

## ***Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Bermain Puzzle di TK SION Tanjung Morawa***

Riana Sembiring, Nasriah  
Prodi PG Paud, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan

e-mail: rianasembiring@gmail.com

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan bermain puzzle di kelas Melati TK SION Tanjung Morawa. Subjek penelitian ini adalah anak kelas Melati TK SION Tanjung Morawa, yang berjumlah 22 orang anak yang terdiri dari 12 anak laki-laki dan 10 anak perempuan. Penentuan subjek diperoleh berdasarkan hasil observasi terhadap kelas yang diteliti.

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam 2 siklus, dimana setiap siklus dilakukan 2 kali pertemuan. Dalam setiap siklus dilakukan melalui 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Alat pengumpul data yang digunakan adalah observasi. Sebelum dilakukan tindakan pada siklus I, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi pembelajaran di kelas untuk mengetahui pembelajaran di dalam kelas.

Instrumen dalam penelitian ini digunakan lembar observasi perkembangan kognitif anak dengan indikator sebagai berikut: menyebutkan warna dasar, mengenal ukuran, berani menerima tugas, memecahkan masalah yang ada, memasang benda sesuai dengan pasangannya. Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari siklus I terdapat 9 orang anak (40,9%) yang memiliki tingkat kognitif kurang, 7 orang anak (31,8%) yang memiliki tingkat kognitif cukup, 5 orang anak (22,7%) yang memiliki tingkat kognitif baik dan hanya 1 orang anak (4,6%) yang memiliki tingkat kognitif sangat baik. Sedangkan pada siklus II terdapat 2 orang anak (9,1%) yang memiliki tingkat kognitif kurang, 2 orang anak (9,1%) yang memiliki tingkat kognitif cukup, 9 orang anak (40,9%) yang memiliki tingkat kognitif baik dan 9 orang anak (9,1%) yang telah memiliki tingkat kognitif sangat baik.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan bermain puzzle dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak. Oleh karena itu, kegiatan bermain puzzle dapat diterapkan pada pembelajaran sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak di kelas Melati TK SION Tanjung Morawa.

**Kata kunci :** *Perkembangan Kognitif, Bermain Puzzle*

## PENDAHULUAN

Anak merupakan sosok individu yang sedang mengalami proses perkembangan yang sangat pesat bagi kehidupan serta organisasi yang merupakan satu kesatuan jasmani dan rohani yang utuh dengan segala struktur dan perangkat biologis dan psikologisnya sehingga menjadi sosok yang unik. Anak mengalami suatu proses perkembangan yang fundamental berarti bahwa pengalaman perkembangan pada masa usia dini dapat memberikan pengaruh yang kuat dan berjangka waktu lama sehingga melandasi proses perkembangan anak selanjutnya. Setiap anak memiliki sejumlah potensi, baik potensi fisik, biologis, kognitif, maupun sosial emosional. Anak adalah makhluk yang sedang dalam taraf perkembangan yang mempunyai perasaan, pikiran, kehendak sendiri, yang kesemuanya itu merupakan totalitas psikis dan sifat-sifat serta struktur yang berlainan pada tiap-tiap fase perkembangan Kasirim (Ayuningsih, 2010:12).

Usia prasekolah merupakan suatu fase yang sangat penting dan berharga yang merupakan masa pembentukan dalam periode kehidupan manusia. Masa anak sering dipandang sebagai masa emas (*golden age*) bagi penyelenggara pendidikan. Masa anak merupakan fase yang penting bagi perkembangan individu, karena fase ini terjadi peluang yang sangat besar untuk pembentukan dan pengembangan pribadi seseorang.

Prinsip Pendidikan Anak Usia Dini yaitu belajar sambil bermain atau bermain sambil belajar. Dimana kita telah mengetahui bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Bermain pada anak merupakan sarana untuk belajar yang menyenangkan, sebab bagi anak bermain dan belajar merupakan suatu kesatuan dan suatu proses yang terus menerus terjadi dalam kehidupannya. Melalui bermain, anak dapat mengorganisasikan berbagai pengalaman dan kemampuan kognitifnya dalam upaya menyusun kembali gagasan-gagasan yang indah. Dengan kata lain, bermain merupakan tahap awal dari proses belajar pada anak yang dialami semua manusia.

Pendidikan Anak Usia Dini dilaksanakan melalui bermain. Melalui bermain anak belajar tentang berbagai hal yang bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan yang telah ia miliki sejak lahir. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, anak-anak berusaha untuk menyelidiki dan mendapatkan pengalaman yang kaya, baik pengalaman dengan diri sendiri, orang lain, maupun dengan lingkungan sekitar. Pernyataan diatas didukung oleh pendapat Diana Mutiah (2010:91), menyatakan bahwa “bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak”.

Berdasarkan kurikulum berbasis kompetensi 2004, terdapat program pembelajaran yang perlu dikembangkan yaitu pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar. Pembentukan perilaku terdiri dari 4 aspek yaitu moral & nilai-nilai agama, sosial-emosional, dan kemandirian. Sedangkan pengembangan kemampuan dasar yang terdiri dari 4 aspek yaitu kemampuan berbahasa, kognitif, fisik/motorik, dan seni.

Pengembangan kecerdasan kognitif anak bertujuan untuk kemampuan berfikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berfikir yang teliti. Cara yang dapat dilakukan oleh seorang

guru dalam meningkatkan perkembangan kognitif dalam pembelajaran yaitu melalui metode, media yang menarik sehingga anak dapat menerima pembelajaran dengan senang dan nyaman. Apabila guru dalam menyampaikan pembelajaran dengan metode dan media yang tidak menarik bagi anak, maka anak akan merasa bosan dalam menerima pembelajaran dan kegiatan yang disampaikan tidak akan diserap dengan baik oleh anak didik. Oleh karena itu peneliti merasa tertarik untuk menerapkan permainan edukatif berupa bermain puzzle untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini.

Puzzle dapat diimplementasikan pada pembelajaran yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak, karena pada dasarnya anak-anak sangat lah menyukai permainan-permainan, salah satunya puzzle. Melalui puzzle anak dapat mempelajari sesuatu yang rumit serta anak akan berfikir bagaimana puzzle ini dapat tersusun dengan benar dan rapi.

Kognitif merupakan suatu proses dan produk pikiran untuk mencapai pengetahuan yang berupa aktivitas mental seperti mengingat, mengsimbolkan, mengkatagorikan, memecahkan masalah, menciptakan dan berpantasi. Perkembangan kognitif adalah perkembangan kemampuan atau kecerdasan otak anak dan kemampuan kognitif berkaitan dengan pengetahuan kemampuan berfikir dan kemampuan memecahkan masalah. Kemampuan kognitif juga erat hubungannya dengan anak dapat berpikir, karena tanpa kemampuan kognitif mustahil anak dapat memahami kegiatan yang disajikan kepadanya. Aspek perkembangan pada anak usia dini ada banyak, salah satu dari aspek perkembangan tersebut adalah perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif perlu ditingkatkan dari usia dini agar daya pikir anak sejak ini bisa mengenal bentuk, warna, mengkatagorikan, memecahkan masalah dan lain-lain. Sehingga dari bertambahnya usia anak, bisa mengikuti tahap perkembangan dalam dirinya seperti melakukan penalaran yang abstrak.

Salah satu sumber belajar yang luas dalam pembelajaran anak usia dini adalah alat permainan yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Dunia anak tidak terlepas dari dunia bermain dan hampir semua kegiatan anak bermain menggunakan alat permainan. Alat permainan ini tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak. Guru PAUD hendaknya memiliki pemahaman yang baik tentang alat permainan yang digunakan untuk pembelajaran di PAUD. Alat permainan ini selain untuk pembelajaran di PAUD, alat permainan ini juga untuk memenuhi kebutuhan naluri bermain anak dan sebagai sumber belajar yang sangat diperlukan untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini. Aspek-aspek tersebut hendaknya dikembangkan secara serempak sehingga anak lebih siap menghadapi lingkungannya dan mengikuti jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Guru PAUD juga sebaiknya memiliki kemampuan merancang alat permainan untuk pembelajaran di sekolah PAUD. Anak usia dini biasanya menyukai alat permainan dengan bentuk yang sederhana, tidak rumit, dan berwarna terang. Salah satu contoh permainan yang menarik yaitu permainan puzzle, karena puzzle dapat mengembangkan kecerdasan kognitif anak usia dini.

Sebagai bahan pertimbangan peneliti mengambil hasil penelitian sebelumnya yang relevan dan menguatkan asumsi penulis melakukan penelitian ini. Hasil penelitian Nurlaili Alfiyanti, (2010). Temuan yang didapat adalah melalui permainan edukatif berupa puzzle dapat meningkatkan daya pikir anak.

Pentingnya penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini terutama pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan alat permainan edukatif. Permainan edukatif bertujuan untuk mengembangkan aspek kepribadian, dan kecerdasan anak. Selain itu permainan edukatif ini juga dapat menopang pertumbuhan aspek fisik anak. Pendidikan Anak usia Dini yang dilaksanakan melalui metode bermain sambil belajar dipandang sangat penting apalagi anak adalah permata hati yang sangat mahal harganya. Anak merupakan generasi penerus dimasa yang akan datang sehingga pertumbuhan baik aspek fisik maupun kepribadiannya (mental) perlu di arahkan sejak dini. Oleh karena itu, penyelenggaraan pendidikan Anak Usia Dini penting dilaksanakan dan dilakukan dengan sebaik-baiknya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis di TK SION Tanjung Morawa, bahwa kegiatan bermain dalam belajar jarang dilakukan khususnya bermain puzzle. Salah satu kegiatan yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak yaitu kegiatan bermain puzzle, karena dari bermain puzzle anak mendapat pengetahuan seperti, mengenal bentuk, warna, memasangkan, melatih kesabaran dan lain-lain. Oleh sebab itu penulis melakukan penelitian dengan kegiatan bermain puzzle. Di sekolah tersebut ada tersedia alat bermain sebagai media pembelajaran. Hanya saja guru/tutor yang kurang mempergunakannya dalam pembelajaran yang berkaitan dengan perkembangan kognitif dan pada saat anak bermain atau pada saat pagi hari sebelum kegiatan belajar dimulai. Alat permainan puzzle yang ada disekolah merupakan media bermain yang di beli jadi dari toko, bukan dari hasil ciptaan guru sendiri. Seperti penjelasan diatas dikatakan bahwa seorang guru PAUD itu harus mampu merancang alat permainan untuk anak, maka dari itu selain media jadi guru juga harus mampu menciptakan puzzle sendiri untuk anak didiknya.

Selama observasi penulis melihat bahwa anak-anak memiliki kemauan bermain seperti bermain puzzle, tetapi anak merasa sulit dalam menyusun kepingan puzzle sampai selesai. Hal ini mungkin disebabkan karena jarang penggunaan permainan puzzle dalam pembelajaran disekolah. Ketika anak sedang menyusun kepingan puzzle, mereka merasa sulit dan bosan tetapi kepingan puzzle belum bisa disusun dengan benar akhirnya kepingan puzzle itu diserakkan karena sudah merasa bosan dan tidak sabar dalam menyusun kepingan puzzle tersebut. Pada saat anak menyusun kepingan puzzle, seorang guru sebaiknya mendampingi dan mengarahkan anak dalam menyusunnya agar mereka bisa mengerjakan susunan puzzle dengan benar sampai selesai dan timbul rasa gembira pada diri anak.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti merasa penting untuk melakukan penelitian ini yang berjudul, **“Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Bermain Puzzle”**.

## **METODE**

### Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu kegiatan yang dilakukan didalam kelas. Arikunto (2008:3) menyatakan penelitian tindakan kelas (PTK) adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa.

Lokasi dan Waktu Penelitian

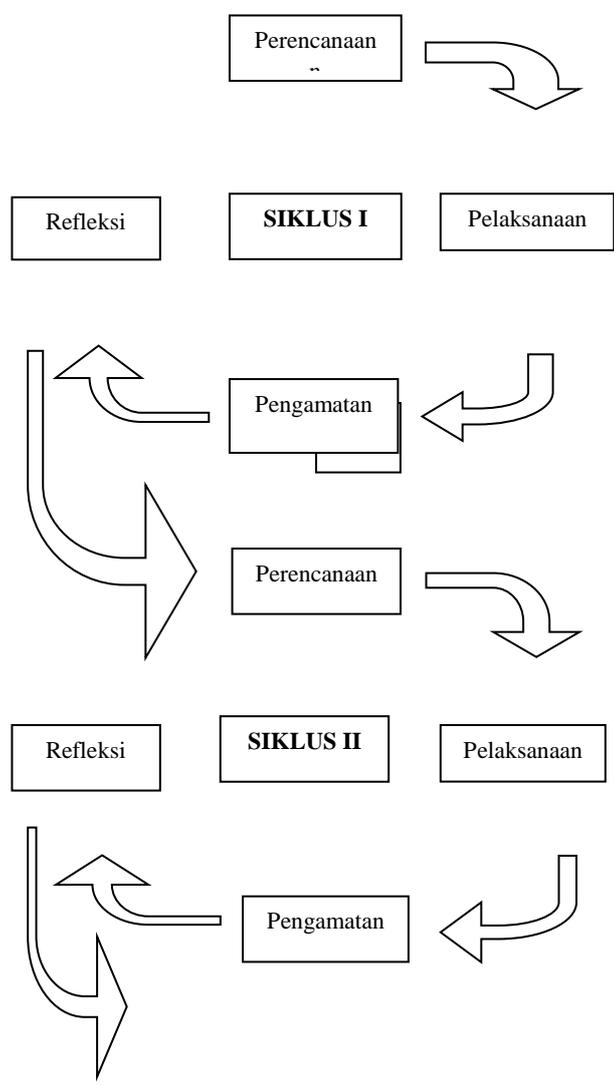
Penelitian ini dilakukan di TK Sion Jl. Medan-Tanjung Morawa Gg Turang No.6, Kecamatan Tanjung Morawa, Kabupaten Deli Serdang. Penelitian ini dilakukan pada bulan April-Juni Tahun Ajaran 2011/2012.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di TK SION Tanjung Morawa yang berjumlah 22 orang, yang terdiri dari 12 orang anak laki-laki dan 10 orang anak perempuan. Sedangkan objek penelitian ini adalah penggunaan kegiatan bermain puzzle dalam meningkatkan perkembangan kognitif.

Desain Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain model Arikunto (2008:16). Penelitian ini dilakukan dengan 2 siklus, yakni siklus I dan siklus II, yang terdiri dari empat komponen yaitu: 1. Perencanaan, 2. Pelaksanaan, 3. Pengamatan, 4. Refleksi.



Prosedur Penelitian

Sesuai dengan jenis penelitian ini, yaitu penelitian tindakan kelas, maka penelitian ini dilaksanakan dalam bentuk 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II. Pada siklus I

dan siklus II terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), refleksi (*reflecting*).

#### Siklus I

##### 1. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti bersama guru kelas membahas teknis pelaksanaan penelitian tindakan kelas, antara lain:

- a. Menentukan tema yang akan diajarkan sesuai silabus dan kurikulum.
- b. Menyusun rencana pembelajaran dalam bentuk Rencana Kegiatan Harian (RKH)
- c. Mempersiapkan bahan dan peralatan yang akan digunakan dalam bermain puzzle.
- d. Mempersiapkan setting kelas untuk bermain puzzle.
- e. Mempersiapkan lembar observasi tentang perkembangan kognitif anak.

##### 2. Tahap Pelaksanaan

Setelah perencanaan disusun, maka dilanjutkan ketahap berikutnya yaitu tahap pelaksanaan tindakan. Dalam pelaksanaan tindakan peneliti yang menjadi guru, sedangkan guru kelas dilibatkan sebagai pengamat yang bertugas memberikan masukan dan kritik yang berguna dalam proses selanjutnya. Kegiatan yang dilakukan adalah melaksanakan pembelajaran sesuai skenario pembelajaran yang telah disusun dengan menonjolkan kegiatan yang ingin diterapkan yaitu bermain puzzle. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah:

- a. Peneliti masuk kedalam kelas dan memberi salam kepada anak.
- b. Menyanyikan beberapa lagu yang berhubungan dengan tema yang akan diajarkan.
- c. Memberitahukan kepada anak kegiatan yang akan dilakukan
- d. Memberitahukan bagaimana cara-cara bermain puzzle kepada anak.
- e. Membagikan bahan dan peralatan bermain puzzle kepada masing-masing anak.
- f. Membimbing dan mengarahkan anak sewaktu kegiatan berlangsung.
- g. Peneliti dan anak memberikan respon terhadap puzzle yang telah disusun.
- h. Guru bertanya apa yang anak rasakan pada saat kegiatan bermain puzzle.
- i. Anak mengungkapkan perasaannya pada saat menyusun kepingan puzzle.
- j. Peneliti menyimpulkan kegiatan yang telah dilakukan dan menutup kegiatan belajar.

##### 3. Pengamatan

Guru melakukan pengamatan pada saat kegiatan sedang berlangsung untuk melihat keaktifan guru dan peneliti mengamati anak didik pada saat kegiatan berlangsung. Pengamatan ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian tindakan dengan rencana yang telah disusun dan guna mengetahui sejauhmana pelaksanaan tindakan dapat menghasilkan perubahan yang sesuai dengan yang dikehendaki.

##### 4. Refleksi

Kegiatan refleksi dilakukan dengan mempertimbangkan pedoman mengajar yang dilakukan serta melihat kesesuaian yang dicapai dengan yang diinginkan dalam pembelajaran yang pada akhirnya ditemukan kelemahan dan kelebihan untuk kemudian diperbaiki. Hasil dari refleksi ini digunakan sebagai dasar untuk tahap perencanaan pada siklus berikutnya.

## Siklus II

### 1. Tahap Perencanaan

Dari hasil evaluasi dan analisa yang dilakukan pada tindakan pertama dengan menemukan alternatif permasalahan yang muncul pada siklus I yang selanjutnya diperbaiki pada siklus II dengan kegiatan yang dilakukan dalam perencanaan masih sama yaitu:

- a. Menentukan tema yang akan diajarkan sesuai silabus dan kurikulum.
- b. Menyusun rencana pembelajaran dalam bentuk Rencana Kegiatan Harian (RKH)
- c. Mempersiapkan bahan dan peralatan yang akan digunakan dalam bermain puzzle.
- d. Mempersiapkan setting kelas untuk bermain puzzle.
- e. Mempersiapkan lembar observasi tentang perkembangan kognitif anak

### 2. Tahap Tindakan

Kegiatan yang dilaksanakan dalam tahap ini adalah melaksanakan rencana pembelajaran yang telah direncanakan dan telah dikembangkan dari pelaksanaan siklus I, berupa proses pembelajaran yang sesuai dengan rencana pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah:

- a. Peneliti masuk kedalam kelas dan memberikan salam kepada anak.
- b. Menyanyikan lagu yang berhubungan dengan tema atau lagu yang disukai oleh anak.
- c. Menyampaikan kepada anak kegiatan yang akan dilakukan.
- d. Menyampaikan tujuan yang akan dicapai dari kegiatan yang dilakukan.
- e. Membagikan bahan dan peralatan bermain puzzle kepada masing-masing anak.
- f. Memberi contoh menyusun kepingan puzzle sampai tersusun dengan benar.
- g. Mendampingi dan mengarahkan anak sewaktu bermain puzzle.
- h. Memberikan pujian kepada anak yang sudah menyusun kepingan puzzle dengan benar dan selesai.
- i. Memperlihatkan hasil kerjaan anak yang selesai dan benar kepada anak-anak yang lain.
- j. Peneliti memberi kesempatan kepada salah seorang anak untuk menyampaikan perasaannya dalam menyusun kepingan puzzle di depan kelas.
- k. Memberi hadiah berupa tepuk tangan kepada anak yang berani menyampaikan perasaannya di depan kelas.
- l. Menyimpulkan dan menutup kegiatan yang telah dilakukan.

### 3. Pengamatan

Guru melakukan pengamatan pada kegiatan yang sedang berlangsung dan melihat keaktifan guru dan peneliti mengamati anak pada saat mengikuti kegiatan. Pengamatan ini bertujuan untuk mengetahui sejauhmana perubahan yang telah terjadi pada pelaksanaan di siklus II.

### 4. Refleksi

Kegiatan refleksi yang dilakukan untuk mengetahui keunggulan dan kelemahan pada proses tindakan dan sesudah tindakan. Mengkaji dan membedakan hasil antara siklus I dengan siklus II. Refleksi ini dilakukan untuk menarik kesimpulan dari hasil tindakan yang dilakukan pada siklus II, apakah dari kegiatan bermain puzzle dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi. Observasi merupakan cara menghimpun bahan-bahan keterangan yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan langsung dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang dijadikan objek pengamatan. Observasi dalam penelitian ini untuk mengamati apakah melalui bermain puzzle dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak. Adapun kegiatan yang akan diamati yaitu, menyebutkan warna dasar, mengenal ukuran, berani menerima tugas, memecahkan masalah, memasang benda sesuai dengan pasangannya.

Teknik Analisis Data

Data hasil observasi dianalisis dengan menggunakan teknik analisis persentase:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \% \text{ (Sudijono. 2008:43)}$$

Keterangan :

- P = Persentase perkembangan kognitif
- f = Jumlah anak yang mengalami perubahan
- N = Jumlah seluruh anak

Kriteria Penilaian

Prestasi	Keterangan
53 - 60	Sangat baik
45 - 52	Baik
37 - 44	Cukup
29 - 36	Kurang

Sumber: Sudijono. 2008. Pengantar Statistik Pendidikan. Jakarta: Grafindo

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan di TK SION Tanjung Morawa tahun ajaran 2011/2012 dengan tema alam semesta menunjukkan bahwa melalui kegiatan bermain puzzle dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak. Dari lembar observasi yang peneliti lakukan dengan indikator menyebutkan warna dasar, mengenal ukuran, berani menerima tugas, memecahkan masalah yang ada, dan memasang benda sesuai dengan pasangannya maka data yang diperoleh pada siklus I, terdapat 9 orang anak (40,9%) yang masih katagori kurang, 7 orang anak (31,8%) memperoleh katagori cukup, 5 orang anak (22,7%) memperoleh katagori baik, dan 1 orang anak (4,6%) memperoleh katagori sangat baik.



Dan pada observasi di siklus II dari indikator menyebutkan warna dasar, mengenal ukuran, berani menerima tugas, memecahkan masalah yang ada, memasangkan benda sesuai dengan pasangannya terjadi peningkatan perkembangan kognitif anak pada siklus II yaitu, dari 1 (9,1%) orang anak yang memperoleh katagori sangat baik meningkat menjadi 9 orang anak (40,9%) memperoleh katagori sangat baik, dari 5 orang anak (22,7%) yang memperoleh katagori baik meningkat menjadi 9 orang anak (40,9%) memperoleh katagori baik, dari 7 orang anak (31,8%) yang memperoleh katagori cukup meningkat menjadi hanya 2 orang anak (9,1%) memperoleh katagori cukup, dan dari 9 orang anak (40,9%) yang memperoleh katagori kurang meningkat menjadi hanya 2 orang anak (9,1%) yang memperoleh katagori kurang.



Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa melalui bermain puzzle dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Sion Tanjung Morawa Tahun Ajaran 2010/2011.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- Tingkat perkembangan kognitif anak pada siklus I, terdapat 9 orang anak (40,9%) masuk dalam katagori kognitif kurang, 7 orang anak (31,8%) memiliki katagori kognitif cukup, 5 orang anak (22,7%) memiliki katagori kognitif baik dan 1 orang anak (4,6%) memiliki katagori kognitif sangat baik dengan rata-rata 39,8. Pada siklus II terjadi peningkatan yaitu, 2 orang anak (9,1%) memiliki katagori kurang, 2 orang anak (9,1%) memiliki katagori cukup, 9 orang anak (40,9%) memiliki katagori baik, dan 9 orang anak (40,9%) memiliki perkembangan kognitif sangat baik dengan rata-rata 49,4. Jadi pada siklus II terjadi peningkatan perkembangan kognitif dimana telah mencapai katagori baik.
- Melalui kegiatan bermain puzzle yang menyenangkan bagi anak dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak di kelas Melati TK SION Tanjung Morawa Tahun Ajaran 2011/2012.

### Saran

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas ini, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru, disarankan agar membuat permainan puzzle sesuai dengan tema pembelajaran yang dipelajari agar tercapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.
2. Bagi kepala sekolah, disarankan agar melengkapi media puzzle di dalam kelas untuk masing-masing anak.

3. Bagi peneliti lain yang berminat, disarankan agar melakukan penelitian tentang bermain puzzle yang bervariasi dengan gaya mengajar yang mendekati diri dengan anak agar anak merasa nyaman pada saat belajar.

#### REFERENSI

- Adriana, D. 2011. *Tumbuh Kembang & Terapi Bermain Pada Anak*. Jakarta: Salemba Medika
- Arikunto, S, dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ayuningsih, D. 2010. *Psikologi Perkembangan Anak*. Yogyakarta: Pustaka Larasati.
- Aqib, Z, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- Hartati, S. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan nasional.
- Hurlock, E. 1978. *Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- John W. Santrock. 1995. *Life-Span Development Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Erlangga.
- Mayke, S. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Mutiah, D. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Samsunuwiyati. 2008. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudijono. 2008. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Grafindo.
- Sujiono, Yuliani & Sujiono, Bambang. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan jamak*. Jakarta: Indeks.
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Yulianty, R. 2010. *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak Modern & Tradisional*. Jakarta: Laskar Aksara.
- Tim UPPL.2011. *Pelaksanaan Program Lapangan Terpadu Tahun Ajaran 2011/2012*. Medan: UNIMED
- Landert. 2001. (<http://www.tabloid-nakita.com>, diakses 1 Desember 2011).
- <Http://.Sabda.org/pustaka/081740>, diakses 1 Desember 2011).