

## BAB IV

### DESKRIPSI DATA DAN HASIL PENELITIAN

#### 4.1 Deskripsi Data

##### 4.1.1 Kegiatan Siklus I

##### 4.1.1.1 Perencanaan Siklus I

Pada tahap perencanaan penulis membuat langkah-langkah tindakan yang akan dilaksanakan secara rinci, dimulai dari membuat RKM (Rencana Kegiatan Mingguan), RKH (Rencana Kegiatan Harian) dan menentukan tema yang akan diajarkan. Membuat media atau alat peraga, mengalokasikan waktu pembelajaran, menyiapkan lembar observasi untuk siswa.

Persiapan pelaksanaan observasi Siklus 1 yang dilaksanakan tanggal 6 September 2018 pada Kelompok B TK. Tunas Harapan Desa Menturus Kecamatan Kudu Kabupaten Jombang menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak melalui kegiatan permainan dengan media puzzle dilaksanakan sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian (RKH) dengan uraian sebagai berikut:

#### 1. Kegiatan sebelum Masuk Kelas

Anak yang datang disambut dengan salam dan sapaan oleh guru kemudian anak-anak meletakkan tas dan bekal di dalam kelas dan boleh bermain. Ketika bel berbunyi tanda masuk anak-anak diajak berbaris di halaman untuk melakukan gerak badan dan bernyanyi bersama. Selanjutnya, anak-anak masuk kelas sambil bercakap-cakap bebas.

#### 2. Kegiatan Awal

Anak-anak bersama-sama guru masuk kelas dan duduk di tempat duduknya masing-masing menghadap ke arah guru. Sebelum kegiatan awal dimulai, terlebih dahulu anak-anak diajak membaca doa sebelum belajar. Dilanjutkan guru memberi salam, sapaan, presensi dan bernyanyi bersama. Setelah selesai guru memberi informasi tentang tema kegiatan yang akan dilaksanakan. Masuk kegiatan awal, guru memberi sedikit penjelasan tentang belajar sabar

dalam menunggu giliran dan anak-anak langsung mempraktekkannya dalam kegiatan berlari sambil melompat.

Adapun secara sistematis kegiatan awal yang dilakukan guru adalah sebagai berikut:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Menyanyi lagu Aku
3. Berdiskusi tentang tubuhku ciptaan Tuhan
4. Berdiskusi tentang anggota tubuh anak
5. Berdiskusi tentang membersihkan anggota tubuh
6. Berjalan di atas papan titian
7. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

### 3. Kegiatan Inti

Setelah selesai melakukan kegiatan awal, anak-anak tetap duduk di tempat duduknya masing-masing menghadap kearah guru, secara rinci guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan, adapun kegiatan tersebut adalah:

1. Menyebutkan anggota tubuh
2. Menulis nama-nama anggota tubuh
3. Mengurutkan bilangan dengan benda-benda
4. Menyusun kepingan geometri menjadi bentuk orang

Kegiatan inti ialah dengan media puzzle yang diukur dengan indikator:

1. Nilai skor 4 (★★★★): Anak mampu bermain dengan media puzzle tanpa bantuan guru.
2. Nilai skor 3 (★★★): Anak mampu bermain dengan media puzzle dengan sedikit bantuan guru.
3. Nilai skor 2 (★★): Anak mampu bermain dengan media puzzle dengan banyak bantuan guru.
4. Nilai skor 1 (★): Anak belum mampu bermain dengan media puzzle.

### 4. Istirahat

Setelah mencuci tangan, anak-anak kembali ke kelas dan mengeluarkan bekal masing-masing, sebelum makan anak-anak di ajak membaca doa sebelum makan dan makan sesuai dengan tata cara makan yang baik dan benar. Selesai makan, anak-anak diajak membaca do'a sesudah makan dan merapikan perlengkapan makannya. Dilanjutkan cuci tangan dan istirahat bermain di halaman.

## **5. Recalling**

Setelah bermain di halaman, sebelum masuk kelas, terlebih dahulu anak-anak diajak mencuci tangan, kemudian masuk kelas dan duduk di ditempat duduknya masing-masing menghadap ke arah guru. Apabila anak-anak masih ramai, guru bisa mengajak anak-anak bernyanyi bersama. Setelah kelas tenang, kegiatan akhir bisa dilanjutkan.

Adapun kegiatan recalling yang dilakukana adalah:

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

## **6. Kegiatan Penutup**

Masuk kegiatan akhir, anak-anak diajak bercakap-cakap tentang cara bersopan santun. Setelah selesai, guru mengingatkan kembali pada anak-anak apa saja yang telah dilakukan hari ini dari awal sampai akhir, kemudian anak-anak di ajak merapikan perlengkapan sekolah, baju dan bangku masing-masing. Selanjutnya berdoa bersama sebelum pulang, kemudian pulang sambil berjabat tangan dengan guru.

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok

## 5. Penerapan SOP penutupan

### 4.1.1.2 Pelaksanaan Siklus I

Merupakan tahap melaksanakan rencana kegiatan yang telah dibuat, kegiatan yang dilaksanakan di kelas adalah pelaksanaan dari teori pendidikan dan teknik mengajar yang telah dipersiapkan sebelumnya. Dan hasil yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak.

Siklus I dilaksanakan pada hari Jum'at, tanggal 7 September 2018 dengan dengan media puzzle pada Kelompok B TK. Tunas Harapan Desa Menturus Kecamatan Kudu Kabupaten Jombang dimulai pukul 07.00 WIB s.d. 10.00 WIB.

Adapun secara rinci kegiatan Siklus I adalah sebagai berikut:

- a. Kegiatan pembukaan 30 menit, kemudian menyanyi, guru menyanyikan lagu "AKU" secara utuh kemudian meminta anak untuk mengikuti bernyanyi, kemudian anak menyanyi sendiri-sendiri secara bergantian.
- b. Kegiatan inti 60 menit, yaitu dengan media puzzle, guru meminta anak dengan media puzzle, selama anak melakukan aktifitas guru bersama observer mengamati kegiatan anak. Pada akhir kegiatan guru dan observer melakukan kegiatan sebagaimana indikator yaitu: 1) mengamati apakah anak mampu bermain dengan media puzzle tanpa bantuan guru. 2) mengamati apakah anak mampu bermain dengan media puzzle dengan sedikit bantuan guru. 3) mengamati apakah anak mampu bermain dengan media puzzle dengan banyak bantuan guru. 4) mengamati apakah anak belum mampu bermain dengan media puzzle.
- c. Kegiatan Penutup, 30 menit, guru memberikan reward kepada anak dengan memberi lambang bintang 1, bintang 2, bintang 3 dan bintang 4 sesuai dengan indikator.

### 4.1.1.3 Pengamatan Siklus I

Hasil kegiatan peningkatan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan dengan media puzzle pada anak Kelompok B TK. Tunas Harapan Desa Menturus Kecamatan Kudu Kabupaten Jombang diperoleh sejumlah data hasil observasi. Data tersebut berupa data kegiatan observasi tentang: 1) Mendeskripsikan aktifitas

guru dan anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan dengan media puzzle pada anak Kelompok B TK. Tunas Harapan Desa Menturus Kecamatan Kudu Kabupaten Jombang. 2) Mendeskripsikan kegiatan dengan media puzzle dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan media puzzle pada Kelompok B TK. Tunas Harapan Desa Menturus Kecamatan Kudu Kabupaten Jombang. 3) Mendeskripsikan respon guru dan anak tentang upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan dengan media puzzle pada anak Kelompok B TK. Tunas Harapan Desa Menturus Kecamatan Kudu Kabupaten Jombang.

**a. Hasil pengamatan aktivitas guru dan aktivitas anak pada pertemuan siklus I (Jum'at, 7 September 2018)**

Proses observasi dilakukan saat berlangsungnya pelaksanaan tindakan kelas. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data yang diperlukan pada penelitian, data yang dikumpulkan merupakan data pelaksanaan tindakan dan rancangan yang sudah dibuat, yakni tentang data peningkatan kemampuan berpikir anak. Dalam melaksanakan observasi guru tidak melakukannya sendiri, melainkan meminta bantuan teman sejawat atau orang yang ahli dibidangnya.

Siklus I dilaksanakan pada hari Jum'at, tanggal 7 September 2018 dengan permainan dengan media puzzle pada Kelompok B TK. Tunas Harapan Desa Menturus Kecamatan Kudu Kabupaten Jombang dimulai pukul 07.00 WIB s.d. 10.00 WIB.

Pada pertemuan siklus I hari pertama aktivitas guru diawali dengan mengkondisikan anak, memeriksa kehadiran anak serta menjelaskan aturan main yang jelas, urut namun tanpa menenangkan anak terlebih dahulu. Hal ini membuat anak tidak terkondisikan dengan tertib dan masih terlihat banyak anak yang tidak merespon guru (peneliti).

Pada saat guru (peneliti) mendemonstrasikan kegiatan bermain masih banyak anak yang bercanda dan hanya memperhatikan setengah dari seluruh tahapan kegiatan yang telah diceritakan guru, hal itu karena guru mendemonstrasikan dengan tidak urut dan kurang jelas.

Ketika guru (peneliti) memberi penegasan dan melakukan tanya jawab tentang kegiatan dan materi pembelajaran sesuai tema namun tidak sesuai dengan kegiatan yang dilakukan, sehingga anak tidak merespon dan menjawab pertanyaan guru (peneliti). Berdasarkan uraian di atas hasil pengamatan aktivitas guru dan aktivitas anak dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 4.1 Hasil pengamatan aktivitas guru dan aktivitas anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan dengan media puzzle pada siklus I**

No	Aktivitas guru Aspek	Siklus 1			No	Aktivitas Anak Aspek	Siklus 1		
		1	2	3			1	2	3
1	menjelaskan aturan main			√	1	mendengarkan penjelasan guru		√	
2	permainan melalui media puzzle		√		2	memperhatikan guru permainan melalui media puzzle	√		
3	memberi penegasan dan tanya jawab materi pembelajaran permainan	√			3	menjawab pertanyaan yang diberikan guru	√		
	Jumlah	1	2	3		Jumlah	2	2	0
			6					4	
	Rata-rata	66,67 %				Rata-rata	44,44 %		

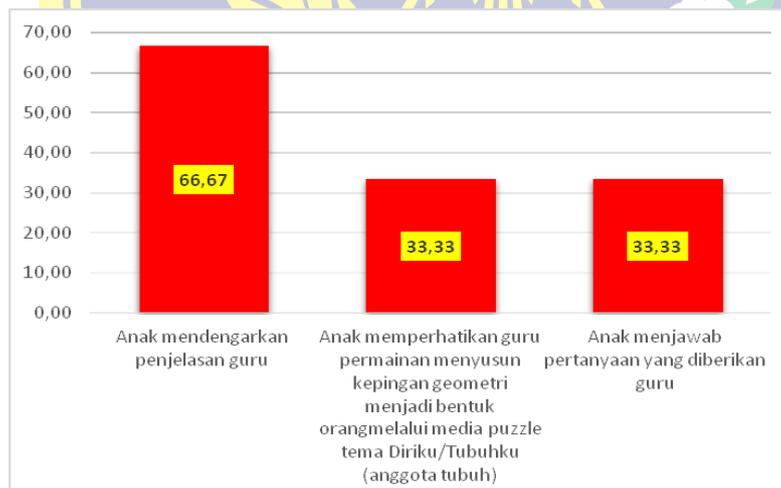
Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa aktivitas guru dan aktivitas anak selama proses pembelajaran pada pertemuan Siklus 1 mendapat prosentase sebesar 66,67 % untuk aktivitas guru dan 44,44 % untuk aktifitas anak. Berikut grafik aktivitas guru dan aktivitas anak selama proses pembelajaran pada pertemuan Siklus 1:

**Grafik 4.1 Hasil pengamatan aktivitas guru dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan dengan media puzzle pada siklus I**



Grafik pengamatan pada Siklus 1 menunjukkan bahwa guru menjelaskan aturan main mendapatkan skor 100 persen, guru permainan melalui media puzzle mendapatkan skor 66,67 persen, guru memberi penegasan dan tanya jawab materi pembelajaran permainan mendapatkan skor 33,33 persen.

**Grafik 4.2 Hasil pengamatan aktivitas anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan dengan media puzzle pada siklus I**



Grafik pengamatan pada Siklus 1 menunjukkan bahwa anak mendengarkan penjelasan guru mendapatkan skor 66,67 persen, anak memperhatikan guru dengan media puzzle melalui media puzzle mendapatkan skor 33,33 persen, anak menjawab pertanyaan yang diberikan guru mendapatkan skor 33,33 persen.

**b. Hasil pengamatan respon anak pada pertemuan siklus I (Jum'at, 7 September 2018)**

Proses observasi dilakukan saat berlangsungnya pelaksanaan tindakan kelas. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data yang diperlukan pada penelitian, data yang dikumpulkan merupakan data pelaksanaan tindakan dan rancangan yang sudah dibuat, yakni tentang data peningkatan kemampuan berpikir anak. Dalam melaksanakan observasi guru tidak melakukannya sendiri, melainkan meminta bantuan teman sejawat atau orang yang ahli dibidangnya.

Dalam pelaksanaan pembelajaran meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan permainan dengan media puzzle pada Kelompok B TK. Tunas Harapan Desa Menturus Kecamatan Kudu Kabupaten Jombang, Siklus 1 guru (peneliti) menjelaskan aturan main, kemudian permainan melalui media puzzle dan yang terakhir memberi penegasan dan tanya jawab materi pembelajaran permainan dan setelah itu peneliti mencatat hasil pengamatan pada lembar pengamatan, pada kegiatan Siklus 1 ada 9 anak dari 18 anak mampu permainan melalui media puzzle tanpa bantuan guru. Berdasarkan uraian hasil pengamatan meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan permainan dengan media puzzle pada Kelompok B TK. Tunas Harapan Desa Menturus Kecamatan Kudu Kabupaten Jombang dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.2 Hasil pengamatan respon anak pada pertemuan siklus I (Jum'at, 7 September 2018)**

No	Nama Anak	kemampuan kognitif anak				Ket
		1	2	3	4	
1	Ahmad aqbi raditya				★★★★	
2	Ahsanul fatihin			★★★		
3	Ana arie lutfiana			★★★		
4	Batricya bilqis		★★			
5	Finda zakya rata		★★			
6	Fira zahrotuz zita. P		★★			
7	Hizanatu tawazzia		★★			
8	Ikhwanul safa. M	★				
9	Kelvin yulian ramadhan			★★★		
10	Khoirun nisak			★★★		
11	Mir'atus shofiyah		★★			
12	Mir'atus shofiyah (ussy)		★★			
13	Mustapa abdul rosyid			★★★		
14	Pranata hardi gumilang				★★★	
15	Sholakhuddin al'ayyubi			★★★		
16	Ummu ashlihah	★				
17	Reysha zahrana putri				★★★	
18	Saskia rotun ummah	★				
	Jumlah	3 anak	6 anak	6 anak	3 anak	100 %
	Prosentase	16,67 %	33,33 %	33,33 %	16,67 %	

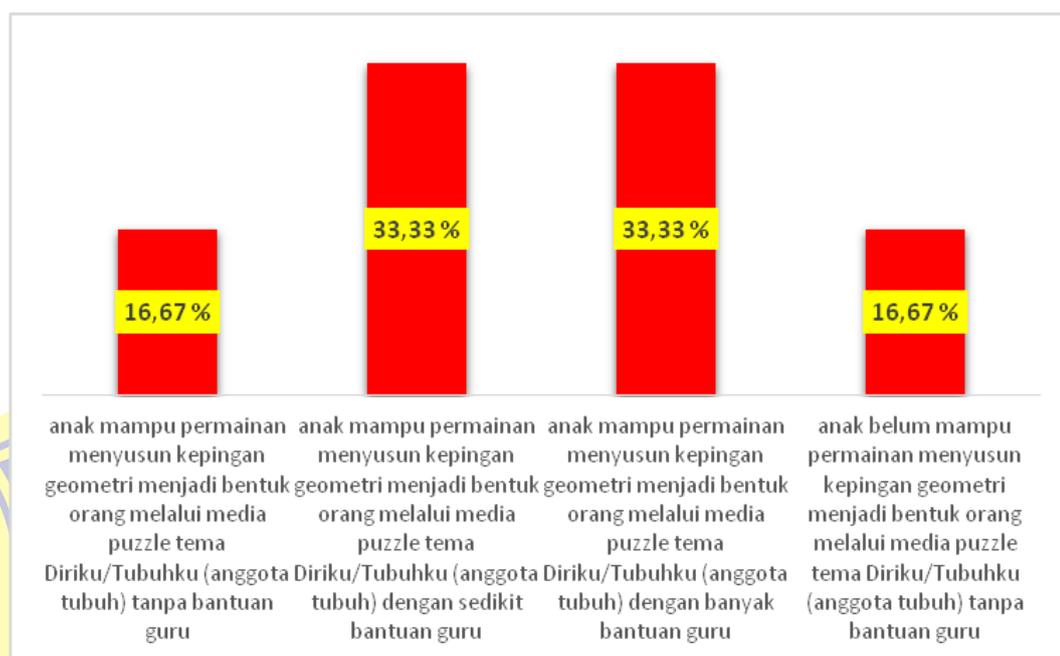
Keterangan:

- 1) anak belum mampu bermain dengan media puzzle melalui media puzzle tanpa bantuan guru.
- 2) anak mampu bermain dengan media puzzle melalui media puzzle dengan banyak bantuan guru.
- 3) anak mampu bermain dengan media puzzle melalui media puzzle dengan sedikit bantuan guru.
- 4) anak mampu bermain dengan media puzzle melalui media puzzle tanpa bantuan guru.

Berdasarkan uraian pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa pada pertemuan Siklus 1 hasil pengamatan peningkatan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan permainan dengan media puzzle pada Kelompok B TK. Tunas Harapan Desa Menturus Kecamatan Kudu Kabupaten Jombang anak yang sudah

mampu mendapat 50 persen dan anak yang belum mampu mendapat 50 persen. Berikut grafik Hasil pengamatan respon anak pada pertemuan Siklus 1:

**Grafik 4.3 Hasil pengamatan respon anak dalam meningkatkan keterampilan berfikir kritis melalui kegiatan dengan media puzzle pada siklus I**



Grafik pengamatan respon anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan dengan media puzzle pada Kelompok B TK. Tunas Harapan Desa Menturus Kecamatan Kudu Kabupaten Jombang Siklus 1 menunjukkan bahwa:

- 1) anak belum mampu permainan melalui media puzzle tanpa bantuan guru memperoleh skor: 16,66 persen.
- 2) anak mampu permainan melalui media puzzle dengan banyak bantuan guru memperoleh skor:33,33 persen.
- 3) anak mampu permainan melalui media puzzle dengan sedikit bantuan guru memperoleh skor:33,33 persen.
- 4) anak mampu permainan melalui media puzzle tanpa bantuan guru memperoleh skor:16,66 persen.

## 4.1.2 Kegiatan Siklus II

### 4.1.2.1 Perencanaan Siklus II

Persiapan pelaksanaan observasi Siklus 2 yang dilaksanakan tanggal 13 September 2018 pada Kelompok B TK. Tunas Harapan Desa Menturus Kecamatan Kudu Kabupaten Jombang menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak melalui kegiatan permainan dengan media puzzle dilaksanakan sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian (RKH) dengan uraian sebagai berikut:

#### 1. Kegiatan sebelum Masuk Kelas

Anak yang datang disambut dengan salam dan sapaan oleh guru kemudian anak-anak meletakkan tas dan bekal di dalam kelas dan boleh bermain. Ketika bel berbunyi tanda masuk anak-anak diajak berbaris di halaman untuk melakukan gerak badan dan bernyanyi bersama. Selanjutnya, anak-anak masuk kelas sambil bercakap-cakap bebas.

#### 2. Kegiatan Awal

Anak-anak bersama-sama guru masuk kelas dan duduk di tempat duduknya masing-masing menghadap kearah guru. Sebelum kegiatan awal dimulai, terlebih dahulu anak-anak diajak membaca doa sebelum belajar. Dilanjutkan guru memberi salam, sapaan, presensi dan bernyanyi bersama. Setelah selesai guru memberi informasi tentang tema kegiatan yang akan dilaksanakan. Masuk kegiatan awal, guru memberi sedikit penjelasan tentang belajar sabar dalam menunggu giliran dan anak-anak langsung mempraktekkannya dalam kegiatan berlari sambil melompat.

Adapun secara sistematis kegiatan awal yang dilakukan guru adalah sebagai berikut:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Menyanyi lagu Aku
3. Berdiskusi tentang tubuhku ciptaan Tuhan
4. Berdiskusi tentang anggota tubuh anak
5. Berdiskusi tentang membersihkan anggota tubuh
6. Berjalan di atas papan titian
7. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

### 3. Kegiatan Inti

Setelah selesai melakukan kegiatan awal, anak-anak tetap duduk di tempat duduknya masing-masing menghadap ke arah guru, secara rinci guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan, adapun kegiatan tersebut adalah:

1. Menyebutkan anggota tubuh
2. Menulis nama-nama anggota tubuh
3. Mengurutkan bilangan dengan benda-benda
4. Menyusun kepingan geometri menjadi bentuk orang

Kegiatan inti ialah dengan media puzzle yang diukur dengan indikator:

1. Nilai skor 4 (★★★★): Anak mampu bermain dengan media puzzle tanpa bantuan guru.
2. Nilai skor 3 (★★★): Anak mampu bermain dengan media puzzle dengan sedikit bantuan guru.
3. Nilai skor 2 (★★): Anak mampu bermain dengan media puzzle dengan banyak bantuan guru.
4. Nilai skor 1 (★): Anak belum mampu bermain dengan media puzzle.

### 4. Istirahat

Setelah mencuci tangan, anak-anak kembali ke kelas dan mengeluarkan bekal masing-masing, sebelum makan anak-anak di ajak membaca doa sebelum makan dan makan sesuai dengan tata cara makan yang baik dan benar. Selesai makan, anak-anak diajak membaca do'a sesudah makan dan merapikan perlengkapan makannya. Dilanjutkan cuci tangan dan istirahat bermain di halaman.

### 5. Recalling

Setelah bermain di halaman, sebelum masuk kelas, terlebih dahulu anak-anak diajak mencuci tangan, kemudian masuk kelas dan duduk di tempat duduknya masing-masing menghadap ke arah guru. Apabila anak-anak masih ramai, guru bisa mengajak anak-anak bernyanyi bersama. Setelah kelas tenang, kegiatan akhir bisa dilanjutkan.

Adapun kegiatan recalling yang dilakukana adalah:

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

## 6. Kegiatan Penutup

Masuk kegiatan akhir, anak-anak diajak bercakap-cakap tentang cara bersopan santun. Setelah selesai, guru mengingatkan kembali pada anak-anak apa saja yang telah dilakukan hari ini dari awal sampai akhir, kemudian anak-anak di ajak merapikan perlengkapan sekolah, baju dan bangku masing-masing. Selanjutnya berdoa bersama sebelum pulang, kemudian pulang sambil berjabat tangan dengan guru.

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

### 4.1.2.2 Pelaksanaan Siklus II

Merupakan tahap melaksanakan rencana kegiatan yang telah dibuat, kegiatan yang dilaksanakan di kelas adalah pelaksanaan dari teori pendidikan dan teknik mengajar yang telah dipersiapkan sebelumnya. Dan hasil yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak.

Siklus 2 dilaksanakan pada hari Jum'at, tanggal 14 September 2018 dengan dengan media puzzle pada Kelompok B TK. Tunas Harapan Desa

Menturus Kecamatan Kudu Kabupaten Jombang dimulai pukul 07.00 WIB s.d. 10.00 WIB.

Adapun secara rinci kegiatan Siklus II adalah sebagai berikut:

- a. Kegiatan pembukaan 30 menit, kemudian menyanyi, guru menyanyikan lagu "suka hati" secara utuh kemudian meminta anak untuk mengikuti bernyanyi, kemudian anak menyanyi sendiri-sendiri secara bergantian.
- b. Kegiatan inti 60 menit, yaitu dengan media puzzle, guru meminta anak dengan media puzzle, selama anak melakukan aktifitas guru bersama observer mengamati kegiatan anak. Pada akhir kegiatan guru dan observer melakukan kegiatan sebagaimana indikator yaitu: 1) mengamati apakah anak mampu bermain dengan media puzzle tanpa bantuan guru, 2) mengamati apakah anak mampu bermain dengan media puzzle dengan sedikit bantuan guru, 3) mengamati apakah anak belum mampu bermain dengan media puzzle
- c. Kegiatan Penutup, 30 menit, guru memberikan reward kepada anak dengan memberi lambang bintang 1, bintang 2, bintang 3 dan bintang 4 sesuai dengan indikator.

#### **4.1.2.3 Pengamatan Siklus II**

Hasil kegiatan peningkatan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan dengan media puzzle pada anak Kelompok B TK. Tunas Harapan Desa Menturus Kecamatan Kudu Kabupaten Jombang diperoleh sejumlah data hasil observasi. Data tersebut berupa data kegiatan observasi tentang: 1) Mendeskripsikan aktifitas guru dan anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan dengan media puzzle pada anak Kelompok B TK. Tunas Harapan Desa Menturus Kecamatan Kudu Kabupaten Jombang. 2) Mendeskripsikan respon guru dan anak tentang upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan dengan media puzzle pada anak Kelompok B TK. Tunas Harapan Desa Menturus Kecamatan Kudu Kabupaten Jombang.

Adapun data dimaksud dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**a. Hasil pengamatan aktivitas guru dan aktivitas anak pada pertemuan Siklus II (Jum'at, 14 September 2018)**

Proses observasi dilakukan saat berlangsungnya pelaksanaan tindakan kelas. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data yang diperlukan pada penelitian, data yang dikumpulkan merupakan data pelaksanaan tindakan dan rancangan yang sudah dibuat, yakni tentang data peningkatan kemampuan berpikir anak. Dalam melaksanakan observasi guru tidak melakukannya sendiri, melainkan meminta bantuan teman sejawat atau orang yang ahli dibidangnya.

Pada pertemuan Siklus II hari pertama aktivitas guru diawali dengan mengkondisikan anak, memeriksa kehadiran anak serta menjelaskan aturan main yang jelas, urut namun tanpa menenangkan anak terlebih dahulu. Hal ini membuat anak tidak terkondisikan dengan tertib dan masih terlihat banyak anak yang tidak merespon guru (peneliti).

Pada saat guru (peneliti) mendemonstrasikan kegiatan bermain masih banyak anak yang bercanda dan hanya memperhatikan setengah dari seluruh tahapan kegiatan yang telah diceritakan guru, hal itu karena guru mendemonstrasikan dengan tidak urut dan kurang jelas.

Ketika guru (peneliti) memberi penegasan dan melakukan tanya jawab tentang kegiatan dan materi pembelajaran sesuai tema namun tidak sesuai dengan kegiatan yang dilakukan, sehingga anak tidak merespon dan menjawab pertanyaan guru (peneliti). Berdasarkan uraian di atas hasil pengamatan aktivitas guru dan aktivitas anak dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 4.3 Hasil pengamatan aktivitas guru dan aktivitas anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan dengan media puzzle pada Siklus II**

No	Aktivitas guru Aspek	Siklus 2			No	Aktivitas Anak Aspek	Siklus 2		
		1	2	3			1	2	3
1	menjelaskan aturan main			√	1	mendengarkan penjelasan guru			√

2	permainan melalui media puzzle		√	2	memperhatikan guru permainan melalui media puzzle		√	
3	memberi penegasan dan tanya jawab materi pembelajaran permainan		√	3	menjawab pertanyaan yang diberikan guru		√	
	Jumlah	0	2	6	Jumlah	1	2	3
			8				6	
	Rata-rata	88,89 %			Rata-rata	66,67 %		

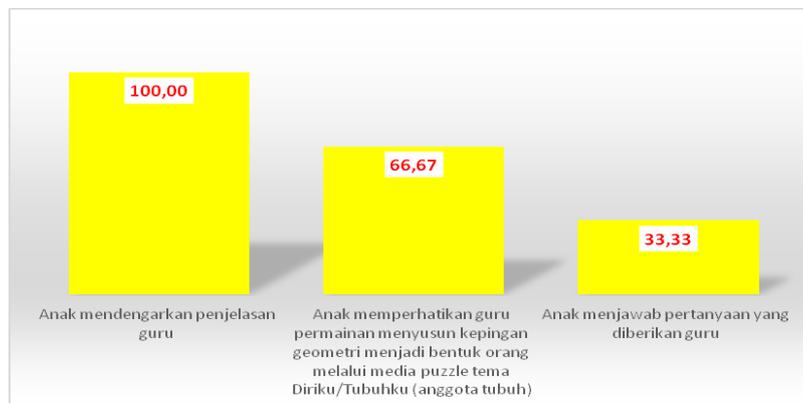
Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa aktivitas guru dan aktivitas anak selama proses pembelajaran pada pertemuan Siklus 2 mendapat prosentase sebesar 88,89 % untuk aktivitas guru dan 66,67 % untuk aktifitas anak. Berikut grafik aktivitas guru dan aktivitas anak selama proses pembelajaran pada pertemuan Siklus 2:

**Grafik 4.4 Hasil pengamatan aktivitas guru dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan dengan media puzzle pada Siklus II**



Grafik pengamatan pada Siklus 2 menunjukkan bahwa guru menjelaskan aturan main mendapatkan skor 100 persen, guru permainan melalui media puzzle mendapatkan skor 100 persen, guru memberi penegasan dan tanya jawab materi pembelajaran permainan mendapatkan skor 66,67 persen.

**Grafik 4.5 Hasil pengamatan aktivitas anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan dengan media puzzle pada Siklus II**



Grafik pengamatan pada Siklus 2 menunjukkan bahwa anak mendengarkan penjelasan guru mendapatkan skor 100 persen, anak memperhatikan guru permainan melalui media puzzle mendapatkan skor 66,67 persen, anak menjawab pertanyaan yang diberikan guru mendapatkan skor 33,33 persen.

**b. Hasil pengamatan respon anak pada pertemuan Siklus II (Jum'at, 14 September 2018)**

Proses observasi dilakukan saat berlangsungnya pelaksanaan tindakan kelas. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data yang diperlukan pada penelitian, data yang dikumpulkan merupakan data pelaksanaan tindakan dan rancangan yang sudah dibuat, yakni tentang data peningkatan kemampuan berpikir anak. Dalam melaksanakan observasi guru tidak melakukannya sendiri, melainkan meminta bantuan teman sejawat atau orang yang ahli dibidangnya.

Dalam pelaksanaan pembelajaran meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan permainan dengan media puzzle pada Kelompok B TK. Tunas Harapan Desa Menturus Kecamatan Kudu Kabupaten Jombang, Siklus 2 guru (peneliti) menjelaskan aturan main, kemudian permainan melalui media puzzle dan yang terakhir memberi penegasan dan tanya jawab materi pembelajaran permainan dan setelah itu peneliti mencatat hasil pengamatan pada lembar pengamatan, pada kegiatan Siklus 2 ada 13 anak dari 18 anak mampu permainan melalui media puzzle tanpa bantuan guru. Berdasarkan uraian hasil

pengamatan meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan permainan dengan media puzzle Kelompok B TK. Tunas Harapan Desa Menturus Kecamatan Kudu Kabupaten Jombang dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.4 Hasil pengamatan respon anak pada pertemuan Siklus II (Jum'at, 14 September 2018)**

No	Nama Anak	kemampuan kognitif anak				Ket
		1	2	3	4	
1	Ahmad aqbi raditya				★★★★	
2	Ahsanul fatihin				★★★★	
3	Ana arie lutfiana				★★★★	
4	Batricya bilqis			★★★		
5	Finda zakya rata			★★★		
6	Fira zahrotuz zita. P			★★★		
7	Hizanatu tawazzia			★★★		
8	Ikhwanul safa. M		★★			
9	Kelvin yulian ramadhan				★★★★	
10	Khoirun nisak				★★★★	
11	Mir'a tus shofiyah		★★			
12	Mir'atus shofiyah (ussy)		★★			
13	Mustapa abdul rosyid				★★★★	
14	Pranata hardi gumilang				★★★★	
15	Sholakhuddin al'ayyubi				★★★★	
16	Ummu ashlihah	★				
17	Reysha zahrana putri				★★★★	
18	Saskia rotun ummah		★★			
	Jumlah	1 anak	4 anak	4 anak	9 anak	
	Prosentase	5,56 %	22,22 %	22,22 %	50,00 %	100 %

Keterangan:

- 1) anak belum mampu bermain dengan media puzzle melalui media puzzle tanpa bantuan guru
- 2) anak mampu bermain dengan media puzzle melalui media puzzle dengan banyak bantuan guru
- 3) anak mampu bermain dengan media puzzle melalui media puzzle dengan sedikit bantuan guru
- 4) anak mampu bermain dengan media puzzle melalui media puzzle tanpa bantuan guru

Berdasarkan uraian pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa pada pertemuan Siklus 2 hasil pengamatan peningkatan kemampuan kognitif anak

melalui kegiatan permainan dengan media puzzle pada Kelompok B TK. Tunas Harapan Desa Menturus Kecamatan Kudu Kabupaten Jombang anak yang sudah mampu mendapat 27,77 persen dan anak yang belum mampu mendapat 72,22 persen. Berikut grafik Hasil pengamatan respon anak pada pertemuan Siklus 2:

**Grafik 4.6 Hasil pengamatan respon anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan dengan media puzzle pada Siklus II**



Grafik pengamatan respon anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan dengan media puzzle pada Kelompok B TK. Tunas Harapan Desa Menturus Kecamatan Kudu Kabupaten Jombang Siklus 2 menunjukkan bahwa:

- 1) anak belum mampu permainan melalui media puzzle tanpa bantuan guru memperoleh skor: 5,555 persen.
- 2) anak mampu permainan melalui media puzzle dengan banyak bantuan guru memperoleh skor:22,22 persen.
- 3) anak mampu permainan melalui media puzzle dengan sedikit bantuan guru memperoleh skor:22,22 persen.
- 4) anak mampu permainan melalui media puzzle tanpa bantuan guru memperoleh skor:50 persen.

### 4.1.3 Kegiatan Siklus III

#### 4.1.3.1 Perencanaan Siklus III

Persiapan pelaksanaan observasi Siklus 3 yang dilaksanakan tanggal 19 September 2018 pada Kelompok B TK. Tunas Harapan Desa Menturus Kecamatan Kudu Kabupaten Jombang menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak melalui kegiatan dengan media puzzle dilaksanakan sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian (RKH) dengan uraian sebagai berikut:

#### 1. Kegiatan sebelum Masuk Kelas

Anak yang datang disambut dengan salam dan sapaan oleh guru kemudian anak-anak meletakkan tas dan bekal di dalam kelas dan boleh bermain. Ketika bel berbunyi tanda masuk anak-anak diajak berbaris di halaman untuk melakukan gerak badan dan bernyanyi bersama. Selanjutnya, anak-anak masuk kelas sambil bercakap-cakap bebas.

#### 2. Kegiatan Awal

Anak-anak bersama-sama guru masuk kelas dan duduk di ditempat duduknya masing-masing menghadap kearah guru. Sebelum kegiatan awal dimulai, terlebih dahulu anak-anak diajak membaca doa sebelum belajar. Dilanjutkan guru memberi salam, sapaan, presensi dan bernyanyi bersama. Setelah selesai guru memberi informasi tentang tema kegiatan yang akan dilaksanakan. Masuk kegiatan awal, guru memberi sedikit penjelasan tentang belajar sabar dalam menunggu giliran dan anak-anak langsung mempraktekkannya dalam kegiatan berlari sambil melompat.

Adapun secara sistematis kegiatan awal yang dilakukan guru adalah sebagai berikut:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Menyanyi lagu Aku
3. Berdiskusi tentang tubuhku ciptaan Tuhan
4. Berdiskusi tentang anggota tubuh anak
5. Berdiskusi tentang membersihkan anggota tubuh

6. Berjalan di atas papan titian
7. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

### 3. Kegiatan Inti

Setelah selesai melakukan kegiatan awal, anak-anak tetap duduk di tempat duduknya masing-masing menghadap ke arah guru, secara rinci guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan, adapun kegiatan tersebut adalah:

1. Menyebutkan anggota tubuh
2. Menulis nama-nama anggota tubuh
3. Mengurutkan bilangan dengan benda-benda
4. Menyusun kepingan geometri menjadi bentuk orang

Kegiatan inti ialah dengan media puzzle yang diukur dengan indikator:

1. Nilai skor 4 (★★★★): Anak mampu bermain dengan media puzzle tanpa bantuan guru.
2. Nilai skor 3 (★★★): Anak mampu bermain dengan media puzzle dengan sedikit bantuan guru.
3. Nilai skor 2 (★★): Anak mampu bermain dengan media puzzle dengan banyak bantuan guru.
4. Nilai skor 1 (★): Anak belum mampu bermain dengan media puzzle.

### 4. Istirahat

Setelah mencuci tangan, anak-anak kembali ke kelas dan mengeluarkan bekal masing-masing, sebelum makan anak-anak di ajak membaca doa sebelum makan dan makan sesuai dengan tata cara makan yang baik dan benar. Selesai makan, anak-anak diajak membaca do'a sesudah makan dan merapikan perlengkapan makannya. Dilanjutkan cuci tangan dan istirahat bermain di halaman.

## 5. Recalling

Setelah bermain di halaman, sebelum masuk kelas, terlebih dahulu anak-anak diajak mencuci tangan, kemudian masuk kelas dan duduk di tempat duduknya masing-masing menghadap ke arah guru. Apabila anak-anak masih ramai, guru bisa mengajak anak-anak bernyanyi bersama. Setelah kelas tenang, kegiatan akhir bisa dilanjutkan.

Adapun kegiatan recalling yang dilakukana adalah:

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

## 6. Kegiatan Penutup

Masuk kegiatan akhir, anak-anak diajak bercakap-cakap tentang cara bersopan santun. Setelah selesai, guru mengingatkan kembali pada anak-anak apa saja yang telah dilakukan hari ini dari awal sampai akhir, kemudian anak-anak di ajak merapikan perlengkapan sekolah, baju dan bangku masing-masing. Selanjutnya berdoa bersama sebelum pulang, kemudian pulang sambil berjabat tangan dengan guru.

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

### 4.1.3.2 Pelaksanaan Siklus III

Merupakan tahap melaksanakan rencana kegiatan yang telah dibuat, kegiatan yang dilaksanakan di kelas adalah pelaksanaan dari teori pendidikan dan

teknik mengajar yang telah dipersiapkan sebelumnya. Dan hasil yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak.

Siklus 3 dilaksanakan pada hari Jum'at, tanggal 21 September 2018 dengan dengan media puzzle pada Kelompok B TK. Tunas Harapan Desa Menturus Kecamatan Kudu Kabupaten Jombang dimulai pukul 07.00 WIB s.d. 10.00 WIB.

Adapun secara rinci kegiatan Siklus III adalah sebagai berikut:

- a. Kegiatan pembukaan 30 menit, kemudian menyanyi, guru menyanyikan lagu “suka hati” secara utuh kemudian meminta anak untuk mengikuti bernyanyi, kemudian anak menyanyi sendiri-sendiri secara bergantian.
- b. Kegiatan inti 60 menit, yaitu dengan media puzzle, guru meminta anak dengan media puzzle, selama anak melakukan aktifitas guru bersama observer mengamati kegiatan anak. Pada akhir kegiatan guru dan observer melakukan kegiatan sebagaimana indikator yaitu: 1) mengamati apakah anak mampu bermain dengan media puzzle tanpa bantuan guru, 2) mengamati apakah anak mampu bermain dengan media puzzle dengan sedikit bantuan guru, 3) mengamati apakah anak belum mampu bermain dengan media puzzle
- c. Kegiatan Penutup, 30 menit, guru memberikan reward kepada anak dengan memberi lambang bintang 1, bintang 2, bintang 3 dan bintang 4 sesuai dengan indikator.

#### **4.1.3.3 Pengamatan Siklus III**

Hasil kegiatan peningkatan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan dengan media puzzle pada anak Kelompok B TK. Tunas Harapan Desa Menturus Kecamatan Kudu Kabupaten Jombang diperoleh sejumlah data hasil observasi. Data tersebut berupa data kegiatan observasi tentang: 1) Mendeskripsikan aktifitas guru dan anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan dengan media puzzle pada anak Kelompok B TK. Tunas Harapan Desa Menturus Kecamatan Kudu Kabupaten Jombang. 2) Mendeskripsikan respon guru dan anak tentang upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan dengan

media puzzle pada anak Kelompok B TK. Tunas Harapan Desa Menturus Kecamatan Kudu Kabupaten Jombang.

Adapun data dimaksud dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**a. Hasil pengamatan aktivitas guru dan aktivitas anak pada pertemuan Siklus III (Jum'at, 21 September 2018)**

Proses observasi dilakukan saat berlangsungnya pelaksanaan tindakan kelas. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data yang diperlukan pada penelitian, data yang dikumpulkan merupakan data pelaksanaan tindakan dan rancangan yang sudah dibuat, yakni tentang data peningkatan kemampuan berpikir anak. Dalam melaksanakan observasi guru tidak melakukannya sendiri, melainkan meminta bantuan teman sejawat atau orang yang ahli dibidangnya.

Pada pertemuan Siklus III hari pertama aktivitas guru diawali dengan mengkondisikan anak, memeriksa kehadiran anak serta menjelaskan aturan main yang jelas, urut namun tanpa menenangkan anak terlebih dahulu. Hal ini membuat anak tidak terkondisikan dengan tertib dan masih terlihat banyak anak yang tidak merespon guru (peneliti).

Pada saat guru (peneliti) mendemonstrasikan kegiatan bermain masih banyak anak yang bercanda dan hanya memperhatikan setengah dari seluruh tahapan kegiatan yang telah diceritakan guru, hal itu karena guru mendemonstrasikan dengan tidak urut dan kurang jelas.

Ketika guru (peneliti) memberi penegasan dan melakukan tanya jawab tentang kegiatan dan materi pembelajaran sesuai tema namun tidak sesuai dengan kegiatan yang dilakukan, sehingga anak tidak merespon dan menjawab pertanyaan guru (peneliti). Berdasarkan uraian di atas hasil pengamatan aktivitas guru dan aktivitas anak dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 4.5 Hasil pengamatan aktivitas guru dan aktivitas anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan dengan media puzzle pada Siklus III**

No	Aktivitas guru	Siklus 3			No	Aktivitas Anak	Siklus 3		
	Aspek	1	2	3		Aspek	1	2	3
1	menjelaskan aturan main			√	1	mendengarkan penjelasan			√

					guru			
2	dengan media puzzle melalui media puzzle			√	2	memperhatikan guru dengan media puzzle melalui media puzzle		√
3	memberi penegasan dan tanya jawab materi pembelajaran dengan media puzzle			√	3	menjawab pertanyaan yang diberikan guru		√
	Jumlah	0	0	9	Jumlah	0	2	6
			9				8	
	Rata-rata	100,00 %			Rata-rata	88,89 %		

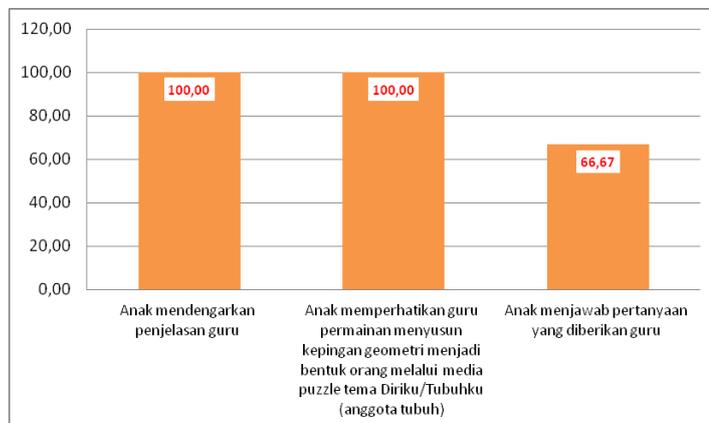
Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa aktivitas guru dan aktivitas anak selama proses pembelajaran pada pertemuan Siklus 3 mendapat prosentase sebesar 100 % untuk aktivitas guru dan 88,88 % untuk aktifitas anak. Berikut grafik aktivitas guru dan aktivitas anak selama proses pembelajaran pada pertemuan Siklus 3:

**Grafik 4.7 Hasil pengamatan aktivitas guru dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan dengan media puzzle pada Siklus III**



Grafik pengamatan pada Siklus 3 menunjukkan bahwa guru menjelaskan aturan main mendapatkan skor 100 persen, guru dengan media puzzle melalui media puzzle mendapatkan skor 100 persen, guru memberi penegasan dan tanya jawab materi pembelajaran dengan media puzzle mendapatkan skor 100 persen.

**Grafik 4.8 Hasil pengamatan aktivitas anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan dengan media puzzle pada Siklus III**



Grafik pengamatan pada Siklus 3 menunjukkan bahwa anak mendengarkan penjelasan guru mendapatkan skor 100 persen, anak memperhatikan guru dengan media puzzle melalui media puzzle mendapatkan skor 100 persen, anak menjawab pertanyaan yang diberikan guru mendapatkan skor 66,67 persen.

**b. Hasil pengamatan respon anak pada pertemuan Siklus III (Jum'at, 21 September 2018)**

Proses observasi dilakukan saat berlangsungnya pelaksanaan tindakan kelas. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data yang diperlukan pada penelitian, data yang dikumpulkan merupakan data pelaksanaan tindakan dan rancangan yang sudah dibuat, yakni tentang data peningkatan kemampuan berpikir anak. Dalam melaksanakan observasi guru tidak melakukannya sendiri, melainkan meminta bantuan teman sejawat atau orang yang ahli dibidangnya.

Dalam pelaksanaan pembelajaran meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan permainan dengan media puzzle pada Kelompok B TK. Tunas Harapan Desa Menturus Kecamatan Kudu Kabupaten Jombang, Siklus 3 guru (peneliti) menjelaskan aturan main, kemudian permainan melalui media

puzzle dan yang terakhir memberi penegasan dan tanya jawab materi pembelajaran permainan dan setelah itu peneliti mencatat hasil pengamatan pada lembar pengamatan, pada kegiatan Siklus 3 ada 17 anak dari 18 anak mampu permainan melalui media puzzle tanpa bantuan guru. Berdasarkan uraian hasil pengamatan meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan permainan dengan media puzzle pada Kelompok B TK. Tunas Harapan Desa Menturus Kecamatan Kudu Kabupaten Jombang dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.6 Hasil pengamatan respon anak pada pertemuan Siklus III (Jum'at, 21 September 2018)**

No	Nama Anak	kemampuan kognitif anak				Ket
		1	2	3	4	
1	Ahmad aqbi raditya				★★★★★	
2	Ahsanul fatihin				★★★★★	
3	Ana arie lutfiana				★★★★★	
4	Batricya bilqis				★★★★★	
5	Finda zakya rata				★★★★★	
6	Fira zahrotuz zita. P				★★★★★	
7	Hizanatu tawazzia				★★★★★	
8	Ikhwanul safa. M			★★★		
9	Kelvin yulian ramadhan				★★★★★	
10	Khoirun nisak				★★★★★	
11	Mir'a tus shofiyah			★★★		
12	Mir'atus shofiyah (ussy)			★★★		
13	Mustapa abdul rosyid				★★★★★	
14	Pranata hardi gumilang				★★★★★	
15	Sholakhuddin al'ayyubi				★★★★★	
16	Ummu ashlihah		★★			
17	Reysha zahrana putri				★★★★★	
18	Saskia rotun ummah			★★★		
	Jumlah	0 anak	1 anak	4 anak	13 anak	100 %
	Prosentase	0,00 %	5,56 %	22,22 %	72,22 %	

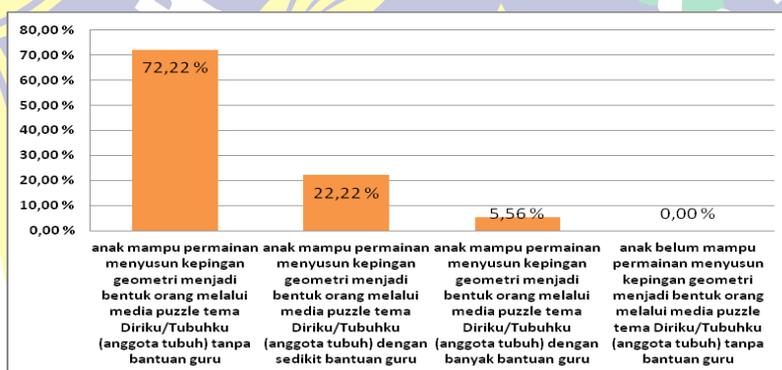
Keterangan:

- 1) anak belum mampu bermain dengan media puzzle melalui media puzzle tanpa bantuan guru
- 2) anak mampu bermain dengan media puzzle melalui media puzzle dengan banyak bantuan guru

- 3) anak mampu bermain dengan media puzzle melalui media puzzle dengan sedikit bantuan guru
- 4) anak mampu bermain dengan media puzzle melalui media puzzle tanpa bantuan guru

Berdasarkan uraian pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa pada pertemuan Siklus 3 hasil pengamatan peningkatan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan permainan dengan media puzzle pada Kelompok B TK. Tunas Harapan Desa Menturus Kecamatan Kudu Kabupaten Jombang anak yang sudah mampu mendapat 5,555 persen dan anak yang belum mampu mendapat 94,44 persen. Berikut grafik Hasil pengamatan respon anak pada pertemuan Siklus 3:

**Grafik 4.9 Hasil pengamatan respon anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan dengan media puzzle pada Siklus III**



Grafik pengamatan respon anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan dengan media puzzle pada Kelompok B TK. Tunas Harapan Desa Menturus Kecamatan Kudu Kabupaten Jombang Siklus 3 menunjukkan bahwa:

- 1) anak belum mampu permainan melalui media puzzle tanpa bantuan guru memperoleh skor: 0 persen.
- 2) anak mampu permainan melalui media puzzle dengan banyak bantuan guru memperoleh skor:5,555 persen.
- 3) anak mampu permainan melalui media puzzle dengan sedikit bantuan guru memperoleh skor:22,22 persen.

- 4) anak mampu permainan melalui media puzzle tanpa bantuan guru memperoleh skor:72,22 persen.

#### 4.2 Analisis Data

Berdasarkan dari hasil penelitian aktivitas guru, aktivitas anak dan peningkatan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan dengan media puzzle yang terdapat pada siklus I, Siklus II dan Siklus III diperoleh hasil sebagai berikut:

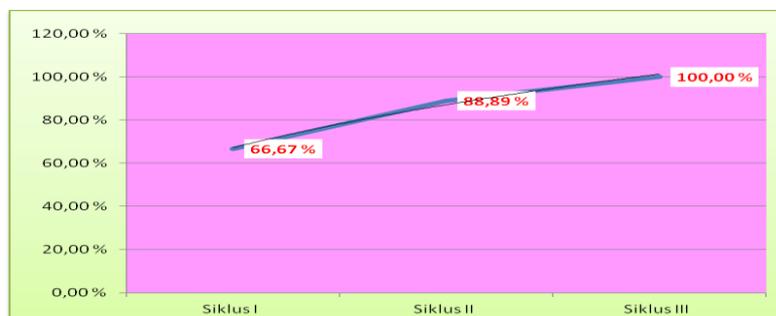
**Tabel 4.7 Rekapitulasi hasil pengamatan aktivitas guru, aktivitas anak dan peningkatan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan dengan media puzzle pada siklus I, Siklus II dan II**

Aspek yang diamati	Siklus I	Siklus II	Siklus III
aktifitas guru dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan permainan dengan media puzzle	66,67 %	88,89 %	100,00 %
aktifitas anak dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan permainan dengan media puzzle	44,44 %	66,67 %	88,89 %
respon anak dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan permainan dengan media puzzle	50,00 %	72,22 %	94,44 %
kegiatan permainan dengan media puzzle untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak	53,70 %	75,93 %	94,44 %

Berdasarkan prosentase di atas dapat disimpulkan bahwa:

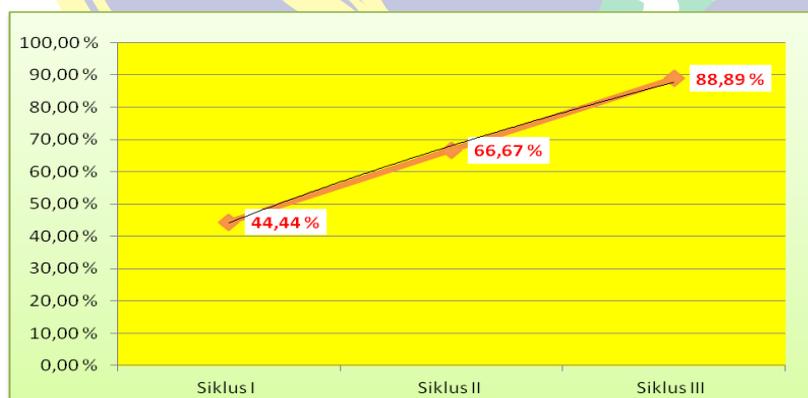
1. aktifitas guru dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan permainan dengan media puzzle mengalami peningkatan dari Siklus I sebesar 66,67 persen, pada Siklus II naik menjadi sebesar 88,89 persen dan pada Siklus III naik menjadi sebesar 100 persen., adapun perkembangan kenaikan aktifitas guru dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan permainan dengan media puzzle dapat dilihat pada grafik dibawah ini:

**Grafik 4.10** Rekapitulasi hasil observasi tentang aktifitas guru dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan dengan media puzzle pada Siklus I, Siklus II dan Siklus III.



2. aktifitas anak dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan permainan dengan media puzzle mengalami peningkatan dari Siklus I sebesar 44,45 persen, pada Siklus II naik menjadi sebesar 66,67 persen dan pada Siklus III naik menjadi sebesar 88,89 persen., adapun perkembangan kenaikan aktifitas anak dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan permainan dengan media puzzle dapat dilihat pada grafik dibawah ini:

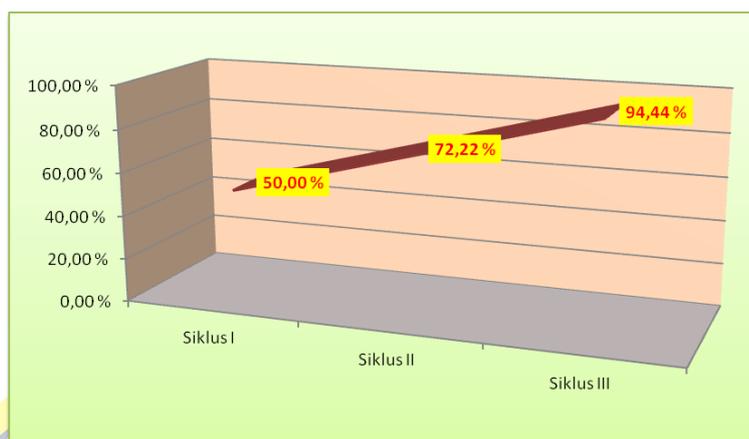
**Grafik 4.11** Rekapitulasi hasil observasi tentang aktifitas anak dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan dengan media puzzle pada Siklus I, Siklus II dan Siklus III.



3. respon anak dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan permainan dengan media puzzle mengalami peningkatan dari Siklus I sebesar 50 persen, pada Siklus II naik menjadi sebesar 72,23 persen dan pada

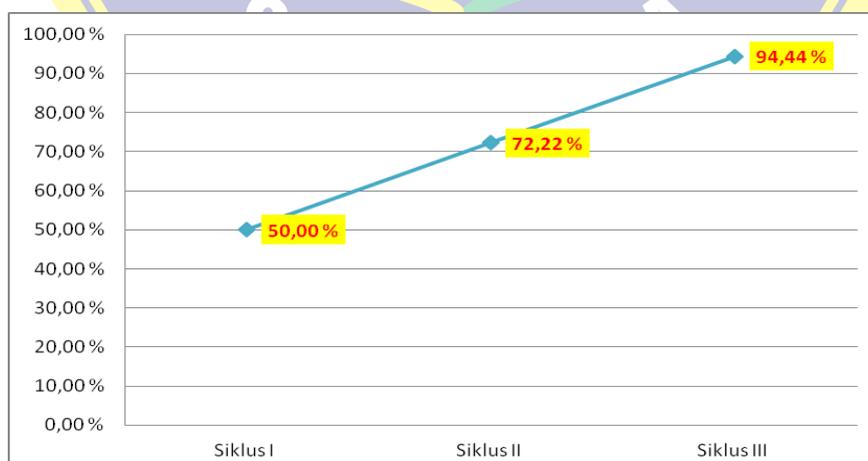
Siklus III naik menjadi sebesar 94,45 persen., adapun perkembangan kenaikan respon anak dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan permainan dengan media puzzle dapat dilihat pada grafik dibawah ini:

**Grafik 4.12 Rekapitulasi hasil observasi tentang respon anak dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan dengan media puzzle pada Siklus I, Siklus II dan Siklus III.**



4. kegiatan permainan dengan media puzzle untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak mengalami peningkatan dari Siklus I sebesar 53,71 persen, pada Siklus II naik menjadi sebesar 75,93 persen dan pada Siklus III naik menjadi sebesar 94,45 persen., adapun perkembangan kenaikan kegiatan permainan dengan media puzzle untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dapat dilihat pada grafik dibawah ini:

**Grafik 4.13 Rekapitulasi hasil observasi tentang kegiatan dengan media puzzle untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak pada Siklus I, Siklus II dan Siklus III.**



### 4.3 Pembahasan

#### 4.3.1 Siklus I

Pelaksanaan kegiatan belajar pada siklus I masih banyak hal-hal yang perlu dibenahi diantaranya dalam menciptakan kondisi awal pembelajaran yang kondusif guru masih belum bisa menguasai kelas dan belum sepenuhnya mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga yang terjadi masih banyaknya anak yang tidak tertib dan gaduh pada saat kegiatan berlangsung. Dalam menjelaskan langkah-langkah kegiatan dan media yang digunakan serta mendemonstrasikan kegiatan main tidak berurutan sehingga banyak anak yang tidak mengerti dan tidak merespon dengan baik.

Pada Siklus I aktifitas guru dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan permainan dengan media puzzle memperoleh skor 66,67 persen dan belum berhasil memenuhi target yaitu  $\geq 80\%$  atau memperoleh nilai bintang 4, aktifitas anak dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan permainan dengan media puzzle memperoleh skor 44,45 persen dan belum berhasil memenuhi target yaitu  $\geq 80\%$  atau memperoleh nilai bintang 4, respon anak dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan permainan dengan media puzzle memperoleh skor 50 persen dan belum berhasil memenuhi target yaitu  $\geq 80\%$  atau memperoleh nilai bintang 4, kegiatan permainan dengan media puzzle untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak memperoleh skor 53,71 persen dan belum berhasil memenuhi target yaitu  $\geq 80\%$  atau memperoleh nilai bintang 4,.

#### 4.3.2 Siklus II

Pelaksanaan kegiatan belajar pada Siklus II hal-hal yang perlu dibenahi diantaranya mendemonstrasikan dengan media puzzle, memberi penegasan dan tanya jawab tentang kegiatan dan materi pembelajaran, belum bisa menguasai kelas dan belum sepenuhnya mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga yang terjadi masih banyaknya anak yang tidak tertib dan gaduh pada saat kegiatan berlangsung. Dalam menjelaskan langkah-langkah

kegiatan dan media yang digunakan serta mendemonstrasikan kegiatan main tidak berurutan sehingga banyak anak yang tidak mengerti dan tidak merespon dengan baik.

Pada Siklus II aktifitas guru dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan permainan dengan media puzzle memperoleh skor 88,89 persen dan sudah berhasil memenuhi target yaitu  $\geq 80\%$  atau memperoleh nilai bintang 4, aktifitas anak dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan permainan dengan media puzzle memperoleh skor 66,67 persen dan belum berhasil memenuhi target yaitu  $\geq 80\%$  atau memperoleh nilai bintang 4, respon anak dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan permainan dengan media puzzle memperoleh skor 72,23 persen dan belum berhasil memenuhi target yaitu  $\geq 80\%$  atau memperoleh nilai bintang 4, kegiatan permainan dengan media puzzle untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak memperoleh skor 75,93 persen dan belum berhasil memenuhi target yaitu  $\geq 80\%$  atau memperoleh nilai bintang 4,.

#### 4.3.3 Siklus III

Siklus III ini peneliti berusaha untuk memperbaiki semua hambatan dan kekurangan dalam kegiatan belajar peningkatan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan dengan media puzzle dengan cara menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, sehingga diharapkan kegiatan belajar mendapatkan hasil yang optimal. Selain itu guru memberikan motivasi, penguatan dalam kegiatan awal dan pada saat kegiatan berlangsung sehingga anak-anak sudah mampu menggunakan media dengan baik dan tertib sesuai dengan perintah guru.

Pada Siklus III aktifitas guru dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan permainan dengan media puzzle memperoleh skor 100 persen dan sudah berhasil memenuhi target yaitu  $\geq 80\%$  atau memperoleh nilai bintang 4, aktifitas anak dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan permainan dengan media puzzle memperoleh skor 88,89 persen dan sudah berhasil memenuhi target yaitu  $\geq 80\%$  atau memperoleh nilai

bintang 4, respon anak dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan permainan dengan media puzzle memperoleh skor 94,45 persen dan sudah berhasil memenuhi target yaitu  $\geq 80\%$  atau memperoleh nilai bintang 4, kegiatan permainan dengan media puzzle untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak memperoleh skor 94,45 persen dan sudah berhasil memenuhi target yaitu  $\geq 80\%$  atau memperoleh nilai bintang 4.

Dengan peningkatan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan dengan media puzzle dapat dicapai secara maksimal dan terbukti dalam Siklus III kemampuan peningkatan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan dengan media puzzle mengalami peningkatan.

