

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **4.1 Deskripsi Data Hasil Penelitian**

##### **4.1.1 Kegiatan Pra Tindakan**

###### **4.1.1.1 Perencanaan Pra Tindakan**

Hasil observasi yang dilaksanakan pada siswa kelompok B TK. Dharma Wanita Eka Sapta Randubango Mojokerto menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak melalui bermain puzzle tema alat komunikasi masih rendah. Rencana kegiatan Pra Tindakan pada RKH, yaitu:

- 1) Berbaris, sesi lingkaran, salam, berdo'a dan absensi.
- 2) Bercakap-cakap tentang tema hari ini, kegiatan main dan aturan main.
- 3) Guru menjelaskan materi hari ini.
- 4) Guru menjelaskan tema alat komunikasi, kemudian pada kegiatan bermain puzzle anak-anak melihat terlebih contoh-contoh puzzle oleh guru, selanjutnya anak mempraktekkan bermain puzzle, lalu guru bertanya kepada anak untuk menyebut gambar dari puzzle yang tersusun (kegiatan ini sebagai penguatan) anak yang mampu menjawab dengan benar diberi reward berupa gambar bintang pada tangan.
- 5) Anak mendengarkan dan memperhatikan
- 6) Anak melakukan kegiatan main
- 7) Guru mengobservasi ketika anak melakukan kegiatan

Kegiatan inti ialah kemampuan kognitif anak melalui bermain puzzle tema alat komunikasi yang diukur dengan indikator:

- 1) Anak belum mampu bermain puzzle.
- 2) Anak mampu bermain puzzle dengan sedikit bimbingan guru.
- 3) Anak mampu bermain puzzle tanpa bimbingan guru.

#### **4.1.1.2 Pelaksanaan Pra Tindakan**

Pelaksanaan pra penelitian dilaksanakan pada hari senin tanggal 5 Oktober 2015 dengan tema bermain puzzle kelompok B TK. Dharma Wanita Eka Sapta Randubango Mojosari Mojokerto dimulai pukul 07.00 WIB s.d. 10.00 WIB.

Adapun secara rinci kegiatan pra tindakan adalah sebagai berikut:

- a. Kegiatan pembukaan 30 menit, kemudian menyanyi, guru menyanyikan lagu “sepatu gilang” secara utuh kemudian meminta anak untuk mengikuti bernyanyi, kemudian anak menyanyi sendiri-sendiri secara bergantian.
- b. Kegiatan inti 60 menit, yaitu melakukan kegiatan bermain puzzle, guru meminta siswa bermain 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 puzzle tanpa bimbingan guru, 2) mengamati apakah anak mampu bermain puzzle dengan sedikit bimbingan guru, 3) mengamati apakah anak belum mampu bermain puzzle
- c. Kegiatan Penutup, 30 menit, guru memberikan reward kepada siswa dengan memberi gambar bintang 1, bintang 2 dan bintang 3 sesuai dengan indikator.

#### **4.1.1.3 Pengamatan Pra Tindakan**

Hasil kegiatan meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain puzzle tema alat komunikasi pada siswa kelompok B TK. Dharma Wanita Eka Sapta Randubango Mojokerto diperoleh sejumlah data hasil observasi. Data tersebut berupa: 1) Mendeskripsikan aktifitas siswa dan guru dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain puzzle tema alat komunikasi pada siswa kelompok B TK. Dharma Wanita Eka Sapta Randubango Mojokerto. 2) Mendeskripsikan respon anak dan guru terhadap kegiatan bermain puzzle dapat meningkatkan kreatifitas anak pada siswa kelompok B TK. Dharma Wanita Eka Sapta Randubango Mojokerto.

Adapun data dimaksud dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

##### **a. Hasil pengamatan aktivitas guru dan aktivitas anak pada pertemuan pra siklus (Senin, 5 Oktober 2015)**

Pada pertemuan pra siklus 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 didemonstrasikan 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.

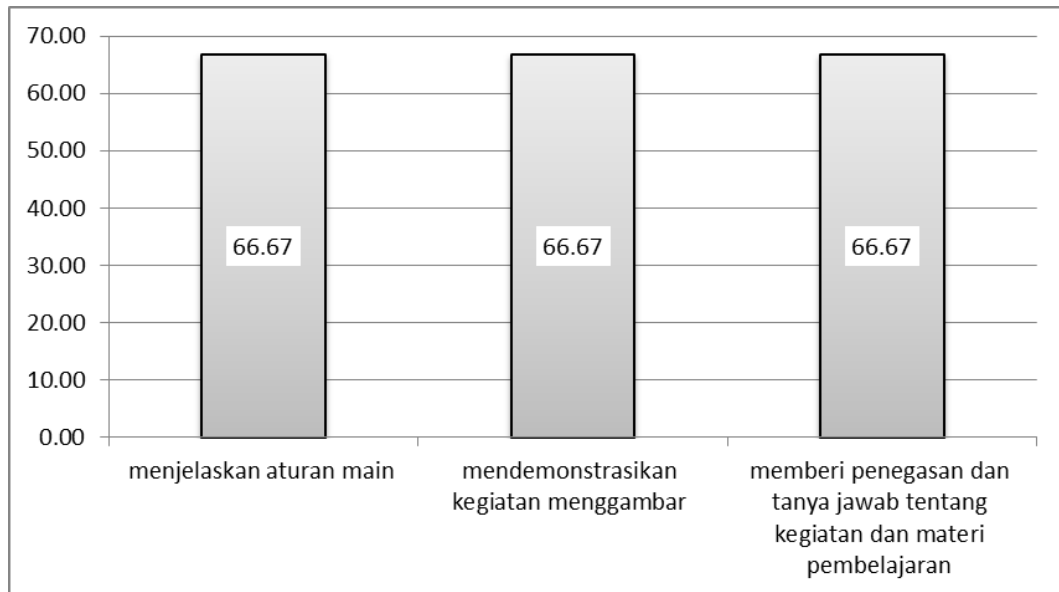
**Tabel 4.1 Hasil pengamatan aktivitas guru dan aktivitas anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain puzzle tema alat komunikasi pada pra siklus**

No	Aktivitas guru	Pertemuan I hari pertama			No	Aktivitas Anak	Pertemuan I hari pertama		
	Aspek	1	2	3		Aspek	1	2	3
1	Menjelaskan aturan main		√		1	Mendengarkan penjelasan guru.		√	
2	Mendemonstrasikan kegiatan bermain		√		2	Memperhatikan guru.		√	
3	Memberi penegasan dan tanya jawab tentang kegiatan dan materi pembelajaran		√		3	Menjawab pertanyaan yang diberikan guru.	√		
	Jumlah	0	6	0		Jumlah	1	4	0
			6					5	
	Rata-rata	66.67 %				Rata-rata	55.56 %		

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa aktivitas guru dan aktivitas anak selama proses pembelajaran pada pertemuan pra siklus mendapat prosentase sebesar 66.67 % untuk aktivitas guru dan 55.56 % untuk aktifitas anak.

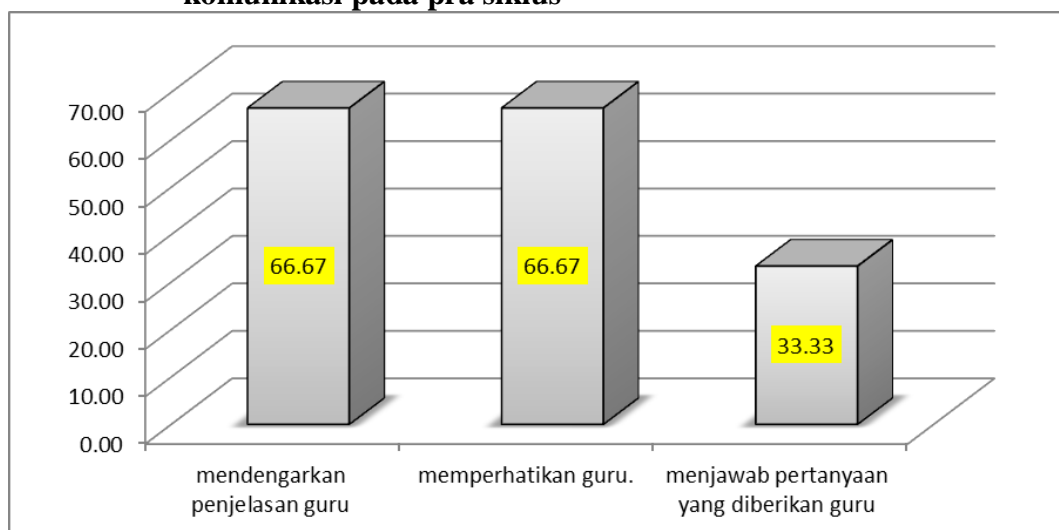
Berikut grafik aktivitas guru dan aktivitas anak selama proses pembelajaran pada pertemuan pra siklus:

**Grafik 4.1 Hasil pengamatan aktivitas guru dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain puzzle tema alat komunikasi pada pra siklus**



Grafik pengamatan pada pra siklus menunjukkan bahwa guru menjelaskan aturan main mendapatkan skor 66.67 persen, dan mendemonstrasikan kegiatan bermain puzzle mendapatkan skor 66.67 persen, dan memberi penegasan dan tanya jawab tentang kegiatan dan materi pembelajaran mendapatkan skor 66.67 persen.

**Grafik 4.2 Hasil pengamatan aktivitas anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain puzzle tema alat komunikasi pada pra siklus**



Grafik pengamatan pada pra siklus menunjukkan bahwa siswa mendengarkan penjelasan guru mendapatkan skor 66.67 persen, dan memperhatikan guru. mendapatkan skor 66.67 persen, dan menjawab pertanyaan yang diberikan guru mendapatkan skor 33.33 persen.

**b. Hasil pengamatan respon anak pada pertemuan pra siklus (Senin, 5 Oktober 2015)**

Dalam pelaksanaan pembelajaran meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain puzzle tema alat komunikasi pada siswa kelompok B TK. Dharma Wanita Eka Sapta Randubango Mojokerto pada siklus I, guru (peneliti) meminta melakukan kegiatan bermain puzzle, kemudian menanyai akan puzzle apakah yang sudah disusun dan setelah itu peneliti mencatat hasil pengamatan pada lembar pengamatan, pada kegiatan pra siklus hanya 12 anak yang mampu bermain puzzle tanpa bimbingan guru.

Berdasarkan uraian di atas hasil pengamatan meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain puzzle tema alat komunikasi dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.2 Hasil pengamatan respon anak pada pertemuan pra siklus (Senin, 5 Oktober 2015)**

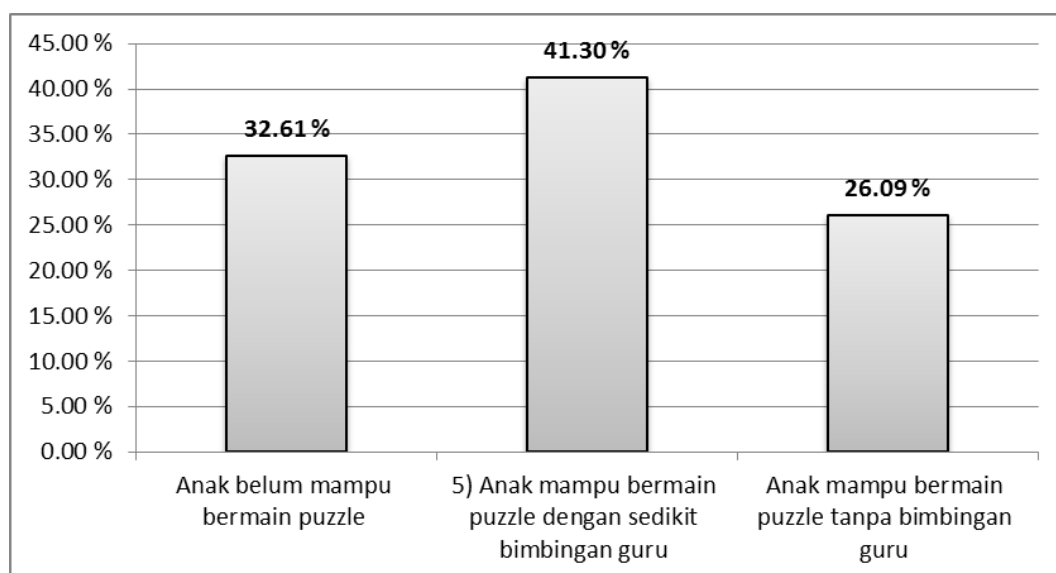
No	Nama Anak	bermain puzzle			Ket
		1	2	3	
1	ALFINO			★★★	
2	AYU	★			
3	HATMA			★★★	
4	BAMBANG		★★		
5	BRIAN		★★		
6	GALUH		★★		
7	MILA	★			
8	BAKHUL	★			
9	KORIS		★★		

No	Nama Anak	bermain puzzle			Ket
		1	2	3	
10	UYUN	★			
11	PUTRI			★★★	
12	RIZKY	★			
13	RANI			★★★	
14	RIFAH		★★		
15	JAVIER		★★		
16	VELLEN		★★		
17	ZIZIE			★★★	
18	IMEL	★			
19	NADIA			★★★	
20	NANDINI		★★		
21	ZAKKA		★★		
22	AIN		★★		
23	DHIKA	★			
24	FIDZAH			★★★	
25	ANGGI	★			
26	ANISA			★★★	
27	FARANI		★★		
28	FARIS		★★		
29	FITRIA		★★		
30	BIBA	★			
31	LINTANG	★			
32	BAGUS		★★		
33	NIZAR	★			
34	AKBAR			★★★	
35	ALFIN	★			
36	FERDI			★★★	
37	HENI		★★		
38	VINO			★★★	
39	BAGUS S.	★			
40	NADINE			★★★	
41	KAYLA		★★		
42	RONI		★★		
43	VELAN		★★		
44	VEVE	★			
43	RAVA		★★		
46	SYELLA	★			
	Jumlah	15 anak	19 anak	12 anak	100 %
	Prosentase	32.61 %	41.30 %	26.09 %	

Berdasarkan uraian pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa pada pertemuan pra siklus hasil pengamatan meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain puzzle tema alat komunikasi anak mampu bermain puzzle tanpa bimbingan guru mendapat 26.09 persen dan anak yang belum mampu mendapat 74 persen.

Berikut grafik Hasil pengamatan respon anak pada pertemuan pra siklus pada pertemuan pra siklus:

**Grafik 4.3 Hasil pengamatan respon anak terhadap kegiatan bermain puzzle pada pra siklus**



Grafik pengamatan respon anak terhadap kegiatan bermain puzzle pada pra siklus menunjukkan bahwa Anak mampu bermain puzzle, belum selesai dan tidak dapat menyebutkan 32.61 %, Anak mampu bermain puzzle, belum selesai dan dapat menyebutkan 41.30 %, dan Anak mampu bermain puzzle, selesai dan dapat menyebutkan 26.09 %



## **4.1.2 Kegiatan Siklus I**

### **4.1.2.1 Perencanaan Siklus I**

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan pada siswa kelompok B TK. Dharma Wanita Eka Sapta Randubango Mojosari Mojokerto menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak melalui bermain puzzle tema alat komunikasi mulai meningkat. Rencana kegiatan Siklus I pada RKH, yaitu:

- 1) Berbaris, sesi lingkaran, salam, berdo'a dan absensi.
- 2) Bercakap-cakap tentang tema hari ini, kegiatan main dan aturan main.
- 3) Guru menjelaskan materi hari ini.
- 4) Guru menjelaskan tema alat komunikasi, kemudian pada kegiatan bermain puzzle anak-anak melihat terlebih ditunjukkan contoh-contoh puzzle oleh guru, selanjutnya anak mempraktekkan bermain puzzle, lalu guru bertanya kepada anak untuk menyebut gambar dari puzzle yang tersusun (kegiatan ini sebagai penguatan) anak yang mampu menjawab dengan benar diberi reward berupa gambar bintang pada tangan.
- 5) Anak mendengarkan dan memperhatikan
- 6) Anak melakukan kegiatan main
- 7) Guru mengobservasi ketika anak melakukan kegiatan

Kegiatan inti ialah kemampuan kognitif anak melalui bermain puzzle tema alat komunikasi yang diukur dengan indikator:

- 1) Anak belum mampu bermain puzzle.
- 2) Anak mampu bermain puzzle dengan sedikit bimbingan guru.
- 3) Anak mampu bermain puzzle tanpa bimbingan guru.

#### **4.1.2.2 Pelaksanaan Siklus I**

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dilaksanakan pada hari senin tanggal 12 Oktober 2015 dengan tema bermain puzzle kelompok B TK. Dharma Wanita Eka Sapta Randubango Mojosari Mojokerto dimulai pukul 07.00 WIB s.d. 10.00 WIB.

Adapun secara rinci kegiatan Siklus I adalah sebagai berikut:

- d. Kegiatan pembukaan 30 menit, kemudian menyanyi, guru menyanyikan lagu “balonku” secara utuh kemudian meminta anak untuk mengikuti bernyanyi, kemudian anak menyanyi sendiri-sendiri secara bergantian.
- e. Kegiatan inti 60 menit, yaitu melakukan kegiatan bermain puzzle, guru meminta siswa bermain 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 puzzle tanpa bimbingan guru, 2) mengamati apakah anak mampu bermain puzzle dengan sedikit bimbingan guru, 3) mengamati apakah anak belum mampu bermain puzzle
- f. Kegiatan Penutup, 30 menit, guru memberikan reward kepada siswa dengan memberi gambar bintang 1, bintang 2 dan bintang 3 sesuai dengan indikator.

#### **4.1.2.3 Pengamatan Siklus I**

Hasil kegiatan meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain puzzle tema alat komunikasi pada siswa kelompok B TK. Dharma Wanita Eka Sapta Randubango Mojosari Mojokerto diperoleh sejumlah data hasil observasi. Data tersebut berupa: 1) Mendeskripsikan aktifitas siswa dan guru dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain puzzle tema alat

komunikasi pada siswa kelompok B TK. Dharma Wanita Eka Sapta Randubango Mojosari Mojokerto. 2) Mendeskripsikan respon anak dan guru terhadap kegiatan bermain puzzle dapat meningkatkan kreatifitas anak pada siswa kelompok B TK. Dharma Wanita Eka Sapta Randubango Mojosari Mojokerto.

Adapun data dimaksud dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**a. Hasil pengamatan aktivitas guru dan aktivitas anak pada pertemuan siklus I (Senin, 12 Oktober 2015)**

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 didemonstrasikan 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.

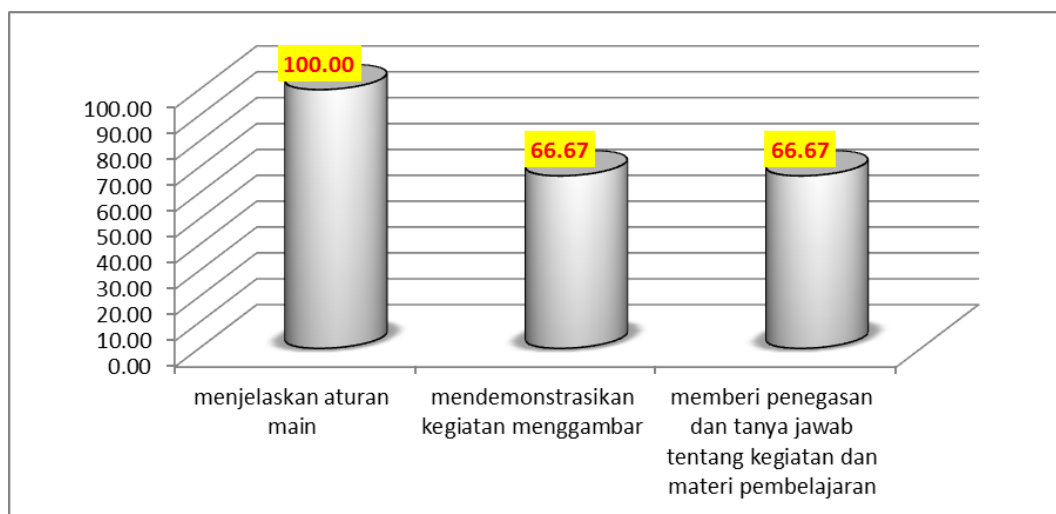
**Tabel 4.3 Hasil pengamatan aktivitas guru dan aktivitas anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain puzzle tema alat komunikasi pada siklus I**

No	Aktivitas guru	Pertemuan siklus I			No	Aktivitas Anak	Pertemuan siklus I		
	Aspek	1	2	3		Aspek	1	2	3
1	menjelaskan aturan main			√	1	mendengarkan penjelasan guru		√	
2	mendemonstrasikan kegiatan bermain puzzle		√		2	memperhatikan guru.		√	
3	memberi penegasan dan tanya jawab tentang kegiatan dan materi pembelajaran		√		3	menjawab pertanyaan yang diberikan guru	√		
	Jumlah	0	4	3		Jumlah	1	4	0
			7					5	
	Rata-rata	77.78 %				Rata-rata	55.56 %		

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa aktivitas guru dan aktivitas anak selama proses pembelajaran pada pertemuan siklus I mendapat prosentase sebesar 77.78 % untuk aktivitas guru dan 55.56 % untuk aktifitas anak.

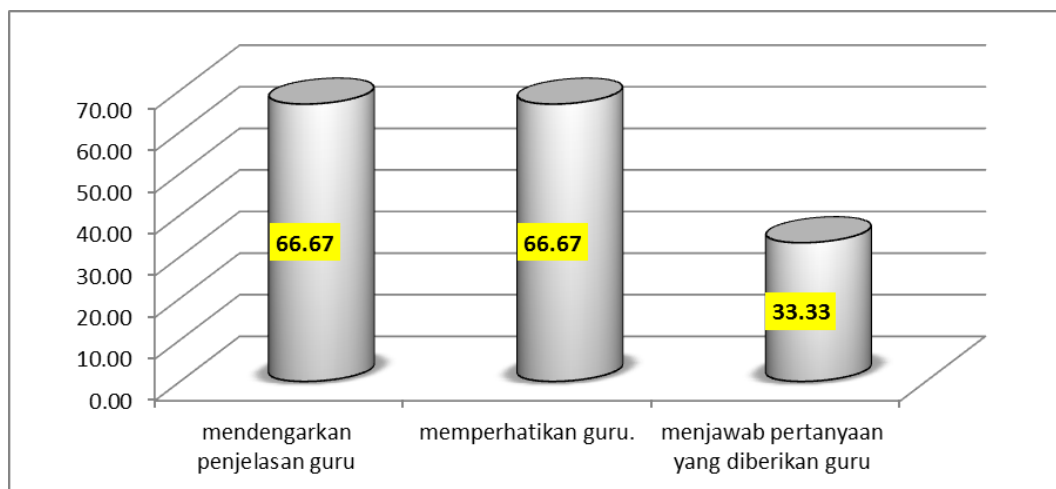
Berikut grafik aktivitas guru dan aktivitas anak selama proses pembelajaran pada pertemuan siklus I:

**Grafik 4.4 Hasil pengamatan aktivitas guru dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain puzzle tema alat komunikasi pada siklus I**



Grafik pengamatan pada siklus I menunjukkan bahwa guru menjelaskan aturan main mendapatkan skor 100 persen, dan mendemonstrasikan kegiatan bermain puzzle mendapatkan skor 66.67 persen, dan memberi penegasan dan tanya jawab tentang kegiatan dan materi pembelajaran mendapatkan skor 66.67 persen.

**Grafik 4.5 Hasil pengamatan aktivitas anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain puzzle tema alat komunikasi pada siklus I**



Grafik pengamatan pada siklus I menunjukkan bahwa siswa mendengarkan penjelasan guru mendapatkan skor 66.67 persen, dan memperhatikan guru. mendapatkan skor 66.67 persen, dan menjawab pertanyaan yang diberikan guru mendapatkan skor 33.33 persen.

**b. Hasil pengamatan respon anak pada pertemuan siklus I (Senin, 12 Oktober 2015)**

Dalam pelaksanaan pembelajaran meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain puzzle tema alat komunikasi pada siswa kelompok B TK. Dharma Wanita Eka Sapta Randubango Mojokerto pada siklus I, guru (peneliti) meminta melakukan kegiatan bermain puzzle, kemudian menanyai akan puzzle apakah yang sudah disusun dan setelah itu peneliti mencatat hasil pengamatan pada lembar pengamatan, pada kegiatan siklus I diketahui sejumlah 26 anak yang mampu bermain puzzle tanpa bimbingan guru.

Berdasarkan uraian di atas hasil pengamatan meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain puzzle tema alat komunikasi dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.4 Hasil pengamatan respon anak pada pertemuan siklus I (Senin, 12 Oktober 2015)**

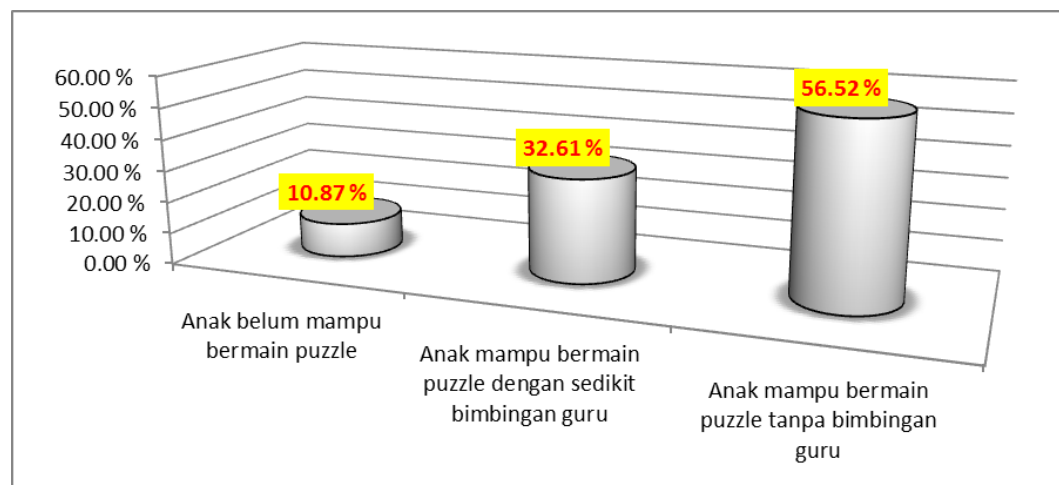
No	Nama Anak	bermain puzzle			Ket
		1	2	3	
1	ALFINO			★★★	
2	AYU	□	★		
3	HATMA			★★★	
4	BAMBANG			★★★	
5	BRIAN			★★★	
6	GALUH		★★		
7	MILA		★★		
8	BAKHUL		★★		
9	KORIS		★★		

No	Nama Anak	bermain puzzle			Ket
		1	2	3	
10	UYUN	★			
11	PUTRI			★★★	
12	RIZKY			★★★	
13	RANI			★★★	
14	RIFAH			★★★	
15	JAVIER			★★★	
16	VELLEN			★★★	
17	ZIZIE			★★★	
18	IMEL		★★		
19	NADIA			★★★	
20	NANDINI			★★★	
21	ZAKKA			★★★	
22	AIN			★★★	
23	DHIKA	★			
24	FIDZAH			★★★	
25	ANGGI		★★		
26	ANISA			★★★	
27	FARANI		★★		
28	FARIS		★★		
29	FITRIA			★★★	
30	BIBA	★			
31	LINTANG		★★		
32	BAGUS		★★		
33	NIZAR			★★★	
34	AKBAR			★★★	
35	ALFIN	★			
36	FERDI			★★★	
37	HENI			★★★	
38	VINO			★★★	
39	BAGUS S.	★			
40	NADINE			★★★	
41	KAYLA		★★		
42	RONI		★★		
43	VELAN			★★★	
44	VEVE		★★		
43	RAVA			★★★	
46	SYELLA		★★		
	Jumlah	5 anak	15 anak	26 anak	100 %
	Prosentase	10.87 %	32.61 %	56.52 %	

Berdasarkan uraian pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa pada pertemuan siklus I hasil pengamatan meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain puzzle tema alat komunikasi anak mampu bermain puzzle tanpa bimbingan guru mendapat 56.52 persen dan anak yang belum mampu mendapat 43 persen.

Berikut grafik Hasil pengamatan respon anak pada pertemuan siklus I pada pertemuan siklus I:

**Grafik 4.6 Hasil pengamatan respon anak terhadap kegiatan bermain puzzle pada siklus I**



Grafik pengamatan respon anak terhadap kegiatan bermain puzzle pada siklus I menunjukkan bahwa Anak mampu bermain puzzle, belum selesai dan tidak dapat menyebutkan 10.87 %, Anak mampu bermain puzzle, belum selesai dan dapat menyebutkan 32.61 %, dan Anak mampu bermain puzzle, selesai dan dapat menyebutkan 56.52 %



### **4.1.3 Kegiatan Siklus II**

#### **4.1.3.1 Perencanaan Siklus II**

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan pada siswa kelompok B TK. Dharma Wanita Eka Sapta Randubango Mojosari Mojokerto menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak melalui bermain puzzle tema alat komunikasi semakin meningkat. Rencana kegiatan Siklus II pada RKH, yaitu:

- 1) Berbaris, sesi lingkaran, salam, berdo'a dan absensi.
- 2) Bercakap-cakap tentang tema hari ini, kegiatan main dan aturan main.
- 3) Guru menjelaskan materi hari ini.
- 4) Guru menjelaskan tema alat komunikasi, kemudian pada kegiatan bermain puzzle anak-anak melihat terlebih ditunjukkan contoh-contoh puzzle oleh guru, selanjutnya anak mempraktekkan bermain puzzle, lalu guru bertanya kepada anak untuk menyebut gambar dari puzzle yang tersusun (kegiatan ini sebagai penguatan) anak yang mampu menjawab dengan benar diberi reward berupa gambar bintang pada tangan.
- 5) Anak mendengarkan dan memperhatikan
- 6) Anak melakukan kegiatan main
- 7) Guru mengobservasi ketika anak melakukan kegiatan

Kegiatan inti ialah kemampuan kognitif anak melalui bermain puzzle tema alat komunikasi yang diukur dengan indikator:

- 1) Anak belum mampu bermain puzzle.
- 2) Anak mampu bermain puzzle dengan sedikit bimbingan guru.
- 3) Anak mampu bermain puzzle tanpa bimbingan guru.

#### **4) Pelaksanaan Siklus II**

Pelaksanaan pembelajaran pada Siklus II dilaksanakan pada hari senin tanggal 19 Oktober 2015 dengan tema bermain puzzle kelompok B TK. Dharma Wanita Eka Sapta Randubango Mojosari Mojokerto 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 “keretaku” secara utuh kemudian meminta anak untuk mengikuti bernyanyi, kemudian anak menyanyi sendiri-sendiri secara bergantian.
- b. Kegiatan inti 60 menit, yaitu melakukan kegiatan bermain puzzle, guru meminta siswa bermain 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 puzzle tanpa bimbingan guru, 2) mengamati apakah anak mampu bermain puzzle dengan sedikit bimbingan guru, 3) mengamati apakah anak belum mampu bermain puzzle
- c. Kegiatan Penutup, 30 menit, guru memberikan reward kepada siswa dengan memberi gambar bintang 1, bintang 2 dan bintang 3 sesuai dengan indikator.

#### **5) Pengamatan Siklus II**

Hasil kegiatan meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain puzzle tema alat komunikasi pada siswa kelompok B TK. Dharma Wanita Eka Sapta Randubango Mojosari Mojokerto diperoleh sejumlah data hasil observasi. Data tersebut berupa: 1) Mendeskripsikan aktifitas siswa dan guru dalam

meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain puzzle tema alat komunikasi pada siswa kelompok B TK. Dharma Wanita Eka Sapta Randubango Mojosari Mojokerto. 2) Mendeskripsikan respon anak dan guru terhadap kegiatan bermain puzzle dapat meningkatkan kreatifitas anak pada siswa kelompok B TK. Dharma Wanita Eka Sapta Randubango Mojosari Mojokerto.

Adapun data dimaksud dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**a. Hasil pengamatan aktivitas guru dan aktivitas anak pada pertemuan Siklus II (Senin, 19 Oktober 2015)**

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 didemonstrasikan 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 bermain puzzle tema alat komunikasi pada Siklus II**

No	Aktivitas guru	Pertemuan siklus II			No	Aktivitas Anak	Pertemuan siklus II		
	Aspek	1	2	3		Aspek	1	2	3
1	menjelaskan aturan main			√	1	mendengarkan penjelasan guru			√
2	mendemonstrasikan kegiatan bermain puzzle		√		2	memperhatikan guru.			√
3	memberi penegasan dan tanya jawab tentang kegiatan dan materi pembelajaran			√	3	menjawab pertanyaan yang diberikan guru		√	
	Jumlah	0	2	6		Jumlah	0	2	6
			8					8	
	Rata-rata	88.89 %				Rata-rata	88.89 %		

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa aktivitas guru dan aktivitas anak selama proses pembelajaran pada pertemuan Siklus II mendapat prosentase sebesar 88.89 % untuk aktivitas guru dan 88.89 % untuk aktifitas anak.

Berikut grafik aktivitas guru dan aktivitas anak selama proses pembelajaran pada pertemuan Siklus II:

**Grafik 4.7 Hasil pengamatan aktivitas guru dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain puzzle tema alat komunikasi pada Siklus II**



Grafik pengamatan pada Siklus II menunjukkan bahwa guru menjelaskan aturan main mendapatkan skor 100 persen, dan mendemonstrasikan kegiatan bermain puzzle mendapatkan skor 66.67 persen, dan memberi penegasan dan tanya jawab tentang kegiatan dan materi pembelajaran mendapatkan skor 100 persen.

**Grafik 4.8 Hasil pengamatan aktivitas anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain puzzle tema alat komunikasi pada Siklus II**



Grafik pengamatan pada Siklus II menunjukkan bahwa siswa mendengarkan penjelasan guru mendapatkan skor 100 persen, dan memperhatikan

guru. mendapatkan skor 100 persen, dan menjawab pertanyaan yang diberikan guru mendapatkan skor 66.67 persen.

**b. Hasil pengamatan respon anak pada pertemuan Siklus II (Senin, 19 Oktober 2015)**

Dalam pelaksanaan pembelajaran meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain puzzle tema alat komunikasi pada siswa kelompok B TK. Dharma Wanita Eka Sapta Randubango Mojokerto pada Siklus II, guru (peneliti) meminta melakukan kegiatan bermain puzzle, kemudian menanyai akan puzzle apakah yang sudah disusun dan setelah itu peneliti mencatat hasil pengamatan pada lembar pengamatan, pada kegiatan Siklus II diketahui sejumlah 38 anak yang mampu bermain puzzle tanpa bimbingan guru.

Berdasarkan uraian di atas hasil pengamatan meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain puzzle tema alat komunikasi dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.6 Hasil pengamatan respon anak pada pertemuan Siklus II (Senin, 19 Oktober 2015)**

No	Nama Anak	bermain puzzle			Ket
		1	2	3	
1	ALFINO			★ ★ ★	
2	AYU			★ ★ ★	
3	HATMA			★ ★ ★	
4	BAMBANG			★ ★ ★	
5	BRIAN			★ ★ ★	
6	GALUH			★ ★	
7	MILA			★ ★	
8	BAKHUL			★ ★	
9	KORIS			★ ★	
10	UYUN		★ ★		
11	PUTRI			★ ★ ★	
12	RIZKY			★ ★ ★	
13	RANI			★ ★ ★	

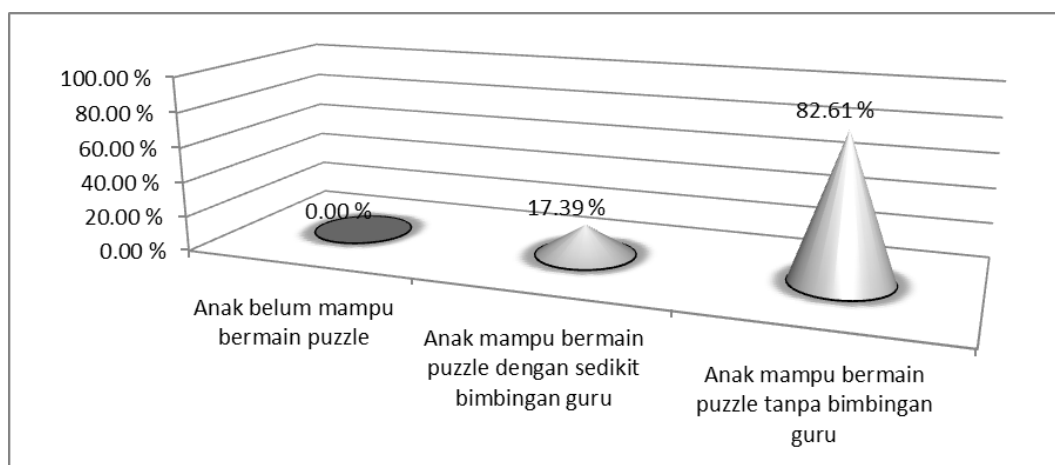
No	Nama Anak	bermain puzzle			Ket
		1	2	3	
14	RIFAH			★★★	
15	JAVIER			★★★	
16	VELLEN			★★★	
17	ZIZIE			★★★	
18	IMEL		★★		
19	NADIA			★★★	
20	NANDINI			★★★	
21	ZAKKA			★★★	
22	AIN			★★★	
23	DHIKA			★★★	
24	FIDZAH			★★★	
25	ANGGI		★★		
26	ANISA			★★★	
27	FARANI			★★★	
28	FARIS			★★★	
29	FITRIA			★★★	
30	BIBA		★★		
31	LINTANG		★★		
32	BAGUS		★★		
33	NIZAR			★★★	
34	AKBAR			★★★	
35	ALFIN		★★		
36	FERDI			★★★	
37	HENI			★★★	
38	VINO			★★★	
39	BAGUS S.			★★★	
40	NADINE			★★★	
41	KAYLA			★★★	
42	RONI			★★★	
43	VELAN			★★★	
44	VEVE			★★★	
45	RAVA			★★★	
46	SYELLA		★★		
	Jumlah	0 anak	8 anak	38 anak	100 %
	Prosentase	0.00 %	17.39 %	82.61 %	

Berdasarkan uraian pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa pada pertemuan Siklus II hasil pengamatan meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain puzzle tema alat komunikasi anak mampu bermain puzzle tanpa

bimbingan guru mendapat 82.61 persen dan anak yang belum mampu mendapat 17.39 persen.

Berikut grafik Hasil pengamatan respon anak pada pertemuan Siklus II pada pertemuan Siklus II:

**Grafik 4.9 Hasil pengamatan respon anak terhadap kegiatan bermain puzzle pada Siklus II**



Grafik pengamatan respon anak terhadap kegiatan bermain puzzle pada Siklus II menunjukkan bahwa Anak mampu bermain puzzle, belum selesai dan tidak dapat menyebutkan 0 %, Anak mampu bermain puzzle, belum selesai dan dapat menyebutkan 17.39 %, dan Anak mampu bermain puzzle, selesai dan dapat menyebutkan 82.61 %

## 4.2 Pembahasan

Berdasarkan dari hasil penelitian aktivitas guru, aktivitas anak dan meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain puzzle tema alat komunikasi anak yang terdapat pada pra siklus, siklus I dan siklus II diperoleh hasil sebagai berikut:

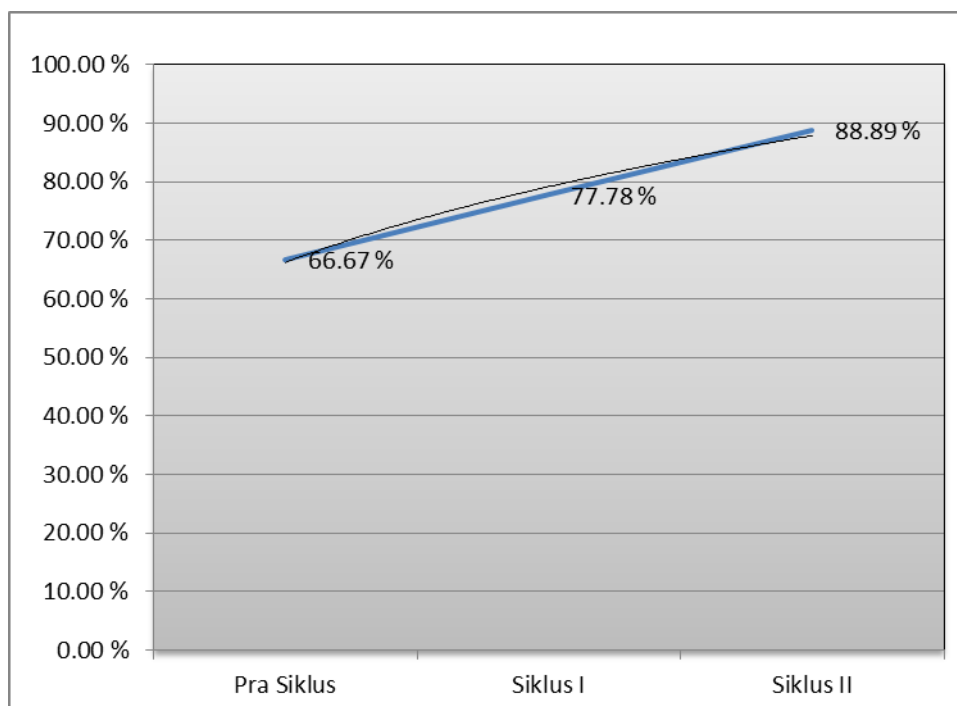


**Tabel 4.7 Rekapitulasi hasil pengamatan aktivitas guru, aktivitas anak dan meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain puzzle tema alat komunikasi pada pra siklus, siklus I dan II**

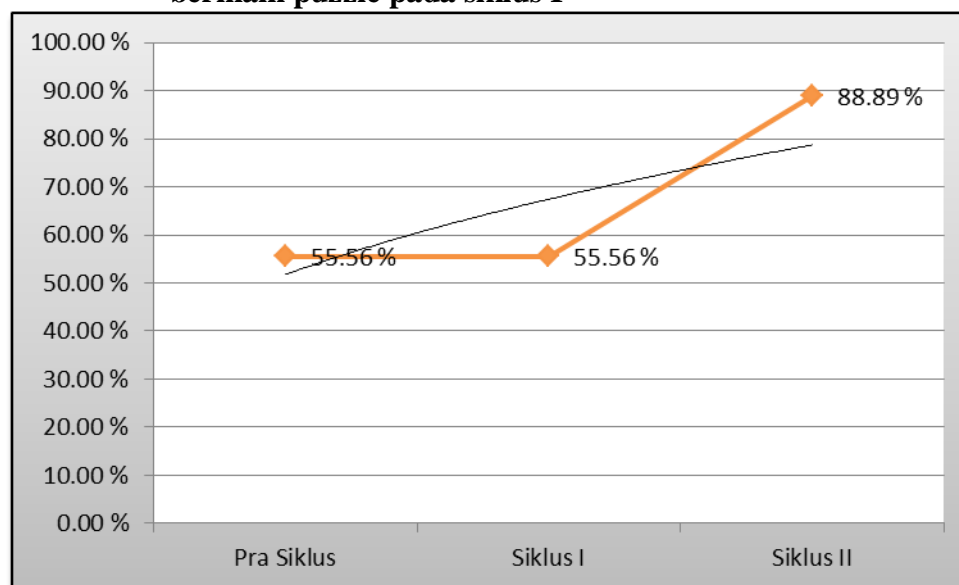
No	Aspek yang diamati	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Aktivitas guru	66.67 %	77.78 %	88.89 %
2	Aktivitas anak	55.56 %	55.56 %	88.89 %
3	respon anak terhadap kegiatan menggambar	26.09 %	56.52 %	82.61 %

Berdasarkan prosentase di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru mengalami peningkatan dari pra siklus 66.67 % siklus I 77.78 % dan Siklus II 88.89%, sedangkan aktivitas anak mengalami peningkatan dari pra siklus 55.56 % siklus I 55.56 % dan Siklus II 88.89 % dan respon anak terhadap kegiatan bermain puzzle peningkatan dari pra siklus 26.09 % siklus I 56.52 % dan Siklus II 82.61 %. Berikut ini peneliti sajikan data dalam bentuk grafik di bawah ini:

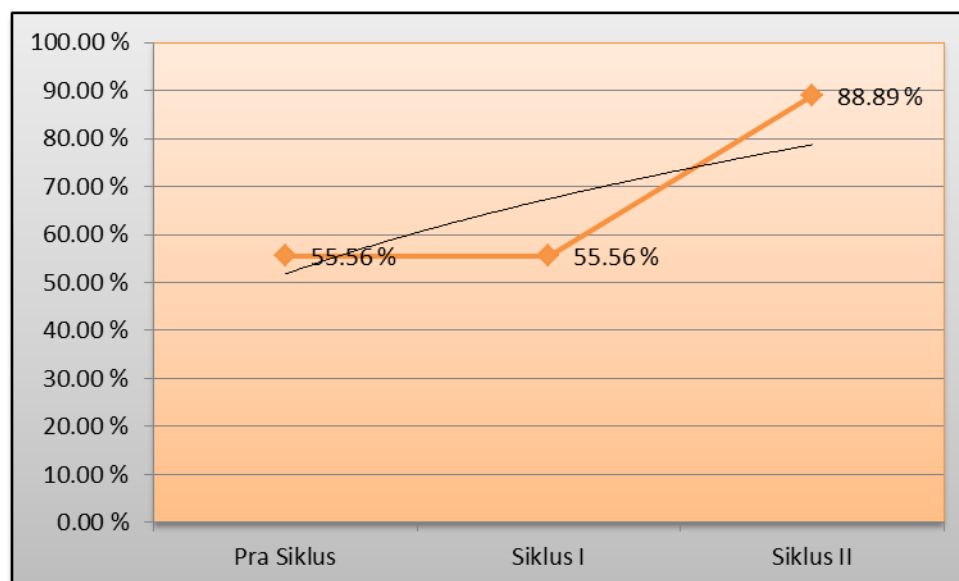
**Grafik 4.10 Rekapitulasi hasil penelitian aktivitas guru terhadap kegiatan bermain puzzle pada pra siklus**



**Grafik 4.11** Rekapitulasi hasil penelitian aktivitas anak terhadap kegiatan bermain puzzle pada siklus I



**Grafik 4.12** Rekapitulasi hasil penelitian respon anak terhadap kegiatan bermain puzzle pada siklus II



a. Pra Siklus

Pada pelaksanaan kegiatan belajar pada pra siklus 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 pra siklus meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain puzzle tema alat komunikasi anak belum berhasil memenuhi target yaitu  $\geq 80\%$  mendapat nilai bintang 3. Hal ini dapat dilihat dari prosentase aktivitas guru pada pra siklus mendapat 66.67%, dan aktivitas anak mendapat 55.56 % dan respon anak terhadap kegiatan bermain puzzle mendapat 26.09%. Sehingga meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain puzzle tema alat komunikasi pada siswa kelompok B TK. Dharma Wanita Eka Sapta Randubango Mojosari Mojokerto belum maksimal.

#### b. Siklus I

Pada pelaksanaan kegiatan belajar pada siklus I hal-hal yang perlu dibenahi diantaranya mendemonstrasikan kegiatan bermain 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 I meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain puzzle tema alat komunikasi anak belum berhasil memenuhi target yaitu  $\geq 80\%$  mendapat nilai bintang 3. Hal ini dapat dilihat dari prosentase aktivitas guru pada pra siklus mendapat 77.78%, dan aktivitas anak mendapat 55.56% dan respon anak terhadap kegiatan bermain puzzle mendapat 56.52%. Sehingga meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain puzzle tema alat komunikasi pada siswa kelompok B TK. Dharma Wanita Eka Sapta Randubango Mojosari Mojokerto masih juga belum maksimal.

### c. Siklus II

Pada siklus II peneliti berusaha untuk memperbaiki semua hambatan dan kekurangan dalam kegiatan belajar meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain puzzle tema alat komunikasi 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.

Keberhasilan proses pembelajaran pada siklus II menunjukkan bahwa siklus sudah dapat dihentikan karena sudah memenuhi target yaitu  $\geq 80\%$  anak mendapat nilai bintang 3. Hal ini dapat dilihat dari meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain puzzle tema alat komunikasi anak mendapat prosentase sebesar 88.89 % pada respon anak terhadap kegiatan bermain puzzle. Hal ini juga didukung dengan peningkatan aktivitas guru yang mendapat prosentase sebesar 88.89%, dan aktivitas anak mencapai 82.61%. Melalui

kegiatan bermain puzzle dapat meningkatkan kreatifitas anak di kelompok B TK. Dharma Wanita Eka Sapta Randubango Mojosari Mojokerto dan hal ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pemecahan masalah dalam proses pembelajaran di sekolah.

Kemampuan Kognitif anak menunjukkan perkembangan dari cara berpikir anak. Ada faktor yang mempengaruhi perkembangan tersebut. Faktor yang mempengaruhi kemampuan Kognitif menurut Piaget dalam Partini (2003: 4) bahwa “pengalaman yang berasal dari lingkungan dan kematangan, keduanya mempengaruhi kemampuan Kognitif anak”. Sedangkan menurut Patmonodewo (2003: 20) kemampuan Kognitif dipengaruhi oleh pertumbuhan sel otak dan perkembangan hubungan antar sel otak. Kondisi kesehatan dan gizi anak walaupun masih dalam kandungan ibu akan mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak. Menurut Piaget dalam Budiningsih (2005: 35) makin bertambahnya umur seseorang maka makin komplekslah susunan sel sarafnya dan makin meningkat pada kemampuannya. Ketika individu berkembang menuju kedewasaan akan mengalami adaptasi biologis dengan lingkungannya yang akan menyebabkan adanya perubahan-perubahan kualitatif di dalam sruktur kognitifnya.

Dengan meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain puzzle tema alat komunikasi dapat dicapai secara maksimal dan terbukti dalam siklus II kemampuan meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain puzzle tema alat komunikasi mengalami peningkatan yang signifikan.