian	3
	Jumlah	29
	Rata-rata skor (%)	3,22%
	Kategori	Baik

Terjadi peningkatan kemampuan guru dalam melaksanakanproses belajar mengajar pada siklus II. Aspek-aspek yang diamati dalam proses belajar mengajar pada siklus II dilaksanakan dengan baik. Terjadi peningkatan dari 2,33% menjadi 3,22% disebabkan karena telah dilakukan perbaikan terhadap proses belajar mengajar pada siklus II.

B. Pembahasan Tiap Siklus dan Antar Siklus

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari pelaksanaan siklus I dan II, maka dapat dikatakan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar anak pada pembahasan pembelajaran kognitif dengan menggunakan benda-benda melalui metode pemberian tugas, menyusun puzzle menjadi utuh.

Hal ini dapat kita lihat dari hasil belajar anak. Aktivitas anak pada saat pembelajaran berlangsung dan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran. Setelah dilakukan analisis peningkatan ini berkaitan langsung dengan penggunaan benda-benda sebagai media pembelajaran.

Aspek yang terpenting adalah peningkatan hasil belajar anak. Selain dapat meningkatkan hasil belajar anak penggunaan benda-benda sebagai media pembelajaran dan metode pemberian tugas dalam menyusun kepingan puzzle.

Hasil belajar anak yang diperoleh pada siklus I belum sesuai dengan harapan yang diinginkan. Hasil belajar siklus I hanya 45%, atau sebanyak 9 orang anak, 55% hasil belajar yang belum sesuai dengan harapan yang diinginkan, maka dilanjutkan dengan siklus II untuk memperbaiki dan menyempurnakan hal-hal atau aspek yang masih kurang maksimal pada siklus I.

Setelah dilakukan di siklus II, ternyata terjadi peningkatan jumlah anak yang memperoleh nilai 85%, atau sebanyak 17 orang anak, dari jumlah anak 20 anak. Jumlah ini jelas menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan yang cukup signifikan dari siklus I ke siklus II dan hasil tersebut telah sesuai dengan yang diharapkan yaitu kemampuan hasil belajar anak sebesar 85%. Data hasil belajar anak dapat dilihat pada (tabel dibawah ini:

Tabel 4.8 Hasil Belajar Anak Antar Siklus

Kegiatan	Perolehan Hasil Belajar		Kemampuan (%)	
			mampu	Belum mampu
Prasiklus	7	13	35,0 %	65,0 %
Siklus I	9	11	45,0 %	55,0 %
Siklus II	17	3	85,0 %	15,0 %

Observasi yang dilakukan terhadap aktivitas anak pada siklus I sebanyak 57,50% anak aktif dalam kegiatan pembelajaran. Angka persentase keaktifan anak yang diperoleh belum maksimal karena dari hasil observasi masih ada anak yang tidak bekerja dalam kelompoknya serta kegiatan tugas kelompok anak dan tugas kelas yang masih kurang. Setelah dilakukan perbaikan dalam pembelajaran pada siklus II terjadi peningkatan aktivitas anak menjadi 75,0%. Data aktivitas anak antar siklus dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.9 Data Aktivitas Anak Dalam Siklus II

No	**Aspek yang diamati**	**Siklus I**		**Siklus II**	
		Jumlah anak aktif	Persentase	Jumlah anak aktif	Persentase
1.	Memperhatikan penjelasan guru	15	75.0 %	19	95 %
2.	Bekerja dalam kelompok	12	60.0 %	19	95 %
3.	Aktif dalam permainan puzzle	14	70.0 %	19	95 %
4.	Kemampuan anak bertanya ketika belum	11	55.0 %	17	85 %

	mampu menyusun puzzle				
5.	Memperbaiki jawaban yang salah	12	65.0 %	17	85 %
6.	Tidak terlibat dalam tugas kelompok	5	25.0 %	3	15 %
Rata – rata Anak Aktif (%)			58,33%		78,33%

Persentase Kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran pada antar siklus juga terjadi peningkatan. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus I sebesar 58,33% dengan kategori cukup dan pada siklus II meningkat 78,33% dengan kategori baik. Peningkatan ini terjadi karena perbaikan tindakan yang dilakukan pada siklus II terhadap kekurangan pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I. Data kemampuan guru pada saat melaksanakan pembelajaran antar siklus dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.10 Data Keterampilan Guru Antar Siklus

No	Aspek yang diamati	Siklus I	Siklus II
		Skor	Skor
1.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	2	3
2.	Guru memotivasi anak untuk mengikuti pelajaran dengan baik	2	3
3.	Guru mengolah pembelajaran dengan menggunakan media puzzle	3	3
4.	Guru membimbing anak dalam tugas kelompok anak	2	3
5.	Guru membimbing anak antar individu	2	3
6.	Guru membimbing anak ketika belum mampu	2	3

	menyusun puzzle		
7.	Guru memberikan penjelasan akhir terhadap materi untuk penguatan bagi anak	3	4
8.	Pengelolaan waktu	2	4
9.	Guru melakukan Penilaian	3	3
	Jumlah	21	29
	Rata-rata skor (%)	2,33%	3,22%
	Kategori	Cukup	Baik

Berdasarkan dari seluruh hasil tindakan yang menunjukkan terjadinya peningkatan hasil belajar anak, Peningkatan keaktifan anak, serta peningkatan terhadap kemampuan guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar, maka dapat disimpulkan bahwa metode sebagai strategi pembelajaran dapat digunakan pada bidang pengembangan kognitif dengan menggunakan benda.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KENDARI

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan melakukan tindakan didalam kelas *(Classroom Action research)* atau biasa juga disebut PTK. PTK yaitu apabila orang yang akan melakukan penelitian harus terlibat langsung dalam proses penelitian sejak awal sampai dengan hasil penelitian berupa laporan penelitaian. Dengan demikian, sejak perencanaan penelitian senantiasa terlibat langsung selanjutnya peneliti memantau, mencatat dan mengumpulkan data, lalu menganalisa data serta berakhir dengan melaporkan hasil penelitiannya. Penelitian ini dilaksanakan atau dilakukan disekolah sehingga peneliti dituntut keterlibatannya secara langsung dan terus menerus sejak awal sampai berakhirnya penelitian tersebut.

B. Waktu Dan Tempat Penelitian

1. Waktu pelaksanaan

Waktu pelaksanaan adalah waktu berlangsungnya penelitian ini dilaksanakan.

Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus :

a. Siklus pertama dilaksanakan pada tanggal 15 – 17 Februari 2016
b. Siklus kedua dilaksanakan pada tanggal 22 – 24 Februari 2016
c. Tiap siklus ada 3 pertemuan
d. Subyek pertemuan waktunya pukul 07.30 - 10.00 wita