

PENGEMBANGAN KOGNITIF MELALUI PENERAPAN METODE PEMBERIAN TUGAS BERBANTUAN MEDIA *PUZZLE* ANGKA PADA ANAK KELOMPOK A SEMESTER II TK ATH-THORRIQ SINGARAJA TAHUN PELAJARAN 2012/2013

Retnoningsih¹, Made Sulastri², Nyoman Kusmaryatni³
¹ Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini,
² Jurusan Bimbingan Konseling,
³ Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: ¹ niengsihmarsyafmaniez@rocketmail.com,
²sulastri.made@yahoo.com, ³nyomankusmaryatni@yahoo.co.id

abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan kognitif pada anak kelompok A Semester II di Taman Kanak-kanak Ath-Thooriq Singaraja Tahun Pelajaran 2012/2013, melalui penerapan metode pemberian tugas berbantuan media *puzzle* angka. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi/ evaluasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah 20 orang siswa kelompok A di Taman Kanak-kanak Ath-Thooriq Singaraja Tahun Pelajaran 2012/2013. Data tentang pengembangan kognitif anak dalam media *puzzle* angka diperoleh dengan menggunakan metode observasi dengan instrumen berupa lembar observasi dan metode tes. Data dianalisis dengan menggunakan metode analisis statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan pengembangan kognitif anak melalui metode pemberian tugas dari 5,05% yang berada pada katagori sangat rendah pada siklus I meningkat menjadi 8,55% yang berada pada katagori tinggi pada siklus II, sehingga ada peningkatan sebesar 13,6%.

Kata-kata kunci: metode pemberian tugas, perkembangan kognitif, *puzzle* angka.

Abstract

This research aims to know the cognitive development in kindergarten Ath-Thooriq Singaraja Years Lessons 2012/2013, through the application of granting assisted puzzle numbers media methods. Type of this research is the act of class research carried out in two cycles. Each cycle consists of the planning phase of action, the implementation of the action, observation/evaluation and reflection. The subject of the research is group A of 20 students in kindergarten Ath-Thooriq Singaraja years lessons 2012/2013. Data about the increased cognitive development of children in the puzzle media figures obtained using the method of observation with the instrument of observation sheet and method of test. Data were analyzed using descriptive statistical analysis methods. The results showed that the improvement of children's cognitive ability through granting methods of 5,05% in the categories is very low in the first cycle increased to 8,55% at high in the second cycle categories, so there is an increase of 13.6%.

Keywords : granting assisted methods, cognitive development, number puzzle

PENDAHULUAN

Program Pendidikan anak Usia Dini selalu bergerak sesuai dengan perkembangan masyarakatnya. Namun dipihak lain permasalahan anak sesungguhnya tidaklah berubah yaitu mengenai kebutuhan kasih sayang dan kebutuhan lainnya seperti keterampilan menggunakan pancaindra, mempunyai konsep diri yang positif, kebutuhan untuk dapat bereksplorasi, belajar dengan teman dan mempunyai cara belajar yang unik. Untuk meningkatkan mutu pendidikan anak sangat diperlukan pemahaman yang mendasar mengenai perkembangan diri anak terutama dalam proses pembelajaran.

Usia 4 – 6 tahun merupakan masa peka bagi anak. Anak ini mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi anak. Masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi – fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik.

Kualitas pendidikan patut ditingkatkan secara terpadu, sistematis, bertahap dan berkesinambungan. Guru sebagai ujung tombak dalam usaha meningkatkan kualitas pendidikan perlu ditingkatkan kemampuan potensialnya dalam mengelola lagi atau belajar mengajar, sehingga dapat membantu terwujudnya perkembangan kemampuan intelektual yang optimal, serta berkepribadian peserta didik.(Depdiknas,2009:4). Seorang guru yang baik harus memahami dan menghayati prinsip – prinsip perkembangan peserta didik dari TK sampai perguruan tinggi.

Sehubungan dengan perkembangan kemampuan kognitif anak , khususnya dalam kemampuan menyusun *puzzle* angka maka pengetahuan dan pengalaman yang diperolehnya di rumah dan di lingkungan kelompok bermainnya

sendiri, sangatlah penting misalnya: ketika anak sedang bermain di halaman sekolah mereka melihat berbagai macam warna dan bentuk bunga yang terdapat disekitar mereka bersama teman mereka, mereka tahu bahwa beraneka macam warna dan bentuk bunga ada di kebun bunga. Disanalah mereka akan belajar warna dan bentuk. Pengalaman – pengalaman tersebut banyak membantu usaha dalam menanamkan pengertian bentuk dan warna. Kemampuan yang diperoleh anak di lingkungan sekolah maupun kelompok bermainnya, akan dimanfaatkan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan bantuan media *puzzle* Angka.

Dari hasil observasi awal yang dilakukan di TK Ath-Thooriq pada tanggal 4 Maret 2013 diperoleh informasi bahwa pengembangan kognitif anak kelompok A semester II masih tergolong rendah dan masih terdapat beberapa kendala pada pengenalan angka, hal tersebut disebabkan oleh metode dan media pendidikan yang kurang mendukung proses belajar mengajar di kelas. Kurangnya perhatian guru terhadap pentingnya penggunaan metode yang tepat juga merupakan salah satu penyebab.

Faktanya pengembangan kognitif anak pada kelompok A di TK Ath-Thooriq singlaraja masih sangat rendah. Dari beberapa kegiatan yang diberikan hanya sebagian kecil anak yang dapat melaksanakan kegiatan yang mengacu pada pengembangan kognitif dengan benar. Salah satu penyebab rendahnya pengembangan kognitif anak adalah kurangnya media belajar yang dapat menarik perhatian anak, kurangnya kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dan kurangnya penyesuaian metode pembelajaran dengan pengembangan kognitif anak.

Maka peneliti terpanggil untuk meneliti tentang pengembang kognitif melalui penerapan media *puzzle* angka . dari sekian banyak media yang ada

peneliti terpanggil untuk mempergunakan media puzzle angka , karena media ini memiliki daya tarik tersendiri dimana anak-anak selalu ingin mencoba sesuatu yang baru dan kegiatan ini akan menyenangkan bagi anak.

Berdasarkan ini hal tersebut, maka penelitian menyusun metode pemberian tugas berbantuan media *puzzle* angka untuk meningkatkan pengembangan kognitif pada anak kelompok A semester II di TK Ath-Thooriq singlaraja Tahun Pelajaran 2012 / 2013.

Pelaksanaan pembelajaran pada anak usia dini haruslah disesuaikan dengan dunianya, yaitu memberikan kesempatan kepada anak untuk aktif dan kreatif. Dengan menerapkan konsep bermain sambil belajar belajar seraya bermain, pemberian tugas kepada anak di tujukkan untuk mengembangkan secara lebih optimal seluruh aspek pengembangan prilaku dan pengembangan dasar anak. Pemberian tugas itu harus jelas dan dapat diberikan secara individual maupun secara kelompok, pemberian tugas itu harus jelas dan dapat dipahami oleh anak. Kejelasan penentuan batas tugas yang harus diselesaikan anak akan memperkecil kemungkinan anak membuang waktu dan tenaga untuk suatu kegiatan yang biasa bermakna bagi anak.

Atas dasar penentuan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka peneliti dapat mengambil perumusan masalah sebagai berikut, apakah terjadi peningkatan pengembangan kognitif setelah penerapan metode pemberian tugas berbantuan media *puzzle* angka pada anak kelompok A semester II di TK Ath-Thooriq Singaraja Tahun Pelajaran 2012/ 2013?

Tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui peningkatan pengembangan kognitif anak setelah penerapan metode pemberian tugas berbantuan media *puzzle* angka pada anak kelompok A semester II di TK Ath-Thooriq Singaraja tahun pelajaran 2012 / 2013.

Manfaat teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan

sumbangan ilmu kepada pengembangan ilmu dan teknologi pendidikan khususnya tentang ilmu pendidikan prasekolah. Hasil penelitian ini diharapkan juga dapat memberikan sumbangan khususnya tentang strategi pengajaran di taman kanak – kanak untuk peningkatan pengembangan kognitif.

Manfaat praktis, Bagi anak-anak, hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, meningkatkan keterampilan anak, melatih koordinasi mata dan tangan, serta melatih nalar, Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai pedoman dalam memilih media untuk meningkatkan pengembangan kognitif anak, Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kegiatan belajar mengajar secara efektif setelah menggunakan beberapa jenis media, Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini diharapkan sebagai bahan informasi ilmiah untuk kepentingan penelitian.

kognitif adalah sebuah istilah yang digunakan oleh psikolog untuk menjelaskan semua aktifitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan, dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah dan merencanakan masa depan atau semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya.

Menurut Drever (dalam Fawzia Aswin Hadis, 1996 : 49) disebutkan bahwa “kognitif adalah istilah yang umum yang mencakup segenap model pemahaman yakni persepsi, imajinasi, penangkapan makna, penilaian dan penalaran”.

Berdasarkan teoretis yang dibangun oleh Piaget, menurut Yulia (2006:14) beberapa penulis mendefinisikan kognitif atau intelektual dengan redaksi yang berbeda-beda, namun pada dasarnya sama, yaitu aktivitas mental dalam mengenal dan mengetahui tentang dunia. Beberapa ahli psikologi mendefinisi dengan berbagai peristilahan.

Faktor perkembangan kognitif Piaget adalah perkembangan secara alami fikiran pembelajaran mulai anak-anak sampai dewasa. Konsepsi perkembangan kognitif Piaget, diturunkan dari analisa perkembangan biologis organism tertentu. Menurut Piaget, intelegensi (IQ = kecerdasan) adalah seperti sistem kehidupan lainnya, yaitu proses adaptasi. Menurut Piaget ada tiga perbedaan cara berfikir yang merupakan prasyarat perkembangan operasi formal, yaitu: gerakan bayi, semi logika, praoperasional pikiran anak-anak dan operasi nyata anak-anak dewasa (Suarni) dalam Ni Nyoman Arwati (2012: 23).

Metode pembelajaran adalah suatu cara alat atau cara untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan. Metode pembelajaran adalah jalan yang harus dilalui untuk mencapai suatu tujuan” (Agung,2011:1). Sedangkan Metode pembelajaran dalam Depdikbud (1996:14) mengatakan bahwa “metode pembelajaran adalah pengetahuan tentang cara mengajar atau kegiatan belajar mengajar dan merupakan alat untuk mencapai kemampuan yang diharapkan”.

Dalam landasan teori ini, peneliti akan membahas satu metode mengajar yang sering digunakan oleh guru dalam proses interaksi belajar yaitu metode pemberian tugas. Pemberian tugas adalah suatu pekerjaan yang harus anak didik selesaikan tanpa terikat dengan tempat. Tugas dapat diberikan dalam bentuk daftar sejumlah pertanyaan mengenai mata pelajaran tertentu dan tugas dapat berupa perintah yang harus dibahas dengan diskusi atau perlu dicari uraiannya pada buku pelajaran.

Metode pemberian tugas merupakan suatu metode mengajar yang diterapkan dalam proses belajar mengajar, yang biasa disebut dengan metode pemberian tugas. Biasanya guru memberikan tugas itu sebagai pekerjaan rumah. Akan tetapi sebenarnya ada perbedaan antara pekerjaan rumah dan pemberian tugas seperti halnya yang dikemukakan Roestiyah dalam bukunya ” Didaktik Metodik” yang mengatakan untuk pekerjaan rumah, guru menyuruh dari

buku di rumah, dua hari lagi memberikan pertanyaan di kelas. Tetapi dalam pemberian tugas menyuruh membaca. Teknik pemberian tugas memiliki tujuan agar siswa menghasilkan hasil belajar yang lebih mantap, karena siswa melaksanakan latihan-latihan selama melakukan tugas, sehingga pengalaman siswa dalam mempelajari sesuatu menjadi lebih terintegrasi (Roestiyah dalam Arwanti 2012:9)

Adapun kelebihan dan kelemahan yang di miliki oleh metode pemberian tugas adalah, kelebihan metode pemberian tugas di Taman Kanak-kanak adalah melatih anak untuk dapat memupuk perkembangan dan keberanian mengambil inisiatif, mandiri serta bertanggung jawab, pengetahuan yang anak peroleh dari hasil belajar akan dapat diingat lebih lama. Adapun kelemahan metode pemberian tugas menurut Zuhairini (1997), menyebutkan bahwa kelemahan dari metode pemberian tugas adalah a) seringkali tugas di rumah itu di kerjakan oleh orang lain, sehingga anak tidak tahu menahu tentang pekerjaan itu, berarti tujuan pengajaran tidak tercapai, b) sulit untuk memberikan tugas karena perbedaan individual anak dalam kemampuan dan minat belajar, c) seringkali anak-anak tidak mengerjakan tugas dengan baik, cukup hanya menyalin pekerjaan teman, d) apabila tugas itu terlalu banyak, akan mengganggu keseimbangan mental anak.

Faktor-faktor yang berpengaruh dalam penentuan metode pemberian tugas menurut Moeslichatoen (2004:182) yaitu: “(1) tugas itu harus cukup jelas rinciannya agar tugas itu tidak membingungkan, (2) tugas yang diberikan guru harus jelas kaitannya dengan hal-hal konkret yang dihadapi anak sehari-hari, (3) pemberian tugas secara lisan harus cukup singkat tetapi rinci agar tiap anak memahami tugas yang harus diselesaikan.

Penerapan metode pemberian tugas menggunakan banyak media, salah satu media yang di gunakan oleh penelitian adalah *puzzle*. *Puzzle* angka adalah suatu alat yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat

merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa.

Hubungan penerapan alat peraga puzzle melalui metode pemberian tugas, sangat erat hubungannya dengan kemampuan kognitif. Penguasaan terhadap bentuk dan warna dalam pengembangan kognitif di mana Seperti : metode pemberian tugas, dan alat peraga puzzle bentuk angka anak dituntut untuk mengenal warna, melatih imajinasi anak, merangkai urutan huruf, melatih konsentrasi dan pengenalan angka. Bilangan angka bongkar pasang atau puzzle ini bisa digunakan untuk mengajarkan anak mengenal angka sekaligus, ketrampilan menyusunnya lagi.

Hipotesis adalah Untuk mencapai tujuan pembelajaran guru menggunakan beberapa cara untuk mencapai tujuan tersebut salah satu cara dengan menggunakan metode pemberian tugas untuk peningkatan perkembangan kognitif anak.

Jika metode pemberian tugas berbantuan media *puzzle* angka diterapkan secara efektif dan efisien pada anak kelompok A semester II di TK Ath-Thooriq Singaraja Tahun Pelajaran 2012/2013 maka pengembangan kognitif anak akan meningkat.

METODE

Jenis penelitian ini tergolong penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Agung (2010:2) bahwa "PTK sebagai suatu bentuk penelitian yang bersifat refleksi dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan atau meningkatkan praktek-praktek pembelajaran di kelas secara lebih profesional". Suyanto (2007:1) juga mengemukakan . PTK merupakan salah satu upaya praktis dalambentuk melakukan kegiatan untuk memperbaiki dan atau meningkatkan mutu pembelajaran di kelas.

Penelitian tindakan kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR) merupakan penelitian yang bersifat aplikasi (terapan), terbatas,segera, dan hasilnya untuk memperbaiki dan

menyepurnakan program pembelajaran yang sedang berjalan. PTK ini memiliki ciri-ciri antara lain, problema (permasalahan) yang diangkat untuk dipecahkan melalui PTK harus dari persoalan praktek pembelajaran sehari-hari yang dihadapi oleh guru, dan adanya tindakan-tindakan (*action*) tertentu untuk memperbaiki proses pembelajaran yang sedang berlangsung di kelas. Oleh karena ciri PTK seperti itu, maka tujuan PTK adalah untuk pengembangan keterampilan-keterampilan baru atau cara pendekatan baru dalam pemecahan masalah secara langsung pada program pembelajaran yang sedang berjalan. Dengan demikian prinsip-prinsip pelaksanaan PTK adalah tidak boleh menghambat, merugikan bagi semua pihak. Tetapi harus meningkatkan/mengembangkan program pembelajaran yang sedang berjalan. PTK memiliki manfaat antara lain, Untuk pembaharuan (inovasi) program, Untuk pengembangan program, Untuk peningkatan kemampuan profesionalisme pelaksana program (guru), (Agung 2012:24).

PTK merupakan kegiatan yang langsung berhubungan dengan tugas guru sehari-hari dilapangan atau kelas sehingga merupakan hal yang mereka kenal dan hayati dengan baik. Singkatnya PTK merupakan penelitian praktis yang dilakukan sebagai refleksi pengajaran yang bertujuan untuk memperbaiki praktik pembelajaran yang ada saat ini. Untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini, digunakan metode observasi. Metode observasi menurut Agung (2010:68) bahwa " metode observasi adalah suatu cara memperoleh atau pengumpulan data yang dilakukan dengan jalan mengadakan pengamatan secara sistematis tentang suatu subjek tertentu"

Pendapat di atas dapat dipertegas bahwa metode observasi pada prinsipnya merupakan cara memperoleh data yang lebih dominan menggunakan indera pengelihatan (mata) dalam proses pengukuran terhadap suatu objek atau variabel tertentu sesuai dengan tujuan penelitian.

Dalam penelitian ini, metode observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang pengembangan *Puzzle* angka. Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan peneliti untuk mengumpulkan data (Arikuno, 1990:135).

Instrumen yang diperlukan dalam penelitian tindakan kelas (PTK), haruslah sejalan dengan prosedur dan langkah PTK, dengan memilah-milah komponen yang akan diukur dan dapat menjangkau masalah yang berkaitan dengan kondisi awal (input), saat berlangsung (proses) dan hasil (output).

Untuk dapat mengobservasi tindak belajar anak dalam proses pembelajaran, kemampuan kognitif maka mengisi lembar observasi pada kolom baik, cukup dan kurang, dengan menggunakan acuan tertentu. Aspek yang diukur dalam (1) ketepatan (2) kecepatan. Adapun kriteria yang digunakan adalah baik/B (***) , cukup (**), dan kurang (*). Untuk menentukan baik, cukup dan kurang digunakan kriteria sebagai berikut, Keterangan dari tanda bintang menjadi skor, *** = skornya 3, ** = skornya 2, * = skornya 1.

Setelah data dalam penelitian ini terkumpul maka selanjutnya dilakukan analisis data. Dalam menganalisis data ini digunakan metode analisis statistik deskriptif dan metode analisis deskriptif kuantitatif. Kedua jenis metode analisis data tersebut dijelaskan sebagai berikut. Metode Analisis Statistik Deskriptif cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menerapkan teknik dan rumus-rumus statistik deskriptif seperti distribusi frekuensi, grafik, angka rata-rata (Mean), nilai tengah (Me), dan nilai paling tinggi (Mo) untuk menggambarkan keadaan suatu objek tertentu sehingga diperoleh kesimpulan umum, Agung, (2010:76).

Perencanaan adalah persiapan menjelang pelaksanaan tindakan dalam setiap siklus. Persiapan ini sebenarnya sudah dapat disebut tindakan juga tetapi masih diluar siklus pembelajaran. Kegiatan diawali dengan refleksi awal sebagai tahap penyadaran awal diikuti dengan pemahaman lebih lanjut. Kemudian dilanjutkan dengan mempersiapkan media *puzzle* angka yang

digunakan serta dapat merangsang anak untuk mengerjakan *puzzle* angka. Kemudian diakhiri dengan menyusun rencana tindakan.

Rencana tindakan yang berhasil disusun adalah sebagai berikut, Mempersiapkan ijin penelitian, Menyusun jaringan tema dan RKM, Menyusun rencana kegiatan harian (RKH), Menyusun Instrumen penilaian, Persiapan media atau alat bantu pembelajaran (media *puzzle* angka).

Metode Analisis Statistik Deskriptif Di dalam buku metodologi penelitian dinyatakan bahwa ada satu jenis metode analisis statistik yaitu metode analisis statistik deskriptif dan metode analisis statistik inferensial. Dalam hubungan ini Agung (2010:76) menyatakan bahwa "metode analisis statistik deskriptif adalah cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menerapkan teknik dan rumus-rumus statistik deskriptif seperti distribusi frekuensi, grafik, angka rata-rata (Mean), median (Me), dan modus (Mo) untuk menggambarkan keadaan suatu objek tertentu sehingga diperoleh kesimpulan umum".

Metode analisis deskriptif kuantitatif adalah suatu cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka dan atau persentase mengenal keadaan suatu objek yang diteliti sehingga diperoleh kesimpulan umum (Agung, 2010:76).

Pada dasarnya penelitian tindakan ini direncanakan menjadi dua siklus bila kinerja indikator yang ditetapkan belum tercapai. Indikator kinerja yang ditetapkan adalah : 100% anak telah mencapai nilai lebih dari atau sama dengan 54 dan maksimal 100. Tiap siklus diawali dengan penerapan dan diakhiri dengan refleksi, dengan catatan refleksi: bagian akhir akan sekaligus merupakan refleksi mengawali siklus berikutnya.

Siklus I diawali dengan refleksi awal, yaitu dengan melihat pengajaran yang selama ini berlangsung sebelum diterapkannya eksperimen dalam PTK ini. Di samping itu dilakukan persiapan untuk melaksanakan tindakan, yakni dengan melalui media *puzzle* angka jari yaitu:

pertemuan pertama dan kedua menggunakan *puzzle* angka jari dan *puzzle* angka gajah dengan 5 kepingin sedangkan pertemuan ketiga dan keempat menggunakan *puzzle* angka ikan dengan 5 kepingan.

Pada siklus pertama ini akan dicatat berbagai kemungkinan yang bisa dilihat dengan memperhatikan kekuatan, kelemahan peluang dan hambatan yang terjadi selama kegiatan pengajaran. Untuk melaksanakan siklus I ini disediakan waktu 6 kali pertemuan pertama yaitu: empat kali menggunakan RKH (senin,selasa,rabu dan kamis) dan kedua kali pengumpulan data (jum'at RKH 1 dan 2, sabtu RKH 3 dan 4) dan untuk mengetahui kemampuan kognitif anak diberikan kesempatan untuk mengulang kembali kegiatan yang diberikan oleh guru/peneliti melalui perlombaan-perlombaan. Selama proses pembelajaran guru mengamati secara tindakan, partisipasi dan kinerja anak, setiap sesi ini diakhiri dengan tanya jawab sebagai bentuk tes formatif.

Untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini, digunakan suatu metode yaitu metode observasi. Untuk menjelaskan tentang metode observasi dikemukakan (Agung 2010:68) bahwa “metode observasi adalah suatu cara memperoleh atau pengumpulan data yang dilakukan dengan jalan mengadakan pengamatan secara sistematis tentang suatu subjek tertentu”

Pendapat di atas dapat dipertegas bahwa metode observasi pada prinsipnya merupakan cara memperoleh data yang lebih dominan menggunakan indera pengelihatan (mata) dalam proses pengukuran terhadap suatu objek atau variabel tertentu sesuai dengan tujuan penelitian.

Dalam penelitian ini, metode observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang kemampuan *Puzzle* angka. Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh penelitian untuk mengumpulkan data (Arikuno, 1990:135).

Tabel 01 Pedoman Konversi Skala Lima tentang Pengembangan Kognitif

Persentase	Kriteria keberhasilan
90 -100	Sangat Tinggi
80 – 89	Tinggi
65 – 79	Sedang
55 – 64	Rendah
0 – 54	Sangat Rendah

Kriteria keberhasilan

Penelitian ini di TK Ath-Thooriq Singaraja Semester II tahun pelajaran 2012/2013 dengan judul Peningkatan Pengembangan Kognitif Melalui Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media *Puzzle* Angka berhasil apabila ketuntasan belajar anak dapat memenuhi target yang sudah ditentukan. Denga hal ini kriteria keberhasilan siswa yaitu jika sudah mencapai presentase 80% ke atas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada kelompok A di TK Ath-Thooriq Singaraja Semester II tahun pelajaran 2012/2013 dengan jumlah anak sebanyak 20 orang. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dimana masing-masing siklus terdiri dari enam kali pertemuan untuk pembelajaran dan satu kali pertemuan untuk tes pengembangan kognitif .

Siklus I memerlukan enam kali pertemuan. Pada tiap pertemuan menggunakan RKH yang telah disiapkan sebelumnya. Pada siklus I, di selenggarakan/ dilakukan satu kali tes sederhana untuk mengukur pengembangan kognitif dengan metode yang telah dilakukan guru yaitu dengan menggunakan metode pemberian tugas dengan menggunakan media *Puzzle*

angka. Siklus II memerlukan enam kali pertemuan yang juga menerapkan RKH Evaluasi peningkatan pengembangan kognitif pada akhir pertemuan kelima. Hasil analisisnya dipaparkan sebagai berikut.

Tabel 02 Deskriptif pengembangan kognitif anak siklus I dan siklus II

Statistik	Siklus I	Siklus II
Mean	5,05	8,55
Median	5,5	8,5
Modus	6,00	8,00
M %	5,05%	8,55%

Penyajian hasil penelitian di atas memberikan gambaran bahwa dengan penerapan pemberian tugas dan media *puzzle* angka dapat meningkatkan pengembangan kognitif anak. Hal ini dapat dilihat dari analisis mengenai perkembangan kognitif dalam penerapan media *puzzle* angka dapat di uraikan sebagai berikut.

Berdasarkan hasil statistik deskriptif dan analisis deskriptif kuantitatif diperoleh rata-rata persentase pengembangan kognitif anak kelompok A semester II di TK Ath-Thooriq Singaraja pada siklus I sebesar 5,05%, dan rata-rata persentase hasil belajar pengembangan kognitif anak pada kelompok A semester II di TK Ath-Thooriq Singaraja siklus II sebesar 8,55%. Ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata persentase pengembangan kognitif anak dari siklus I ke siklus II sebesar 13,6%. Terjadinya peningkatan terhadap media *puzzle* angka pada anak saat penerapan metode pemberian tugas yang sangat menarik dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) disebabkan rasa tertarik anak pada kegiatan dan media pembelajaran yang disajikan oleh guru sehingga pengembangan mereka semakin meningkat, dan pada akhirnya anak mendapat pengembangan baru melalui pengalamannya untuk mencapai hasil yang optimal.

Keberhasilan dalam penelitian ini tak lepas dari penerapan metode

pemberian tugas dengan 2 indikator untuk mengukur pengembangan kognitif anak yaitu ketetapan dalam memilih warna, dan kecepatan dalam menyusun *puzzle*.

Penerapan metode pemberian tugas ini dilakukan dalam beberapa kegiatan yang dapat membangkitkan motivasi siswa untuk belajar dan utamanya adalah meningkatkan kepercayaan diri pada siswa sehingga perkembangan kognitif meningkat.

Berdasarkan hasil analisis statistik yang diperoleh pengembangan kognitif anak dalam media *puzzle* angka. Melalui media *puzzle* angka anak akan diberikan tugas sehingga anak dituntut untuk menyelesaikan media *puzzle* angka. Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran ini akan mengenal banyak hal secara mandiri dan bertanggung jawab dengan kegiatannya. Keberhasilan dalam penelitian ini sesuai dengan kajian-kajian teori yang dibahas dalam pelaksanaan penelitian ini, pemberian tugas merupakan suatu metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk melaksanakan kegiatan yang telah disiapkan oleh guru sehingga guru bisa menilai dari hasil anak mampu mandiri dalam mengerjakan tugas.

Dari hasil penelitian dan uraian tersebut ini berarti bahwa dengan penerapan metode pemberian tugas dan media *puzzle* angka dapat meningkatkan pengembangan kognitif anak TK pada kelompok A semester II di TK Ath-Thooriq Singaraja, dan oleh karenanya strategi pembelajaran yang demikian sangat perlu dilakukan secara intensif dan berkelanjutan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

Bahwa penerapan media *puzzle* angka melalui metode pemberian tugas dapat meningkatkan pengembangan kognitif anak dalam mengenal media *puzzle* angka kelompok A semester II di TK Ath-Thooriq Singaraja. Hal ini dapat terlihat dari adanya pengembangan

kognitif anak pada siklus I, dapat diketahui pencapaian pengembangan kognitif sebesar 5,05% menjadi 8,55% pada siklus II yang berada pada katagori tinggi. Sehingga terjadi kenaikan sebesar 13,6%.

Penelitian, saran-saran yang dapat disampaikan oleh peneliti adalah berikut. Disarankan agar guru TK lebih kreatif lagi dalam mengembangkan metode pembelajaran terutama metode pemberian tugas agar siswa lebih lancar dan sesuai dengan tahap perkembangannya, selain itu agar menerapkan metode pemberian tugas dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran dalam rangka meningkatkan kemampuan menggunakan *puzzle* angka tindakan yang telah dipaparkan dan dilaksanakan oleh peneliti.

Pemanfaatan media yang dalam hal ini adalah *puzzle* angka dalam kegiatan pembelajaran untuk anak Taman Kanak-kanak sudah terbukti mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Disarankan kepada guru agar memanfaatkan alat peraga dalam proses belajar-mengajar terutama dalam pembelajaran kognitif.

Penyajian hasil penelitian di atas memberikan gambaran bahwa dengan penerapan pemberian tugas dan media *puzzle* angka dapat peningkatan pengembangan kognitif anak. Hal ini dapat dilihat dari analisis mengenai pengembangan kognitif dalam penerapan media *puzzle* angka dapat di uraikan sebagai berikut.

Berdasarkan hasil statistik deskriptif dan analisis deskriptif kuantitatif diperoleh rata-rata persentase pengembangan kognitif anak kelompok A semester II di TK Ath-Thooriq Singaraja pada siklus I sebesar 5,05%, dan rata-rata persentase hasil belajar pengembangan kognitif anak pada kelompok A semester II di TK Ath-Thooriq Singaraja siklus II sebesar 8,55%. Ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata persentase pengembangan kognitif anak dari siklus I ke siklus II sebesar 13,6%. Terjadinya peningkatan terhadap media *puzzle* angka pada anak saat penerapan metode pemberian tugas yang sangat menarik dalam Penelitian

Tindakan Kelas (PTK) disebabkan rasa tertarik anak pada kegiatan dan media pembelajaran yang disajikan oleh guru sehingga pengembangan mereka semakin meningkat, dan pada akhirnya anak mendapat pengembangan baru melalui pengalamannya untuk mencapai hasil yang optimal.

Keberhasilan dalam penelitian ini tak lepas dari penerapan metode pemberian tugas dengan 2 indikator untuk mengukur pengembangan kognitif anak yaitu: 1) ketetapan dalam memilih warna, 2) kecepatan dalam menyusun *puzzle*.

Penerapan metode pemberian tugas ini dilakukan dalam beberapa kegiatan yang dapat membangkitkan motivasi siswa untuk belajar dan utamanya adalah peningkatan kepercayaan diri pada siswa sehingga pengembangan kognitif meningkat.

Penerepan metode pemberian tugas dilakukan dalam beberapa proses kegiatan pembelajaran yang dapat peningkatan pengembangan kognitif anak. Melalui media *puzzle* angka anak akan diberikan tugas sehingga anak dituntut untuk menyelesaikan media *puzzle* angka. Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran ini akan mengenal banyak hal secara mandiri dan bertanggung jawab dengan kegiatannya. Keberhasilan dalam penelitian ini sesuai dengan kajian-kajian teori yang mendukung pelaksanaan penelitian ini, pemberian tugas merupakan suatu metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk melaksanakan kegiatan yang telah disiapkan oleh guru sehingga guru bisa menilai dari hasil anak mampu mandiri dalam mengerjakan tugas.

Penerapan metode pemberian tugas dalam penelitian ini dibantu dengan media *puzzle* angka. Media *puzzle* angka ini merangsang anak untuk peningkatan pengembangan kognitif anak dan berkembang sesuai dengan tarap pengembangan anak, anak yang kreatif pengembangan kognitifnya akan berkembang dibandingkan dengan anak yang tidak kreatif.

Berdasarkan hasil penelitian dan uraian tersebut ini berarti bahwa dengan

penerapan metode pemberian tugas dan media *puzzle* angka dapat peningkatan pengembangan kognitif anak TK pada kelompok A semester II di TK Ath-Thooriq Singaraja, dan oleh karenanya strategi pembelajaran yang demikian sangat perlu dilakukan secara intensif dan berkelanjutan.

DAFTAR RUJUKAN

Agung, A. A. Gede. 2010. *Konsep dan Teknik Analisis Data Hasil Penelitian Tindakan Kelas*. Singaraja: Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha Singaraja.

Agung, A. A. Gede. 2010. *Evaluasi Pendidikan, Suatu Pengantar*. Singaraja: FIP Undiksha Singaraja.

Agung, A. A. Gede. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan, Suatu Pengantar*. Singaraja: FIP Undiksha Singaraja.

Anita, Yus. 2005. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Bineka.

Arikunto, Suharsirni. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Edisi VI)*. Jakarta: Rineka Cipta.

Departemen Pendidikan Nasional. 2009. *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Direktorat Pembinaan TK dan SD.

Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini. 2011. *Petunjuk Teknis Penyelenggaraan Taman Kanak-Kanak*.

Koyan, I Wayan, 2009. *Statistik Dasar Dan Lanjut (Teknik Analisis Data Kuantitatif)*. Singaraja : Universitas Pendidikan Ganesha.

Moeslichatoen. R. 1999. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta :PT Rineka Cipta

Mukhan, Suhadi. 2010. *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan*

Intelektual Anak. Tersedia pada <http://id.shvoong.com/socialsciences/psychology/> (Di akses pada tanggal 24 April 2012).

Sujiono, Yuliani Nurani, dkk. 2006. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Suyanto, Dkk. 2007. *Pedoman Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Pengenalan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.

Arwanti, Ni Nyoman. 2012. Penerapan Metode Pemberian Tugas melalui Permainan *Puzzle* untuk Meningkatkan Pengembangan Kognitif pada Anak Kelompok B TK Laksamana Singaraja Semester II Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2012/2013 (Skripsi). Singaraja: Undiksha (tidak terbit).

<http://fairuzelsaid.wordpress.com/alat-peraga-alat-peraga-pendidikan-manfaat-alat-peraga-pengertian-alat-peraga-pendidikan-tujuan-alat-peraga>. diakses 25 maret 2013

<http://www.pengertiandefinisi.com/2011/11/pengertian-alat-peraga.html>. diakses 25 fmaret 2013

<http://id.shvoong.comwriting-and-speaking/presenting/2116410-kelebihan-dan-kekurangan-metode-pemberian/>. Diakses 25 maret 2013

