

**MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF MELALUI
PERMAINAN *PUZZLE* PADA ANAK KELOMPOK USIA 5-6 TAHUN
(KELAS KREATIF) DI PAUD QURROTA A'YUN MOJOLEGI, BOYOLALI
TAHUN AJARAN 2014/2015**



Artikel Publikasi Ilmiah, Diajukan Sebagai salah satu persyaratan Mendapatkan
Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini

Disusun Oleh:

AULIA INTAN HABIBAH

A520110006

Kepada:

PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

APRIL, 2015

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Aulia Intan Habibah
Nim : A520110006
Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini
Judul Artikel Publikasi : Meningkatkan Perkembangan Kognitif Melalui Permainan *Puzzle* Pada Anak Kelompok Usia 5-6 Tahun (Kelas Kreatif) di PAUD Qurrota A'yun Mojolegi, Boyolali Tahun Ajaran 2014/2015

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa artikel publikasi yang saya serahkan ini benar-benar hasil karya saya sendiri dan bebas plagiat karya orang lain, kecuali yang tertulis diacu/dikutip dalam naskah dan disebutkan pada daftar pustaka. Apabila kemudian hari terbukti artikel publikasi ini hasil plagiat, saya bertanggung jawab sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Surakarta, 28 April 2015

Yang membuat pernyataan



Aulia Intan Habibah

**MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF MELALUI
PERMAINAN *PUZZLE* PADA ANAK KELOMPOK USIA 5-6 TAHUN
(KELAS KREATIF) DI PAUD QURROTA A'YUN MOJOLEGI, BOYOLALI
TAHUN AJARAN 2014/2015**

Diajukan Oleh:

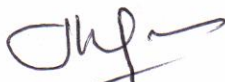
Aulia Intan Habibah

A520110006

Artikel publikasi ini telah di setujui oleh pembimbing skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta untuk dipertanggung jawabkan di hadapan tim penguji skripsi.

Surakarta, 28 April 2015

Pembimbing I,



Drs. Ilham Sunaryo, M.Pd
NIK. 354

Pembimbing II,



Junita D. Wardhani, SE, M.Ed
NIK. 200.1303



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. A. Yani Tromol Pos I, Pabelan, Kartasura Telp. (0271) 717417, 719483 Fax. 715448 Surakarta 57102
Website: <http://www.ums.ac.id> Email: ums@ums.ac.id

SURAT PERSETUJUAN ARTIKEL PUBLIKASI ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini pembimbing skripsi/ tugas akhir:

Pembimbing I

Nama : Drs. Ilham Sunaryo, M.Pd

NIK : 354

Pembimbing II

Nama : Junita Dwi Wardhani, SE, M.Ed

NIK : 200.1303

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi (tugas akhir) dari mahasiswa:

Nama : Aulia Intan Habibah

NIM : A520110006

Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini

Judul Skripsi : **MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN *PUZZLE* PADA ANAK KELOMPOK USIA 5-6 TAHUN (KELAS KREATIF) DI PAUD QURROTA A'YUN MOJOLEGI, BOYOLALI TAHUN AJARAN 2014/2015**

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, 28 April 2015

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Ilham Sunaryo, M.Pd
NIK. 354

Junita Dwi Wardhani, SE, M.Ed
NIK. 200.1303

**MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF MELALUI
PERMAINAN PUZZLE PADA ANAK KELOMPOK USIA 5-6 TAHUN
(KELAS KREATIF) DI PAUD QURROTA A'YUN MOJOLEGI, BOYOLALI
TAHUN AJARAN 2014/2015**

Oleh

**Aulia Intan Habibah, Drs.Ilham Sunaryo, M.Pd, Junita Dwi Wardhani, S.E,M.Ed
Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini**

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Auliantan87@gmail.com

ABSTRACT

Aulia Intan Habibah/ A520110006 ENHANCING COGNITIVE DEVELOPMENT ROLE PUZZLE GAME TO CHILDREN 5-6 YEARS OF AGE GROUP (CREATIVE CLASS) IN PAUD QURROTA A'YUN MOJOLEGI, BOYOLALI IN THE ACADEMIC YEAR 2014/2015.Final project. Faculty of teacher and Education Department. Muhammadiyah University Surakarta. April 2015

Through learning the game will be fun and can be absorbed by a child with a maximum. The game also can increase a child's development including cognitive development. Enhancing cognitive development was the power to percept all things which were looked, heard, and felt by the young children so that they understood comprehensively. The puzzle game application was the alternative way in enhancing cognitive development to children 5-6 years of age group (creative class). This treatment research had purpose to describe the effectiveness of puzzle game in enhancing cognitive development to children 5-6 years of age group (creative class).This research used qualitative approach with treatment class design. The subject in this research was children 5-6 years of age group (creative class) while the data collection techniques used were observation and documentation. Based on the acquisition of data analysis result to the effectiveness of puzzle game application in enhancing cognitive development to children 5-6 years of age group (creative class) indicated that pre cycle was 49%, cycle I was 61% and cycle II was 85%. It meant that it could be concluded that there was effectiveness of puzzle game application to enhance cognitive development to children 5-6 years of age group (creative class) in PAUD QurrotaA'yunMojolegiBoyolaliIn The Academic Year 2014/2015.

Keywords : cognitive development, puzzle game

ABSTRAK

Aulia Intan Habibah/ A520110006 **MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN *PUZZLE* PADA ANAK KELOMPOK USIA 5-6 TAHUN (KELAS KREATIF) DI PAUD QURROTA A'YUN MOJOLEGI, BOYOLALI TAHUN AJARAN 2014/2015.** Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta. April 2015

Melalui permainan pembelajaran akan terasa menyenangkan dan dapat diserap anak dengan maksimal. Permainan juga dapat meningkatkan perkembangan anak termasuk perkembangan kognitif. Meningkatkan perkembangan kognitif sebagai daya mempersepsikan segala sesuatu yang dapat dilihat, didengar dan dirasakan oleh anak usia dini, sehingga mempunyai pemahaman secara komperhensif. Kemudian penerapan permainan *puzzle* merupakan alternatif dalam meningkatkan perkembangan kognitif pada anak kelompok usia 5-6 (kelas kreatif). Dalam penelitian tindakan ini bertujuan untuk mendiskripsikan efektivitas permainan *puzzle* dalam meningkatkan perkembangan kognitif pada anak kelompok usia 5-6 (kelas kreatif). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini anak kelompok usia 5-6 (kelas kreatif). Sedangkan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Berdasarkan perolehan hasil analisis data ini pada efektivitas penerapan permainan *puzzle* dalam meningkatkan perkembangan kognitif pada anak kelompok usia 5-6 (kelas kreatif), menunjukkan bahwa untuk prasiklus sebesar 49%, siklus I 61% dan siklus II 85%. Artinya dapat disimpulkan bahwa adanya efektivitas penerapan permainan *puzzle* untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak kelompok usia 5-6 (kelas kreatif) di PAUD Qurrota A'yun Mojolegi, Boyolali Tahun Ajaran 2014/2015.

Kata kunci : perkembangan kognitif, permainan puzzle

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat bahkan sering dikatakan sebagai *golden age* (masa keemasan) yaitu usia sangat berharga dibandingkan usia selanjutnya. Melihat tujuan pendidikan seperti yang tertera dalam undang-undang tersebut pada dasarnya apabila tercapai secara maksimal apa yang menjadi tujuan pendidikan secara menyeluruh maka sumbangan pendidikan pada pembangunan nasional sangat besar. Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut bukan sesuatu hal yang mudah dicapai. Dengan menggunakan media *puzzle* kemampuan kognitif anak anak tercapai misalnya mengklasifikasikan benda berdasarkan warna atau bentuk atau ukuran, mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang

sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi dan kemampuan berfikir untuk memecahkan permasalahan yang sederhana (Permendiknas No.58 Tahun 2009). Di PAUD Qurrota A'yun peneliti melakukan pengamatan terhadap proses kegiatan belajar mengajar pada tanggal 19 Maret 2015 pada anak saat menyelesaikan lembar kerja anak, ternyata salah satu aspek yang harus dikembangkan yaitu perkembangan kognitif anak kelompok usia 5-6 tahun (kelas kreatif) yang berjumlah 11 anak masih belum optimal. Hal ini dapat dilihat dari beberapa indikator yaitu : menyusun kepingan *puzzle* menjadi bentuk utuh (lebih dari 8 kepingan) hanya 1 anak yang bisa mengerjakan dari 11 anak, menyusun benda dari besar-kecil atau sebaliknya hanya 3 anak yang bisa dari 11 anak, memasang benda sesuai dengan pasangannya hanya 3 anak yang bisa dari 11 anak. Memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk dari 3 pola yang berurutan hanya 2 anak yang berhasil dengan baik dari 11 anak.

Berawal dari pengamatan pada anak itulah kemudian peneliti menggunakan suatu media yang menarik yaitu permainan *puzzle* dalam proses belajar mengajar. Permainan *puzzle* merupakan permainan edukatif yang menyenangkan yang bisa digunakan untuk mengembangkan perkembangan kognitif anak untuk memecahkan suatu masalah. Dalam pembelajaran dan latihan secara intensif agar anak dapat melakukan sendiri dan mengetahui serta memahami manfaat *puzzle*, namun upaya tersebut belum bisa memberi rangsangan maupun minat anak agar lebih tertarik sehingga dapat meningkatkan perkembangan menguasai permainan *puzzle*. Hal demikian menjadi perhatian tersendiri bagi peneliti karena penerapan permainan *puzzle* tepat bagi anak dari segi ketersediaan, kemudahan, dan kemampuan lembaga dalam menyediakan sarana penunjang bagi proses pembelajaran. Karena permainan *puzzle* tersebut menurut peneliti selain dapat memberikan stimulus yang menarik bagi anak juga dengan permainan *puzzle* bisa mengembangkan kognitif anak.

Berdasarkan latar belakang diatas, masalah yang akan dipecahkan dalam PTK ini adalah apakah permainan *puzzle* dapat meningkatkan perkembangan kognitif pada anak kelompok usia 5-6 (kelas kreatif) di PAUD Qurrota A'yun Mojolegi, Boyolali Tahun Ajaran 2014/2015 ?.

Istilah kognitif sering kali dikenal dengan istilah intelek. Intelek berasal dari bahasa Inggris “*intellect*” yang menurut Chaplin (dalam Asrori, 2007:36) diartikan sebagai berikut “Proses kognitif, proses berpikir, daya menghubungkan kemampuan menilai dan kemampuan mempertimbangkan juga kemampuan mental atau intelegensi”. Kognitif berhubungan dengan intelegensi. Kognitif lebih bersifat pasif atau statis yang merupakan potensi atau daya untuk memahami sesuatu, sedangkan intelegensi lebih bersifat aktif yang merupakan aktualisasi atau perwujudan dari daya atau potensi tersebut yang berupa aktivitas atau perilaku.

Menurut Soebachman (2012:48) permainan *puzzle* adalah permainan terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih yang kreativitas, keterampilan, dan daya konsentrasi. Permainan *puzzle* dapat dilakukan oleh anak-anak hingga anak belasan tahun, tetapi tentu saja tingkat kesulitannya harus disesuaikan dengan usia anak yang memainkannya. Permainan *puzzle* anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar. Permainan *puzzle* memberikan tantangan tersendiri untuk anak disaat anak berada dalam kondisi bingung sebagai orangtua dapat menyemangati anak agar tidak patah semangat. Semangat yang diperoleh anak dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan merasa mampu menyelesaikan permainan *puzzle* tersebut. Manfaat permainan *puzzle* menurut Yulianti (2008:43) adalah:

1. Mengasah otak, kecerdasan otak anak akan terlatih karena permainan *puzzle* yang melatih sel-sel otak untuk memecahkan masalah.
2. Melatih koordinasi mata dan tangan, permainan *puzzle* melatih koordinasi tangan dan mata anak. Hal itu dikarenakan anak harus mencocokkan keping-kepingan *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar utuh.
3. Melatih membaca, membantu mengenal bentuk dan langkah penting menuju pengembangan keterampilan membaca.
4. Melatih nalar, permainan *puzzle* dalam bentuk manusia akan melatih nalar anak-anak karena anak-anak akan menyimpulkan dimana letak kepala, tangan, kaki, dan lain-lain sesuai dengan logika.

5. Melatih kesabaran. Aktivitas permainan *puzzle*, kesabaran akan terlatih karena saat bermain *puzzle* di butuhkan kesabaran dalam menyelesaikan permasalahan. Memberikan pengetahuan, permainan *puzzle*.
6. Memberikan pengetahuan kepada anak-anak untuk mengenal warna dan bentuk.

Salah satu permainan yang tepat untuk mengoptimalkan perkembangan kognitif anak yaitu dengan permainan *puzzle*, perkembangan kognitif anak akan berkembang, dapat mengetahui dan memahami, serta menerapkan pada media *puzzle* untuk menyusun kepingan-kepingan *puzzle* menjadi bentuk utuh.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK), merupakan penelitian yang reflektif terhadap berbagai aksi atau tindakan yang dilakukan oleh guru/pelaku, mulai dari perencanaan sampai penelitian terhadap tindakan nyata di dalam kelas yang berupa kegiatan belajar mengajar untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang dilakukan (Kemendiknas, 2009:194).

Arikunto, dkk (2009:3) menyatakan “ Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas bersama”.

Tempat penelitian ini dilaksanakan di PAUD Qurrota A'yun dengan jumlah anak 11 anak yang terdiri dari 3 anak laki-laki dan 8 anak perempuan pada kelompok usia 5-6 tahun (kelas kreatif). Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2014/2015.

Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti melakukan pengumpulan data dengan cara :

1. Metode Observasi

Dilakukan untuk mengamati anak secara langsung saat proses kegiatan mengajar. Guru sebagai peneliti mengobservasi atau mengamati proses tindakannya secara teliti dan cermat.

2. Metode Dokumentasi

Dokumentasi adalah cara memperoleh suatu data dengan jalan mengadakan pencatatan terhadap data yang tersedia dan memberikan gambaran mengenai kejadian atau peristiwa yang terdapat pada subyek dan obyek peneliti pada saat tertentu. Sehingga peneliti dapat memberikan gambaran sesuai dengan informasi dan pesan yang terdapat dalam dokumentasi tersebut.

Data yang ingin diperoleh dari metode dokumentasi adalah foto-foto kegiatan dalam pembelajaran dan lembar observasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data yang dikumpulkan adalah data peningkatan perkembangan kognitif anak yang diperoleh dengan teknik observasi terhadap 4 indikator dan 8 butir amatan. Tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini terdiri 2 siklus dengan gambaran sebagai berikut:

1. Pra Siklus

Perkembangan kognitif anak didik sebelum tindakan, penulis melakukan pembelajaran di kelas mulai hari Rabu, 19 Maret 2015 guna mengetahui sejauh mana anak-anak menguasai perkembangan kognitif terutama permainan *puzzle*. Penulis memulai dengan mengajak anak untuk membandingkan ukuran besar dan kecil, warna dan bentuk pada benda yang ada di lingkungan sekitar. Dari kegiatan tersebut didapatkan hasil bahwa anak masih banyak belum dapat membandingkan ukuran dengan benar. Hal ini diperkirakan peneliti karena kurang menariknya metode serta variasi dari media pembelajaran yang digunakan dalam mengajarkan ukuran, warna, dan bentuk kepada anak.

2. Siklus I

Sebagaimana yang telah direncanakan sebelumnya, tindakan siklus I dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan yaitu pada hari Senin – Selasa, tanggal 23 – 24 Maret 2015 di kelas kreatif kelompok usia 5 – 6 tahun PAUD Qurrota A'yun Mojolegi, Teras, Boyolali. Pertemuan tersebut berlangsung selama 90 menit yaitu dari pukul 09.00 – 10.30 WIB. Observasi dilakukan pada saat kegiatan bermain *puzzle* berlangsung. Observasi digunakan untuk mengetahui peningkatan

pengembangan kognitif anak. Dalam kegiatan permainan *puzzle* ini, peneliti dibantu oleh guru kelas kreatif kelompok usia 5-6 tahun PAUD Qurrota A'yun Mojolegi. Observasi ini berpedoman pada lembar pedoman observasi yang berbentuk nilai didukung dokumentasi selama proses kegiatan permainan berlangsung.

Berdasarkan amatan yang telah dilakukan pada siklus I skoring dan diperoleh hasil observasi perkembangan kognitif melalui permainan *puzzles* sudah menunjukkan peningkatan yaitu sebelum tindakan atau pra siklus rata-rata prosentase satu kelas sebesar 49% pada siklus I ini mencapai 61%. Hasil observasi perkembangan kognitif anak juga menunjukkan bahwa adanya peningkatan sebesar 12%.

3. Siklus II

Siklus II dilaksanakan 2 kali pertemuan, dimulai tanggal 25 Maret dan 26 Maret 2015, berlangsung selama \pm 90 menit di ruang kelas kreatif kelompok usia 5-6 tahun PAUD Qurrota A'yun Mojolegi. Kegiatan observasi dilakukan pada saat kegiatan berlangsung, peneliti tetap bekerjasama dalam mengamati kegiatan yang dilakukan anak. Pada siklus II, anak terlihat sangat semangat dan termotivasi untuk melakukan kegiatan dengan sungguh-sungguh, setiap anak dapat melakukan kegiatan dengan berfikir dengan menggunakan logika, hasil yang didapat sangat memuaskan. Prosentasenya meningkat menjadi 85% dari siklus I yang hanya 60%.

Berdasarkan amatan yang telah dilakukan pada siklus II skoring dan diperoleh hasil observasi perkembangan kognitif melalui permainan *puzzles* sudah menunjukkan peningkatan yaitu siklus I rata-rata prosentase satu kelas sebesar 61% pada siklus II ini mencapai 85%. Hasil observasi perkembangan kognitif anak juga menunjukkan bahwa adanya peningkatan sebesar 24%.

Hasil observasi diperoleh rata-rata prosentase perkembangan kognitif satu kelas 85%. Prosentase tersebut sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditargetkan peneliti pada pelaksanaan siklus II.

Peningkatan Perkembangan Kognitif Per Siklus

Aspek	Siklus I	Siklus II
Rata-rata prosentase perkembangan kognitif satu kelas	61%	85%

SIMPULAN

Berdasarkan pengamatan kondisi awal anak kelompok usia 5-6 (kelas kreatif) di PAUD Qurrota A'yun Mojolegi dalam perkembangan kognitif masih kurang karena hanya 49% yang memenuhi indikator kinerja, maka perlu diadakan penelitian. Sehingga hasil penelitian tindakan kelas dapat disimpulkan bahwa melalui permainan *puzzle* dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak kelompok usia 5-6 (kelas kreatif) di PAUD Qurrota A'yun Mojolegi Boyolali. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan perkembangan kognitif anak sebelum tindakan sampai siklus II, dari 49% (pra siklus), 61% (siklus I), hingga mencapai 85% pada siklus II.

Dengan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan *puzzle* dapat meningkatkan perkembangan kognitif pada anak kelompok usia 5-6 (kelas kreatif) di PAUD Qurrota A'yun Mojolegi Boyolali Tahun Ajaran 2014/2015.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsini. 2009. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Asrori, Mohammad. 2007. *Psikologi Pembelajaran*. Bandung : CV Wacana Prima.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2010. *Standart Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Soebachman, Agustina, 2012. *Permainan Asyik Bikin Anak Pintar*. Yogyakarta: IN AzNa Books.
- Yulianti I, Rani. 2008. *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta : Laskar Askara.