



PENERAPAN PUZZLE MODIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN IDENTIFIKASI RUANG

Mayawati¹, Eka Poppi Hutami²

¹Universitas Terbuka, ²IAIN Palopo

²Email: ekapoppihutami@gmail.com

²Orcid Id: <https://orcid.org/0000-0002-9182-6662>

Article received : 2022-12-16

Review process : 2022-12-16

Article published : 2022-12-31

Abstract

*The problem of this research regarding the ability to identify space in students has not emerged. For this reason, the research aims to improve spatial identification abilities through the application of a modified puzzle in group A of Bina Bakti Cinnong Kindergarten, Sibulue District, Bone Regency. This classroom action research refers to the Kemmis and Taggart action research model modified by Martini Jamaris which begins with an initial assessment, plan, action, observation, reflection, then re-plan, action, observation, reflection, final assessment. The results of the first cycle reached an average of 13.80 with a three-star (***) award, which means that the average child is able to be independent and is starting to be consistent, the result is with a presentation of 69%, which means that it is still below 71%, which is not yet completed. The results of the second cycle reached an average of 16.40 with a four-star award (****), which means that on average children do it independently and can help their friends who have not finished carrying out learning activities, the results are with a presentation of 82%, which means they are still under below 71%, that is already completed. The results of the increase from cycle I to cycle II were 14 with a percentage of 60%. The results of the study show that the application of puzzles designed with modified game pattern designs can increase.*

Keywords: Creativity; Boat; Origami Paper.

Abstrak

*Masalah penelitian ini tentang kemampuan identifikasi ruang pada anak didik belum muncul. Untuk itu penelitian bertujuan untuk Meningkatkan Kemampuan Identifikasi Ruang Melalui Penerapan Puzzle Modifikasi Pada Kelompok A TK Bina Bakti Cinnong Kecamatan Sibulue Kabupaten Bone. Penelitian tindakan kelas ini mengacu pada model penelitian tindakan Kemmis dan Taggart yang dimodifikasi oleh Martini Jamaris yang diawali dengan assesmen awal, rencana, tindakan, pengamatan, refleksi, kemudian rencana ulang, tindakan, pengamatan, refleksi, assesmen akhir. Hasil siklus I rata-rata mencapai 13,80 dengan penghargaan (***) bintang tiga yang berarti rata-rata anak sudah dapat mandiri dan mulai konsisten, hasil tersebut dengan presentasi 69% yang berarti masih di bawah 71% yaitu belum tuntas. Hasil siklus II rata-rata mencapai 16,40 dengan penghargaan (****) bintang empat yang berarti rata-rata anak melakukannya secara mandiri dan dapat membantu temannya yang belum selesai melakukan kegiatan belajar, hasil tersebut dengan presentasi 82% yang berarti masih di bawah 71% yaitu sudah tuntas. Hasil peningkatan dari siklus I ke siklus II yaitu 14 dengan persentase 60%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan puzzle di rancang dengan desain pola permainan yang dimodifikasi dapat meningkat.*

Kata Kunci: Kreativitas; Perahu; Kertas Origami.



Pendahuluan

Pendidikan tidak terlepas dari kehidupan sehari-hari kita, setiap anak diwajibkan wajib belajar 12 tahun, karena itu anak usia dini tergolong diwajibkan wajib belajar. Semua orang tua menginginkan anak tercintanya diberikan pelayanan yang dikenal Pendidikan Anak Usia dini atau TK/RA sederajat. Di dalam pertumbuhan dan perkembangannya anak mengalami perubahan besar terutama fisiknya, dan perkembangan belajarnya. Namun pada proses tumbuh kembang anak tidak sejalan tujuan pendidikan yang diharapkan.

Hasil pengamatan Pada Kelompok A TK Bina Bakti Cinnong Kecamatan Sibulue Kabupaten Bone menunjukkan bahwa kemampuan dalam mengidentifikasi ruang belum muncul. Hal ini terlihat pada kegiatan menebak gambar masih salah. Hal tersebut masih diberikan bantuan pada anak dalam menebak gambar. Selain itu guru menjelaskannya secara konvensional. Dari 15 orang anak persentase di bawah standar 71% tingkat ketercapaian dalam mengidentifikasi ruang. Berikut Kemampuan Identifikasi Ruang belum muncul, Menebak gambar masih salah, dan Permainan menebak gambar tidak memiliki daya tarik sendiri.

Analisis masalah yaitu kemampuan identifikasi ruang belum muncul. Hal ini disebabkan beberapa faktor diantaranya pembelajaran dilaksanakan dengan model konvensional, kaku dan tidak kreatif. Dalam pertumbuhan anak didik tidak terlepas dari yang namanya perkembangan. Perkembangan diidentik dengan proses belajar. Adanya proses belajar maka anak akan menjadi tahu dan belum pernah anak dapatkan. Anak belajar berdasarkan pengalaman-pengalaman, menemukan, mencari tahu, dan umumnya anak berpetualangan. Pada pertumbuhan dan perkembangan Piaget dalam Sujiono (2007:3.5) menjelaskan bahwa periode perkembangan kognitif adalah disebut tahap sensori motor yang terjadi pada anak usia 0-2 tahun, tahap pra operasional yang terjadi pada anak usia 2-7 tahun. Tahapan pra operasional anak belajar memecahkan masalah, mengklasifikasikan, dan mengenal lambang-lambang atau simbol-simbol. Tahapan ini memberikan penjelasan bahwa kognitif adalah proses berfikir. Menurut Darsinah (2011:5) menjelaskan bahwa perkembangan kognitif adalah perubahan yang terjadi pada anak yang dimulai dari proses berfikir konkrit sampai pada abstrak dan logis.

Hal ini makin jelas bahwa Soemiarti (2003:27) menjelaskan kognitif adalah tingkah laku seseorang yang dapat menimbulkan dalam memperoleh pengetahuan dalam berfikir untuk menyelesaikan masalah yang timbul dalam perkembangan anak. Untuk itu perkembangan kognitif Usia 4-5 Tahun diuraikan berdasarkan Permendikbud No. 137 (2014) yaitu (1) Belajar dan Pemecahan Masalah yaitu mengenali pola-pola gambar, mengamati gambar-gambar, (2) Berfikir Logis yaitu mengurutkan gambar, (3) Berfikir Simbolik yaitu membilang banyak benda.

Menurut Wikipedia (2018) Identifikasi ruang adalah kegiatan untuk mencari, kegiatan untuk menemukan, kegiatan untuk mengumpulkan, kegiatan untuk meneliti, kegiatan untuk mendaftarkan, kegiatan untuk mencatat data dan informasi kebutuhan lapangan. Berdasarkan hal tersebut Kemampuan Identifikasi Ruang adalah kegiatan untuk menentukan perubahan proses berfikir untuk dan menyelesaikan masalah, logis, dan simbol.

Penelitian ini dirancang secara khusus karena penelitian ini sangat penting karena masalah Kemampuan Identifikasi Ruang perlu diatasi, bila tidak diatasi maka efeknya pada perkembangan anak didik, signifikan dalam mengubah pembelajaran menjadi menarik, dan relevan pada TK Kelompok A TK Bina Bakti Cinnong yang diteliti.



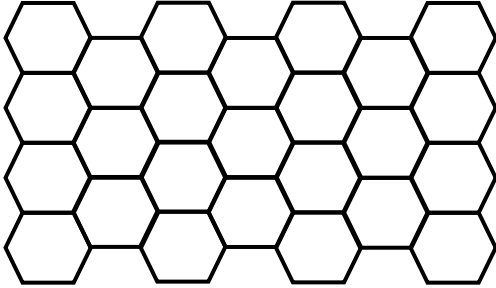

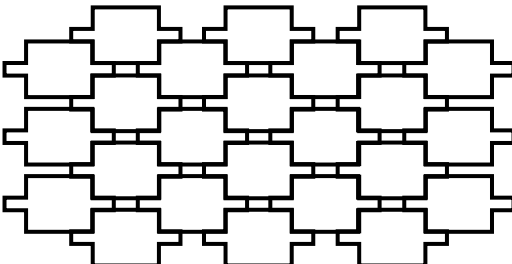
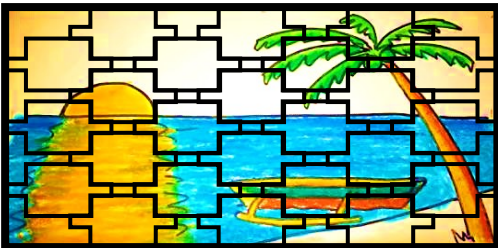
Peneliti mempertimbangkan sedikitnya waktu yang diberikan dalam penelitian. Karena itu hal yang menjadi dasar bahwa dilakukannya penelitian ini

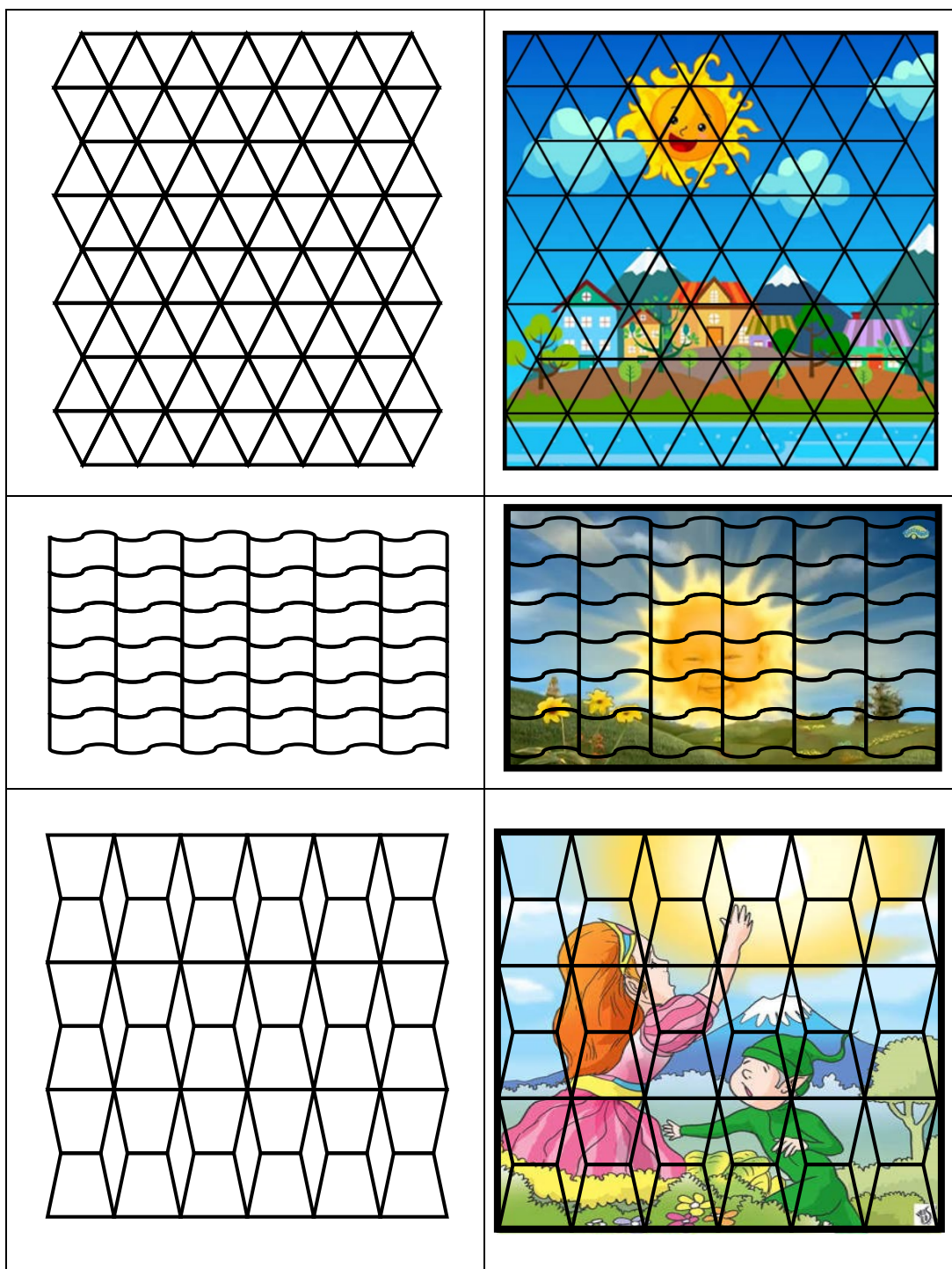
Alternatif dalam memecahkan masalah dalam penelitian ini yaitu puzzle modifikasi. Puzzle modifikasi adalah rancangan desain pola permainan yang dilakukan dengan cara berfikir untuk menyelesaikan masalah yang disusun dalam bentuk utuh. Permainan yang memiliki daya tarik tentu mainan yang mengandung unsur edukasi. Hal ini juga dijelaskan Komang Srianis, dkk (2014:5) tentang Puzzle bahwa puzzle adalah permainan yang terdiri dari potongan gambar, kotak-kotak, bangun-bangun, huruf dan angka yang disusun hingga menjadi permainan yang memiliki daya tarik sendiri.

Puzzle adalah sebuah permainan yang dilakukan dengan cara menyelesaikan masalah dengan cara berfikir. Modifikasi adalah merancang desain pola berbeda. Jadi puzzle modifikasi adalah rancangan desain pola permainan yang dilakukan dengan cara berfikir untuk menyelesaikan masalah yang disusun dalam bentuk utuh. Hal ini juga dijelaskan Komang Srianis, dkk (2014:5) tentang Puzzle bahwa puzzle adalah permainan yang terdiri dari potongan gambar, kotak-kotak, bangun-bangun, huruf dan angka yang disusun hingga menjadi permainan yang memiliki daya tarik sendiri. Permainan yang memiliki daya tarik tentu mainan yang mengandung unsur edukasi. Seperti halnya pada permainan Puzzle cerdas. Menurut Sohoffan Shoffa (2014:32) Puzzle cerdas adalah mainan edukasi yang dapat melatih anak dalam menghitung melalui permainan edukatif. Adapun langkah-langkah prosedur dalam proses permainan puzzle modifikasi. Menurut Yusep Nur Jatmika (2012:65-66) ada lima aturan dalam permainan puzzle yaitu sebagai berikut :

1. Guru mengumpulkan 5 jenis puzzle yang sudah dimodifikasi penulis, kemudian suruhlah anak untuk memilih gambar yang disukainya. Berikut hasil puzzle modifikasi penulis dapat dilihat pada tabel 2.1 sebagai berikut :

Tabel 1: Puzzle Modifikasi Penulis

POLA PUZZLE MODIFIKASI	PUZZLE GAMBAR
	
	



2. Bila anak sudah memilih salah satu jenis puzzle modifikasi, ajaklah anak untuk mengidentifikasi ruang bentuk dan gambar.
3. Setelah itu anak diperintahkan untuk memasang dan menyusun kembali kepingan puzzle modifikasi satu persatu hingga menjadi kepingan yang utuh.
4. Berilah tantangan kepada anak untuk menyelesaikannya dengan cepat.



5. Bila sudah selesai, berilah penghargaan dengan ucapan terima kasih dan pujian.

Berdasarkan teori diatas bahwa Pazzle Modifikasi adalah mainan edukasi dengan potongan pola yang telah dimodifikasi dalam bentuk gambar kecil, kotak, bangun ruang, huruf, angka yang dilakukan dengan cara disusun hingga menjadi utuh. Berdasarkan hal tersebut bahwa permainan Pazzle Modifikasi ini memiliki daya tarik pada anak untuk bermain. Melalui bermain pazzle modifikasi anak memperoleh manfaat yaitu anak dilatih untuk belajar mengidentifikasi suatu benda, melatih perkembangan kognitif pada anak.

Berdasarkan uraian latar belakang maka permasalahan penelitian ini tentang kemampuan anak didik dalam identifikasi ruang. Tujuan perbaikan dalam penelitian tindakan kelas adalah sebagai berikut untuk Meningkatkan Kemampuan Identifikasi Ruang Melalui Penerapan Pazzle Modifikasi Pada Kelompok A TK Bina Bakti Cinnong Kecamatan Sibulue Kabupaten Bone.

Metode

Metode penelitian ini menerapkan jenis penelitian PTK. Sasaran dalam penelitian ini adalah anak didik Kelompok A TK Bina Bakti Cinnong Kecamatan Sibulue Kabupaten Bone berjumlah 15 orang anak didik. Anak laki-laki sebanyak 8 orang dan anak perempuan sebanyak 7 orang. Lokasi dalam penelitian ini beralamat di Desa Cinnong Kecamatan Sibulue Kabupaten Bone.

Penelitian ini dilakukan oleh peneliti itu sendiri untuk memperbaiki permasalahan yang terjadi dalam penelitian tindakan kelas ini. Untuk memecahkan masalah tersebut perlu disusunlah rencana tiap siklus yang akan dilakukan. Berikut deskripsi rencana tiap siklus pada penelitian tindakan kelas ini mengacu pada model penelitian tindakan Kemmis dan Taggart yang dimodifikasi oleh Martini Jamaris yang diawali dengan assesmen awal, rencana, tindakan, pengamatan, refleksi, kemudian rencana ulang, tindakan, pengamatan, refleksi, assesmen akhir. Berikut dapat diuraikan rencana penelitian sebagai berikut :

1. Asesmen Awal:

- a. Observasi
- b. Wawancara
- c. Pengumpulan Data Dokumen

2. Rencana

- a. Tema Alam Semesta dan Subtema Benda-benda Langit
- b. Penyusunan rancangan kegiatan harian
- c. Model skenario perbaikan
- d. Instrumen observasi
- e. Membuat modifikasi pazzle

3. Tindakan

- a. Guru mengumpulkan 5 jenis pazzle yang sudah dimodifikasi penulis, kemudian suruhlah anak untuk memilih gambar yang sukainya.
- b. Bila anak sudah memilih salah satu jenis pazzle modifikasi, ajaklah anak untuk mengidentifikasi ruang bentuk dan gambar.
- c. Setelah itu anak diperintahkan untuk memasang dan menyusun kembali kepingan pazzle modifikasi satu persatu hingga menjadi kepingan yang utuh.



- d. Berilah tantangan kepada anak untuk menyelesaikannya dengan cepat.
- e. Bila sudah selesai, berilah penghargaan dengan ucapan terima kasih dan pujian.

4. Pengamatan

Melakukan pengamatan dengan cara mengobservasi anak dengan menggunakan instrumen observasi, catatan anekdot, dokumentasi

5. Refleksi

- a. Melakukan review dari hasil proses dan akhir
- b. Menganalisis data siklus I dengan cara mengolah data teknik Persentase Tiro
- c. Mengkonversi Kemampuan Identifikasi Ruang
- d. Memberikan kesimpulan

6. Rencana Ulang

- a. Penentuan Tema Alam Semesta dan Subtema Benda-benda Langit
- b. Penyusunan rancangan kegiatan harian
- c. Model skenario perbaikan
- d. Instrumen observasi
- e. Membuat modifikasi pazzle

7. Tindakan

- a. Guru mengumpulkan 5 jenis pazzle yang sudah dimodifikasi penulis, kemudian suruhlah anak untuk memilih gambar yang disukainya.
- b. Bila anak sudah memilih salah satu jenis pazzle modifikasi, ajaklah anak untuk mengidentifikasi ruang bentuk dan gambar.
- c. Setelah itu anak diperintahkan untuk memasang dan menyusun kembali kepingan pazzle modifikasi satu persatu hingga menjadi kepingan yang utuh.
- d. Berilah tantangan kepada anak untuk menyelesaikannya dengan cepat.
- e. Bila sudah selesai, berilah penghargaan dengan ucapan terima kasih dan pujian.

8. Pengamatan

Melakukan pengamatan dengan cara mengobservasi anak dengan menggunakan instrumen observasi, catatan anekdot, dokumentasi

9. Refleksi

- a. Melakukan review dari hasil proses dan akhir
- b. Menganalisis data siklus I dengan cara mengolah data teknik Persentase Tiro
- c. Mengkonversi Kemampuan Identifikasi Ruang
- d. Memberikan kesimpulan

10. Asesmen Akhir: Kesimpulan Siklus

Teknik pengumpulan dilakukan untuk mengambil data pelaksanaan penelitian ini yang dimulai dari siklus I sampai pada siklus II. Adapun cara untuk mengambil data dilakukan dengan teknik skala liker yaitu cara mengumpulkan data berdasarkan skor 1-4. Menurut Suminah, Enah, dkk. (2015) adapun teknik mengupulkan data dilakukan dengan cara dimodifikasi sebagai berikut :

1. Ceklis

- a. Berilah tanda *check list* (✓) berdasarkan hasil pengamatan :
 - 1) (*) : Belum Berkembang dengan rentang skala 1
 - 2) (**) : Mulai Berkembang dengan rentang skala 2
 - 3) (***) : Berkembang Sesuai Harapan dengan rentang skala 3



- 4) (****) : Berkembang Sangat Baik dengan rentang skala 4
- b. Penjelasan *rubrik check list* meliputi :
 - 1) (*) : Belum memperlihatkan tanda-tanda awal dan masih diberikan bimbingan
 - 2) (**) : Sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal dan mendapat penguatan ibu guru
 - 3) (***) : Sudah mandiri dan mulai konsisten
 - 4) (****) : Melakukannya secara mandiri dan dapat membantu temannya yang belum selesai melakukan kegiatan belajar.
2. Catatan lapangan atau catatan anekdot
Catatan lapangan adalah kegiatan untuk mencatat hasil perkembangan anak dalam kegiatan belajar.

Data yang telah terkumpul kemudian diolah dengan teknik analisis data. Teknik analisis data disajikan dalam bentuk kualitatif deskriptif dari hasil pengamatan yang kemudian di analisis menggunakan teknik Persentase Tiro. Adapun rumus Tiro (2002 : 242) dalam penelitian ini sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

P = Persentase

F = Skor yang diperoleh

N = Skor maksimum

Menentukan Konversi Kemampuan Identifikasi Ruang dapat dilihat berikut ini:

1. Diketahui Skor Tertinggi dan Terendah.
St (Skor tertinggi)= Jumlah Butir x Skor Tertinggi = 5 x 4 = 20
Sr (Skor terendah) = Jumlah Butir x Skor Terendah = 5 x 1 = 5
Rentang= St – Sr = 20 - 5 = 15
2. Menetapkan Kelas Interval
Panjang kelas = Rentang/ Kategori = 15/4 = 3,75
Interval Skor: (5 ≤ skor <8,75), (8,75 ≤ skor <12,5), (12,5 ≤ skor <16,25), (16,25 ≤ skor ≤ 20).
3. Konversi interval Kemampuan Identifikasi Ruang
Untuk mengkonversi interval Kemampuan Identifikasi Ruang Melalui Penerapan Puzzle Modifikasi Pada Kelompok A TK Bina Bakti Cinnong Kecamatan Sibulue Kabupaten Bone yaitu dengan Interval 5 ≤ skor <8,75 Kategori Belum Berkembang (BB), Interval 8,75 ≤ skor <12,5 Kategori Mulai Berkembang (MB), Interval 12,5 ≤ skor <16,25 Kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), Interval 16,25 ≤ skor ≤ 20 Kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).
4. Dari hasil persentase, penelitian mengacu tingkat capaian keberhasilan tindakan Mills (2000) sebesar 71% dan kriteria penilaian ditentukan berdasarkan skor tertinggi dan terendah, kemudian menentukan rentang.



Hasil Perbaikan Tiap Siklus

Hasil Persentase Pra Siklus Penerapan Puzzle Modifikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Identifikasi Ruang Pada Kelompok A TK Bina Bakti Cinnong Kecamatan Sibulue Kabupaten Bone menunjukkan bahwa rata-rata mencapai 8,73 dengan presentasi 44% yang berarti masih di bawah 71% yaitu belum tuntas. Dari hasil pra siklus dari responden 1 mencapai skor perolehan 11 dengan persentase 55%, dari responden 2 mencapai skor perolehan 8 dengan persentase 40%, dari responden 3 mencapai skor perolehan 9 dengan persentase 45%, dari responden 4 mencapai skor perolehan 9 dengan persentase 45%, dari responden 5 mencapai skor perolehan 8 dengan persentase 40%, dari responden 6 mencapai skor perolehan 10 dengan persentase 50%, dari responden 7 mencapai skor perolehan 9 dengan persentase 45%, dari responden 8 mencapai skor perolehan 9 dengan persentase 45%, dari responden 9 mencapai skor perolehan 12 dengan persentase 60%, dari responden 10 mencapai skor perolehan 9 dengan persentase 45%, dari responden 11 mencapai skor perolehan 6 dengan persentase 30%, dari responden 12 mencapai skor perolehan 9 dengan persentase 45%, dari responden 13 mencapai skor perolehan 8 dengan persentase 40%, dari responden 14 mencapai skor perolehan 8 dengan persentase 40%, dari responden 15 mencapai skor perolehan 6 dengan persentase 30%.

Hasil Persentase Siklus I Penerapan Puzzle Modifikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Identifikasi Ruang Pada Kelompok A TK Bina Bakti Cinnong Kecamatan Sibulue Kabupaten Bone menunjukkan bahwa rata-rata mencapai 13,80 dengan presentasi 69% yang berarti masih di bawah 71% yaitu belum tuntas. Dari hasil siklus I dari responden 1 mencapai skor perolehan 17 dengan persentase 85%, dari responden 2 mencapai skor perolehan 13 dengan persentase 65%, dari responden 3 mencapai skor perolehan 15 dengan persentase 75%, dari responden 4 mencapai skor perolehan 14 dengan persentase 70%, dari responden 5 mencapai skor perolehan 13 dengan persentase 65%, dari responden 6 mencapai skor perolehan 14 dengan persentase 70%, dari responden 7 mencapai skor perolehan 15 dengan persentase 75%, dari responden 8 mencapai skor perolehan 14 dengan persentase 70%, dari responden 9 mencapai skor perolehan 16 dengan persentase 80%, dari responden 10 mencapai skor perolehan 14 dengan persentase 70%, dari responden 11 mencapai skor perolehan 11 dengan persentase 55%, dari responden 12 mencapai skor perolehan 14 dengan persentase 70%, dari responden 13 mencapai skor perolehan 13 dengan persentase 65%, dari responden 14 mencapai skor perolehan 13 dengan persentase 65%, dari responden 15 mencapai skor perolehan 11 dengan persentase 55%.

Hasil Persentase Siklus II Penerapan Puzzle Modifikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Identifikasi Ruang Pada Kelompok A TK Bina Bakti Cinnong Kecamatan Sibulue Kabupaten Bone menunjukkan bahwa rata-rata mencapai 16,40 dengan presentasi 82% yang berarti masih di bawah 71% yaitu sudah tuntas.

Dari hasil siklus II dari responden 1 mencapai skor perolehan 18 dengan persentase 90%, dari responden 2 mencapai skor perolehan 15 dengan persentase 75%, dari responden 3 mencapai skor perolehan 16 dengan persentase 80%, dari responden 4 mencapai skor perolehan 17 dengan persentase 85%, dari responden 5 mencapai skor perolehan 16 dengan persentase 80%, dari responden 6 mencapai skor perolehan 17 dengan persentase 85%, dari responden 7 mencapai skor perolehan 16 dengan persentase 80%, dari responden 8 mencapai skor perolehan 17 dengan persentase 85%, dari responden 9 mencapai skor perolehan 19 dengan persentase 95%, dari



responden 10 mencapai skor perolehan 17 dengan persentase 85%, dari responden 11 mencapai skor perolehan 15 dengan persentase 75%, dari responden 12 mencapai skor perolehan 17 dengan persentase 85%, dari responden 13 mencapai skor perolehan 15 dengan persentase 75%, dari responden 14 mencapai skor perolehan 17 dengan persentase 85%, dari responden 15 mencapai skor perolehan 14 dengan persentase 70%.

Pembahasan Setiap Siklus

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada kegiatan pembelajaran, peneliti mengumpulkan 5 jenis puzzle yang sudah dimodifikasi penulis, kemudian anak memilih gambar yang disukainya. Selanjutnya anak memilih salah satu jenis puzzle modifikasi dan anak mengidentifikasi ruang bentuk dan gambar. Kemudian anak memasang dan menyusun kembali kepingan puzzle modifikasi satu persatu hingga menjadi kepingan yang utuh. Setelah itu anak menyelesaikan memasang puzzle modifikasi dengan cepat. Bila sudah selesai, anak diberikan penghargaan dengan ucapan terima kasih dan pujian ucapan selamat.

Selama penelitian anak merasa senang menyusun puzzle yang telah dimodifikasi penulis. Permainan Puzzle Modifikasi ini memiliki daya tarik pada anak untuk bermain. Melalui bermain puzzle modifikasi anak memperoleh manfaat yaitu anak dilatih untuk belajar mengidentifikasi suatu benda, melatih perkembangan kognitif pada anak.

Grafik perkembangan Anak Pada Kelompok A TK Bina Bakti Cinnong Kecamatan Sibulue Kabupaten Bone mengenai Penerapan Puzzle Modifikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Identifikasi Ruang menunjukkan hasil pra siklus rata-rata mencapai 8,73 dengan penghargaan (*) bintang satu yang berarti rata-rata anak belum memperlihatkan tanda-tanda awal dan masih diberikan bimbingan, hasil tersebut dengan presentasi 44% yang berarti masih di bawah 71% yaitu belum tuntas.

Hasil siklus I rata-rata mencapai 13,80 dengan penghargaan (***) bintang tiga yang berarti rata-rata anak sudah dapat mandiri dan mulai konsisten, hasil tersebut dengan presentasi 69% yang berarti masih di bawah 71% yaitu belum tuntas.

Hasil siklus II rata-rata mencapai 16,40 dengan penghargaan (****) bintang empat yang berarti rata-rata anak melakukannya secara mandiri dan dapat membantu temannya yang belum selesai melakukan kegiatan belajar, hasil tersebut dengan presentasi 82% yang berarti masih di bawah 71% yaitu sudah tuntas. Hasil peningkatan dari siklus I ke siklus II yaitu 14 dengan persentase 60%.

Dari data di atas bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan puzzle dirancang dengan desain pola permainan yang dimodifikasi dan dilakukan dengan cara berfikir untuk menyelesaikan masalah yang disusun dalam bentuk utuh. Hal ini juga dijelaskan Komang Sriani, dkk (2014:5) tentang Puzzle bahwa puzzle adalah permainan yang terdiri dari potongan gambar, kotak-kotak, bangun-bangun, huruf dan angka yang disusun hingga menjadi permainan yang memiliki daya tarik sendiri. Daya tarik sendiri menunjukkan adanya peningkatan kemampuan dalam mengidentifikasi ruang pada kelompok A TK Bina Bakti Cinnong Kecamatan Sibulue Kabupaten Bone.

Hal ini menunjukkan bahwa penerapan puzzle modifikasi dapat meningkatkan kemampuan dalam mengidentifikasi ruang pada kelompok A TK Bina Bakti Cinnong Kecamatan Sibulue Kabupaten Bone.



Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan dari siklus I ke siklus II yaitu 14 dengan persentase 60%. Ini berarti bahwa penerapan puzzle modifikasi dapat meningkatkan kemampuan dalam mengidentifikasi ruang pada kelompok A TK Bina Bakti Cinnong Kecamatan Sibulue Kabupaten Bone.

Daftar Rujukan

- Darsinah. (2011). *Perkembangan Kognitif*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Jatmika, Yusep Nur. (2012). *Ragam Aktivitas Harian untuk Playgroup*. Jogjakarta: Diva Press.
- Mills, G. E. (2003). *Action Research: A Guide For The Theacher Researcher*. Upper Saddle River, NJ: Merrill/Prentice Hall.
- Permendikbud. (2014). *Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang STTPA*. Jakarta : Kemendikbud.
- Shoffa, Sohoffan. (2014). *Penerapan Media Pazzle Cerdas Unruk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Taman Kanak-kanak Dalam Berhitung*. Surabaya: Jurnal Pedagogi, Vol. 1 No. 1 Agustus 2014.
- Srianis, Komang, dkk. (2014). *Penerapan Metode Bermain Pazzle Geometri Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Dalam mengenal Bentuk..* Singaraja: E-Jurnal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha. Vol. 2No. 1 Tahun 2014.
- Sujiono. (2007). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Suminah, Enah, dkk. (2015). *Pedoman Penilaian Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pembinaan PAUD, Dirjen PAUD dan Pendidikan Masyarakat, Kemendikbud.
- Tiro. A. (2002). *Dasar-Dasar Statistik*. Ujung Pandang: UNM.
- Wikipedia. (2018). *Identifikasi*. Diakses pada tanggal 12 Mei 2018 Pada Pukul 2.12 Wita. <https://id.m.wikipedia.org/wiki/identifikasi>