

**PENERAPAN PERMAINAN *PUZZLE* PINTAR TERHADAP KOGNITIF ANAK
KELOMPOK B DI TK AISIYIAH PULAU ARAR
KABUPATEN SORONG**

Yolan Marjuk¹, Purnawati Saiman²
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini^{1,2}
Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong
Email: yolanmarjuk98@gmail.com, pursaiman7@gmail.com

ABSTRAK

Penerapan Permainan *Puzzle* Pintar Terhadap Kognitif Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Pulau Arar Kabupaten Sorong. Permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah apakah kemampuan kognitif anak kelompok B TK Aisyiyah Pulau Arar Kabupaten Sorong melalui permainan *puzzle pintar* dapat meningkat? Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan kognitif melalui permainan *Puzzle pintar* pada anak kelompok B. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas, yang bertempat di TK Aisyiyah Pulau Arar Kabupaten Sorong. dengan subjek 20 anak, prosedur yang digunakan dalam penelitian yakni tahap perencanaan, pelaksanaan, tahap observasi, refleksi dilakukan dengan dua siklus. Hasil penelitian Pada siklus I pertemuan 1 terjadi peningkatan kognitif menjadi 10 orang anak (50%). Selanjutnya pada siklus I pertemuan 2 kembali terjadi peningkatan menjadi 12 orang atau 60% dari 20 orang anak yang memiliki kemampuan kognitif Pada siklus II pertemuan 1 mengalami peningkatan menjadi 15 orang (75%), siklus II pertemuan 2 menjadi 19 orang atau (95%) anak mengalami peningkatan kognitif melalui permainan *puzzle pintar*. Berdasarkan Hasil penelitian tersebut disimpulkan bahwa melalui permainan *puzzle pintar*, kemampuan kognitif anak kelompok B di TK Aisyiyah Pulau Arar Kabupaten Sorong meningkat.

Kata Kunci : *Kognitif, Puzzle pintar pintar*

ABSTRACT

The application of Smart Puzzle Games toward Children Cognitive Group B in Kindergarten Aisyiyah Arar Island, Sorong Regency. The problem that has been studied in this research is whether the cognitive abilities of the children of Group B Kindergarten Aisyiyah Arar Island, Sorong Regency through smart puzzle games can increase? The purpose of this study was to improve cognitive abilities through smart puzzle games for group B children. The method used was classroom action research, which took place at Aisyiyah Kindergarten, Arar Island, Sorong Regency, with the subject of 20 children, the procedures used in the research, namely the planning, implementation, observation and reflection stages were carried out in two cycles. The results of the study in the first cycle of meeting 1 there was an increase in cognitive to 10 children (50%). Furthermore, in the first cycle of meeting 2 again there was an increase to 12 people or 60% of the 20 children who

had cognitive abilities. In the second cycle of meeting 1 there was an increase to 15 people (75%), the second cycle of meeting 2 became 18 people or (90%) Children experience cognitive improvement through smart puzzle games. Based on the results of the study, it was concluded that through smart puzzle games, the cognitive abilities of group B children in Aisyiyah Kindergarten, Arar Island, Sorong Regency increased.

Keywords: *Cognitive, Smart Puzzle Games*

PENDAHULUAN

Anak usia dini memiliki karakteristik yang unik dan khas baik secara kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial, moral dan sebagainya. pendidik dan orang tua untuk itu diharapkan agar memahami karakteristik anak sehingga bisa berkembang sesuai tahapan umur anak. Jika salah satu dari karakteristik anak tidak berkembang, maka akan menjadi masalah pada tahap perkembangan anak berikutnya.

Perkembangan kognitif anak menjadi salah satu penentu dalam pengembangan kecakapan hidupnya dimasa yang akan datang. Dengan kecerdasan kognitif yang dimilikinya, permasalahan dalam kehidupan sehari-hari baik sederhana ataupun rumit bisa dipecahkan. maka perkembangan kognitif akan menjadi sangat penting dalam perkembangan anak usia dini.

Bermain adalah dunia kerja anak usia dini dan menjadi hak setiap anak untuk bermain tanpa dibatasi usia. Bermain merupakan pengalaman langsung yang efektif dilakukan anak usia dini dengan atau tanpa alat permainan. Bagi anak, bermain dijadikan sebagai kesempatan yang menyenangkan karena anak melakukannya dengan sukarela, spontan dan tanpa beban. Ketika bermain anak bereksplorasi, menemukan sendiri hal yang sangat membanggakan, mengembangkan diri dalam berbagai perkembangan emosi, sosial, fisik, dan intelektualnya.

Puzzle pintar merupakan media yang bisa dijadikan salah satu acuan bagi pengajar sebagai variasi dalam proses belajar mengajar. Media ini bisa diterapkan untuk pengembangan kognitif anak karena di dalamnya terdapat angka-angka ataupun gambar dan para anak harus dapat menyusun gambar dengan baik atau secara utuh. Penggunaan *Puzzle pintar* dalam pembelajaran akan mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, menyenangkan dan menantang terlebih bila media ini diaplikasikan dalam pembelajaran tentunya akan sangat menarik perhatian dan minat anak yang berimplikasi pada meningkatnya kemampuan kognitif anak.

Berdasarkan hasil observasi di TK Aisyiyah Pulau Arar bahwa anak kelompok A. anak masih pasif dan hanya bercerita dengan teman dan tidak memperhatikan guru menjelaskan aturan main hal ini disebabkan guru belum menggunakan pembelajaran yang menarik bagi anak, sebab guru hanya menggunakan metode cerama dan media yang digunakan pun tidak menarik perhatian anak, hanya lebih banyak menggunakan Lembar

kerja anak, sehingganya membuat anak bosan sehingga mereka lebih memilih bercerita bahkan bermain dan keluar masuk saat pembelajaran berlangsung.

Dari observasi awal 20 orang anak, yang sudah mampu mengerjakan *puzzle pintar* pintar yakni 7 orang anak atau 35% dan yang belum mampu mengerjakan *puzzle pintar* ada 13 orang anak atau 65%. *Puzzle pintar* yang digunakan 6-8 keping dengan bentuk yang berbeda-beda, dan potongan yang berbeda. Dengan melatih menyusun kepingan *puzzle pintar* maka anak dapat melatih kemampuan kognitif, seperti anak mudah mengenal bentuk, warna, ukuran, melatih memecahkan masalah sederhana yaitu dapat menyusun *puzzle pintar* secara utuh. Dengan permainan *puzzle pintar* ini diharapkan kemampuan kognitif anak dapat berkembang secara optimal.

Berdasarkan latar belakang masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan *Puzzle pintar* Pada Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Pulau Arat Kabupaten Sorong?

Cara pemecahan masalah yang digunakan untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Pulau Arat Kabupaten Sorong dengan langkah sebagai berikut.

1. Guru dapat menyampaikan tujuan pembelajaran dan melakukan apersepsi
2. Guru dan anak melakukan tanya jawab sesuai dengan tema
3. Guru mengenalkan *puzzle pintar* pada anak dan cara menyusun *puzzle pintar*
4. Guru membagi anak menjadi kelompok dengan anggota 4 orang
5. Guru memberi kesempatan pada setiap kelompok menyusun *puzzle pintar* hingga utuh melalui bermain dengan melihat kelompok mana lebih dulu selesai dan tersusun secara utuh
6. Guru memintah setiap anak untuk menyusun *puzzle pintar* hingga utuh untuk melihat mana anak yang sudah bisa menyusun *puzzle pintar*
7. Setelah semua anak menyusun *puzzle pintar*, dilanjutkan dengan evaluasi akhir
8. Kesimpulan
9. Menutup kegiatan pembelajaran

KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Kognitif

Colvin (dalam Sujiono, 2008:1.5) mendefinisikan kognitif adalah kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan. Sedangkan Piaget mengartikan kognitif sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreatifitas (daya cipta), kemampuan berbahasa, serta daya ingat. Pada kesimpulannya kognitif adalah proses berpikir anak dalam memecahkan masalah dengan lingkungannya sehingga menciptakan suatu karya yang dihargai oleh lingkungan dan budayanya. Proses kognisi sendiri meliputi aspek persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah.

Witherington (dalam sujiono,dkk. 2007:1.16) mengemukakan bahwa “kognitif adalah pikiran, kognitif (kecerdasan pikiran) melalui pikiran dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi situasi untuk memecahkan masalah. Sedangkan perkembangan kognitif (perkembangan mental), adalah perkembangan pikiran. Pikiran adalah bagian dari proses berpikir dari otak pikiran yang digunakan untuk mengenali, mengetahui, dan memahami.”

Piaget (dalam Suyadi: 2010: 79) mengatakan bahwa pengetahuan dapat diperoleh melalui eksplorasi, manipulasi, dan konstruksi secara elaboratif. Dalam perkembangan kognitif anak usia dini merupakan hasil proses dari asimilasi dan akomodasi. Asimilasi merupakan penyerapan informasi baru yang telah ada dalam struktur kognitif anak. Sedangkan akomodasi merupakan penyatuan informasi yang sudah ada dengan informasi baru sehingga memperluas informasi yang sudah ada dalam skema/ cara pandang anak.

Tahap-Tahap Perkembangan Kognitif

Tahap-tahap perkembangan kognitif Piaget, (dalam sujiono,dkk.2007:3.6) adalah sebagai berikut:

- a. Tahap sensori motor (0-2 tahun) Pada tahap ini bayi menggunakan kemampuan perasaan dan motor untuk memahami dunia. Berawal dari refleks dan berakhir dengan kombinasi kompleks dari kemampuan sensori motor.
- b. Tahap operasional (2-7 tahun) tahap ini anak mempunyai gambaran mental dan mampu untuk berpura-pura, langkah pendek untuk menggunakan symbol. Sebuah symbol merupakan perwakilan sesuatu yang lain, menggambar, menulis huruf, atau perkataan yang dapat dimengerti.
- c. Tahap konkret-operasional (7-11 tahun) Dalam tahap ini anak tidak hanya menggambarkan symbol, tetapi dapat memanipulasi symbol secara logika. tapi pada poin ini, mereka harus masih menampilkan cara kerja ini tanpa konteks dari situasi konkret.
- d. Tahap formal-operasional (11-dewasa) Dari sekitar dua belas tahun, kita memasuki tahap formal operasional tahap ini kita menjadi semakin bertambah kompeten pada orang dewasa. Gaya berpikir melibatkan penggunaan operasional logika, dan menggunakannya secara abstrak.

Hakikat Permainan

Menurut Berlyne (dalam Santrock, 2007:217), mengembangkan permainan sebagai aktivitas yang seru dan menyenangkan karena permainan memuaskan dorongan bereksplorasi yang kita semua miliki. Dorongan ini melibatkan rasa ingin tahu dan hasrat akan informasi tentang sesuatu yang baru atau tidak biasa. Permainan adalah alat dimana anak-anak dapat menggali dan mencari informasi baru dengan aman sesuatu yang mungkin tidak mereka lakukan di luar permainan

Menurut Mulyadi (dalam Zain 2013) Bermain secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan. Terdapat lima pengertian bermain : a. Sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak. b. Tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasinya lebih bersifat intrinsik. c. Bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak. d. Melibatkan peran aktif keikutsertaan anak. e. Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial dan sebagainya.

Tinjauan *Puzzle pintar*

Puzzle pintar adalah bentuk yang sederhana, gambarnya belum terlalu rumit dan cocok untuk anak prasekolah sampai umur 6 tahun. *Puzzle pintar* ini suatu bentuk permainan beregu yang menugasi pemain untuk menggabungkan atau merangkai kembali potongan-potongan kertas berbentuk tak beraturan sehingga menjadi suatu bangun atau bentuk tertentu seperti bujur sangkar, empat persegi panjang, dan segi tiga. Mayadikria (2011) Menurut patmonodewo (misbach, muzamil 2010) bahwa *puzzle pintar* berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, media *puzzle pintar* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. Media *puzzle pintar* merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan matematika anak yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan *puzzle pintar* berdasarkan pasangannya.

Menurut Ismail, (2006:218) *puzzle* adalah permainan yang menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian. Permainan *puzzle* melibatkan koordinasi mata dan tangan. Namun secara khusus *puzzle* biasanya terbentuk dari sebuah gambar yang terpotong-potong menurut bagian tertentu. *Puzzle* dapat terbuat dari plastik, spon, kertas, ataupun kayu tebal. Bahan *puzzle* yang paling baik bagi kegiatan belajar mengajar adalah dari kayu. Guru dapat menggunakan *puzzle* ini untuk mengarahkan anak pada pelajaran yang akan diajarkan pada saat itu.

Jenis-Jenis *Puzzle pintar*

Ada beberapa jenis *Puzzle pintar* (Patmonodewo 2015), antara lain:

a. *Logik Puzzle pintar*

Logik Puzzle pintar adalah *Puzzle pintar* yang menggunakan logika. Gambar berikut adalah contoh dari *logik Puzzle pintar* berupa *grid Puzzle pintar*.

b. *Jigsaw Puzzle pintar*

Jigsaw Puzzle pintar adalah *Puzzle pintar* yang merupakan kepingan-kepingan. Disebut dengan *Jigsaw Puzzle pintar* karena alat untuk memotong menjadi keping disebut dengan *jigsaw*.

c. *Mechanical Puzzle pintar*

Mechanical Puzzle pintar adalah *Puzzle pintar* yang kepingnya saling berhubungan. Contoh *Puzzle pintar* pada *mechanical Puzzle pintar* adalah *Soma Cube dan Chinese wood knots*.

d. *Combination Puzzle pintar*

Combination Puzzle pintar adalah *Puzzle pintar* yang dapat diselesaikan melalui beberapa kombinasi yang berbeda. *Rubik's Cube* dan *Hanoi Tower* adalah contoh *Combination Puzzle pintar*.

Jenis *puzzle pintar* yang digunakan pada anak TK adalah *Mechanical Puzzle pintar*, *Combination Puzzle pintar*, *Logik Puzzle pintar*

Manfaat *Puzzle pintar*

Dalam dunia anak-anak terdapat berbagai jenis permainan, salah satu jenis permainan yang bermanfaat bagi anak dan bersifat edukatif adalah *Puzzle pintar*. *Puzzle pintar* merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya. Dengan terbiasa bermain *Puzzle pintar*, lambat laun mental anak juga akan terbiasa untuk bersikap tenang, tekun, dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu.

Berikut ini adalah manfaat dari *Puzzle pintar* sebagai berikut. (Patmonodewo 2015)

a. Meningkatkan keterampilan kognitif

Keterampilan kognitif berhubungan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah. Melalui *Puzzle pintar*, anak-anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar menjadi utuh. Dengan sedikit arahan contoh dari guru, sang anak sudah dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan cara mencoba menyesuaikan bentuk, menyesuaikan warna, atau logika. Misalnya, anak memasang warna merah dengan warna merah lagi. Lalu memasang *Puzzle pintar* bergambar kaki atau roda selalu di bagian bawah *Puzzle pintar*.

b. Meningkatkan keterampilan motorik halus

Anak dapat melatih koordinasi tangan dan mata untuk mencocokkan kepingan-kepingan *Puzzle pintar* dan menyusunnya menjadi satu gambar. Keterampilan motorik halus berhubungan dengan kemampuan anak menggunakan otot-otot kecilnya khususnya jari-jari tangannya. Untuk itu anak usia di bawah tiga tahun (balita) direkomendasikan untuk diberikan permainan *Puzzle pintar* untuk mengasah kemampuan motorik halusnya.

c. Melatih kemampuan nalar dan daya ingat dan konsentrasi

Puzzle pintar yang berbentuk manusia akan melatih nalar anak-anak. Melalui *Puzzle pintar* ini mereka akan menyimpulkan di mana letak tangan, kaki, dan lain-lain sesuai dengan logika. Saat bermain *Puzzle pintar*, anak akan melatih sel-sel otaknya untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya dan berkonsentrasi untuk menyelesaikan potongan-potongan kepingan gambar tersebut.

d. Melatih kesabaran

Puzzle pintar dapat melatih kesabaran anak dalam menyelesaikan sesuatu dan berfikir dahulu sebelum bertindak. Dengan bermain *Puzzle pintar* anak bisa belajar melatih kesabarannya dalam menyelesaikan suatu tantangan.

e. Pengetahuan melalui *Puzzle pintar*

Anak akan belajar banyak hal. Mulai dari warna, bentuk, jenis hewan, buah-buahan, sayuran dan lainnya. Pengetahuan yang ia dapatkan dari sebuah permainan biasanya akan lebih mengesankan bagi anak dibandingkan pengetahuan yang ia dapatkan dari hafalan. Namun kegiatan bermain sambil belajar ini tentunya harus selalu mendapatkan bimbingan.

f. Meningkatkan keterampilan sosial

Puzzle pintar dapat dimainkan lebih dari satu orang dan jika *Puzzle pintar* dimainkan secara berkelompok tentunya butuh diskusi untuk merancang kepingan-kepingan gambar dari *Puzzle pintar* tersebut, maka hal ini akan meningkatkan interaksi sosial anak. Dalam kelompok, anak akan saling menghargai, saling membantu dan berdiskusi untuk menyelesaikan masalah. Anak yang lebih besar akan merasa senang jika dapat membantu anak yang lebih kecil, sehingga akan tercipta suasana yang nyaman dan terciptanya interaksi ketika bermain.

METODE PENELITIAN

Lokasi penelitian ini dilakukan di TK Aisyiyah Pulau Arar Kabupaten Sorong metode Penelitian Tindakan Kelas Rochiati Wiriaatmadja, 2008 : 66 (dalam Daroah 2013) yaitu sebagai berikut : Semua kegiatan dari siklus I, dan II dilaksanakan dengan tahap perencanaan (*plan*), tindakan (*act*), pengamatan (*observer*) serta refleksi (*reflect*). Tahapan perencanaan atau *planning* meliputi pembuatan perangkat pembelajaran, persiapan sarana dan prasarana penelitian serta menentukan indikator kinerja Tahapan pelaksanaan tindakan atau *acting* meliputi segala tindakan yang tertuang dalam rencana pelaksanaan pembelajaran RKH dengan materi pengembangan kemampuan kognitif Tahapan pengamatan atau *observing* meliputi pembuatan instrumen penelitian, pengumpulan data berupa nilai evaluasi anak setelah mendapatkan tindakan, menganalisa data dan menyusun langkah – langkah perbaikan Tahapan refleksi dilakukan melalui diskusi teman sejawat. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas yang dilakukan bekerja sama dengan guru mitra kelas. prosedur yang digunakan dalam penelitian yakni tahap perencanaan, pelaksanaan, tahap observasi, refleksi. teknik yang digunakan adalah Observasi dan dokumentasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan 1 memberikan hasil yang cukup signifikan. Dalam konteks ini terjadi peningkatan kemampuan kognitif anak dari 7 orang anak (35%) pada observasi awal menjadi 10 orang anak (50%) pada Kriteria mampu, pada kriteria

kurang mampu dan 10 orang anak (50%) pada kriteria tidak mampu memberikan kontribusi yang cukup signifikan dalam meningkatkan kognitif anak pada proses pembelajaran.

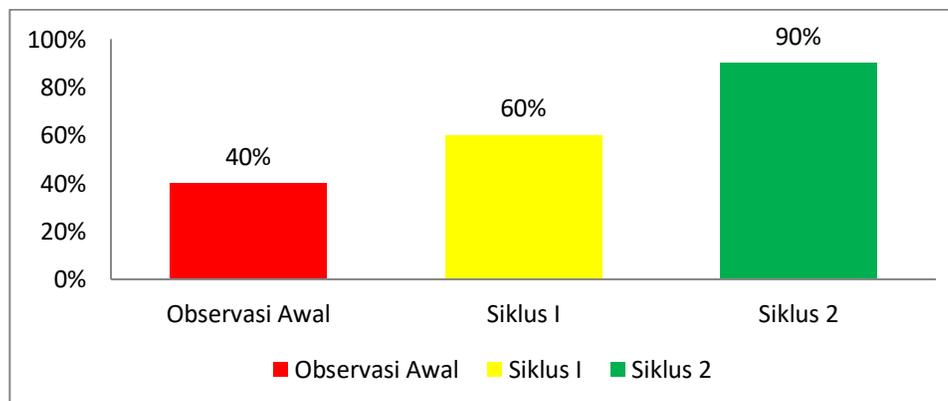
Pada tindakan siklus 1 pertemuan 2 terjadi peningkatan kognitif anak yakni pada Kriteria mampu 12 orang anak (60%), Kriteria kurang mampu 8 orang anak (45%), Peningkatan ini terjadi disebabkan beberapa upaya guru: banyak memberikan kesempatan kepada anak untuk dapat melakukan sendiri aktivitas pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas. Selanjutnya, terjadi kerja sama yang baik antara peneliti dan guru mitra dalam hal menyatukan persepsi pada peningkatan kognitif anak.

Pada tindakan siklus II pertemuan 1 terjadi peningkatan yaitu Pada kriteria mampu diperoleh hasil 15 orang anak (75%), kriteria kurang mampu 5 orang (25%). Pada hal ini menunjukkan kognitif dalam proses pembelajaran mulai meningkat. Sebab Anak mulai tekun menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Bimbingan yang sistematis, dengan penguatan yang tepat merupakan aspek yang sangat membantu kognitif anak.

Pada tindakan siklus II pertemuan II diperoleh hasil peningkatan jumlah anak yakni Kriteria mampu 19 orang (95%), Kriteria kurang mampu 1 orang atau 5%. Upaya yang dilakukan peneliti bersama guru mitra. Dari hasil pengamatan masih terdapat 1 orang anak (5%) yang belum meningkat kognitifnya. Dilihat Dari latar kemampuan anak, anak tersebut dalam status anak yang tidak mau diatur, anak manja, dan anak yang diasuh oleh pembantu disebabkan orang tuanya sibuk bekerja.

NO	SIKLUS	KETUNTASAN	KETERANGAN
1	Observasi Awal	40%	-
2	Siklus I	60%	Belum Berhasil
3	Siklus II	90%	Berhasil

Grafik 4.1 Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan *Puzzle* pintar



Berdasarkan pelaksanaan tindakan kelas pada siklus II, telah menunjukkan secara umum terjadi peningkatan kognitif anak melalui permainan puzzle. Hal ini dibuktikan dengan tercapainya indikator kinerja yang telah ditetapkan sebelumnya. Mencermati temuan pada siklus II ini, maka pelaksanaan penelitian tidak dilanjutkan ke siklus III

Berdasarkan hasil analisis dan tindakan pada siklus I pertemuan 1 menunjukkan bahwa terjadi perubahan yang cukup berarti dalam peningkatan kognitif anak dari 10 orang anak (10%) 10 orang anak (50%) belum mampu dari 20 orang anak. Tindakan siklus I pertemuan 1 selanjutnya diikuti dengan pertemuan 2. Kelemahan-kelemahan yang ditemui pada siklus I pertemuan 1 diminimalkan dengan membimbing secara kelompok maupun individual dalam mengerjakan *puzzle pintar*. Di samping itu guru menciptakan kelas yang lebih kondusif, agar anak tidak merasa tertekan dengan tugas yang diberikan kepada anak, sehingga diperoleh hasil pada siklus I pertemuan 2 ini yakni pada kemampuan kognitif menjadi 12 orang anak (60%).

Peningkatan kognitif anak pada siklus I pertemuan 1 dan pertemuan 2 ditandai oleh: a) anak sangat antusias dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru; b) anak tidak lagi tergantung pada guru; c) pekerjaan anak secara bertahap sudah bernilai baik; d) anak mulai melakukan aktivitas sendiri. Namun karena hasil yang dicapai melalui siklus I ini belum mencapai indikator kinerja yang diharapkan, maka penelitian dilanjutkan pada siklus II.

Tindakan siklus II dilakukan untuk mengatasi kelemahan yang ada pada siklus I. Tindakan kelas pada siklus II pertemuan 1, kerja sama antara peneliti dan guru mitra menghasilkan kesepakatan dalam hal membimbing anak sambil memberi contoh, dalam mengerjakan suatu pekerjaan harus sabar, tanpa bantuan orang tua. Di samping itu memberi kesempatan pada anak untuk menyusun sendiri secara perlahan dan penuh kesabaran sehingga dapat membentuk bagian yang utuh.

Berdasarkan hal ini diperoleh peningkatan kognitif anak menjadi 15 orang (75%) pada siklus II pertemuan 1. Selanjutnya pada siklus II pertemuan 2 diperoleh hasil 18 orang (90%) anak yang telah memiliki kognitif melalui permainan *puzzle pintar*, dan 2 orang anak (10%) anak belum meningkat kemampuan kognitif.

Bagi dua orang anak yang belum mampu dalam menyusun *puzzle pintar*, yang dilakukan di sekolah untuk anak tersebut dengan memberikan latihan setiap harinya mulai dari 3 keping dengan tujuan untuk melatih kognitif anak. Bagi orang tua disarankan agar di rumah menyediakan *puzzle pintar* mulai dari 3-4 keping, bila sudah mampu menggunakan 5-8 *puzzle pintar* keping.

Dari hasil analisis dan refleksi tersebut, diperoleh: a) anak dengan tekun menyelesaikan tugas; b) anak tanpa bantuan guru sudah dapat mengatur dirinya sendiri; c) anak sudah dapat mengerjakan tugas dengan baik sesuai yang dicontohkan guru. d) melakukan tugas penuh kesabaran. Adapun anak yang belum menunjukkan peningkatan kemampuan kognitif, akan dibimbing secara individual dengan memberi penguatan serta memotivasi anak untuk melakukan aktivitas

Jadi hipotesis tindakan yang menyatakan “ jika guru menggunakan Permainan *Puzzle pintar* pada Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Pulau Arar Kabupaten Sorong maka kemampuan kognitif anak dapat ditingkatkan “ Dapat diterima dan dan dibuktikan kebenarannya.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa Jika guru menggunakan permainan *puzzle pintar* , maka kemampuan kognitif Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Pulau Arar Kabupaten Sorong dapat meningkat, atau dapat diterima”.

DAFTAR PUSTAKA

- Andang, Ismail. 2006. Education games. (menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif. Yogyakarta: pilar media.
<https://Mayadikiria.Wordpress.Com/2011/05/22/Permainan-Edukatif-Sebagai-Media-Belajar-Anak-Usia-Dini/>
- Patmonodewo.2015.http://www.academia.edu/9717051/Pengertian_Media_Puzzle_pintar_MMenurut_Patmonodewo_Misbach. di akses pada tanggal 08/10/2016
- Santrock, John. 2007. *Perkembangan Anak*. Erlangga. Jakarta
- Sujiono, yuliani dkk 2007.*Metode Pengembangan Kognitif*. Universitas terbuka: Jakarta
- Suyadi.2010. *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*.Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani.
- Zain. 2013. *Permainan-dan-Kreativitas-Pada-Anak-Usia-Dini%E2%80%9D*. diakses tanggal 07/10/2016 .