

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. GAMBARAN UMUM TEMPAT PENELITIAN

1. Sejarah Singkat KB Persada Semampir

KB Persada telah berdiri sejak tahun 2005. KB Persada bergerak dalam bidang Pendidikan Anak Usia Dini. Berawal dari mengisi waktu luang dibulan Ramadlon pada tahun 2005, tepatnya pada bulan Oktober, dengan mengawali dari kegiatan belajar mengaji yang kemudian mengadakan musyawarah tokoh masyarakat dan pemerintah desa pada waktu itu, maka terbentuklah sebuah kepengurusan Taman Pendidikan Anak. Pada saat itu masih independen dan belum mendaftarkan ke dinas pendidikan terkait, dan baru dapat didaftarkan pada tahun 2010.

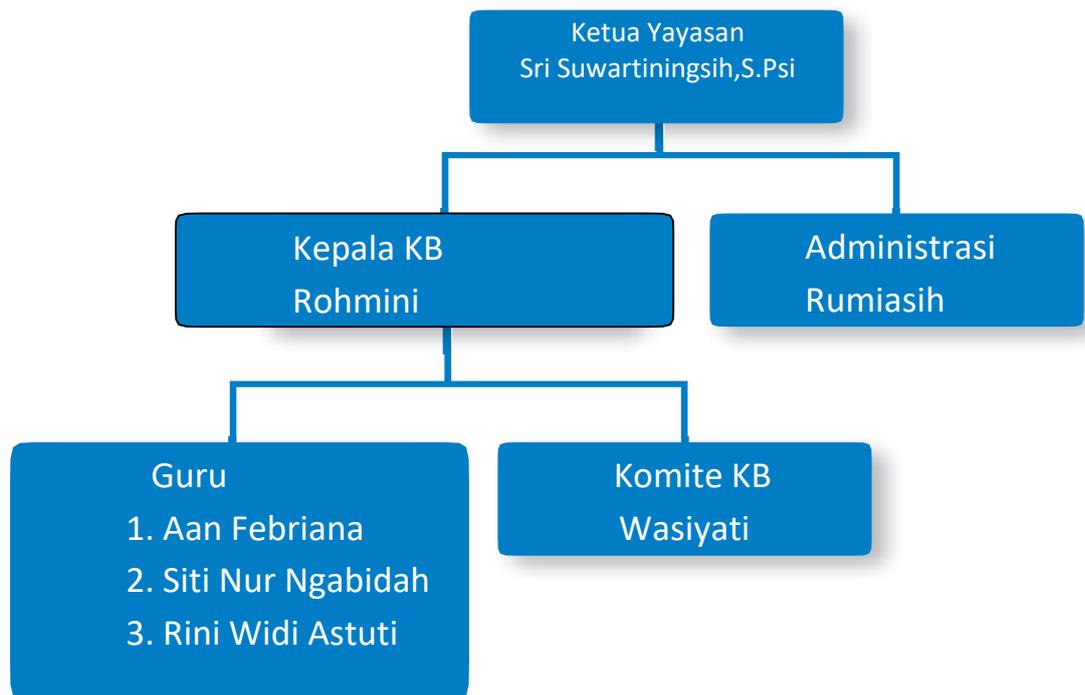
Awal kegiatan pengajian ini langsung menampung sekitar 50 anak didik yang semua berusia dibawah lima tahun. Kemudian kegiatan tersebut pun berjalan tahun demi tahun dengan pembiayaan swadaya dari masyarakat dan wali anak didik. Selalu mengikuti perkembangan jaman serta memberikan yang terbaik untuk masyarakat KB Persada selanjutnya mengalami kemajuan dari awal masih meminjam rumah warga kemudian dilanjut dengan pinjam gedung milik pemerintah desa Slarang hingga hari ini.

2. Struktur Organisasi (Kepengurusan)

- a. Yayasan :

 - 1) Ketua : Sri Suwartiningsih,S.Psi.

- 2) Sekretaris : Aan Febriana
- 3) Bendahara : Siti Nurngabidah
- b. Lembaga :
- Kepala PAUD : Rohmini
- Guru : 1. Aan Febriana
: 2. Rini Widi Astuti
: 3. Siti Nurngabidah
- Administrasi : Rumiasih
- Penjaga : Bersama



Gambar 4.1. Struktur kepengurusan KB Persada Semampir

3. Profil KB Persada Semampir

- a. Nama Sekolah : PAUD KB Persada

- b. Alamat : Jalan Laut Winong RT. 02 RW. 08 Desa Slarang
Kec.Kesugihan Kab.Cilacap
- c. Nama Yayasan : Pengurus PAUD Persada
- d. NPSN Sekolah : 69855989
- e. Status Sekolah : Swasta
- f. Jenjang Akreditasi : Belum Terakreditasi
- g. Tahun didirikan : Tahun 2005
- h. Kepemilikan tanah : Pinjam Pakai
- i. Ijin Operasional : 421.1/0162/05/14
- j. Jumlah Anak Didik : 64 anak
- k. Jumlah Rombel : 3 Kelas
- Usia 2-3 tahun : 0
- Usia 3-4 tahun : 0
- Usia 4-5 tahun : 1
- Usia 5-6 tahun : 2
- l. Jumlah Pendidik dan Tenaga Kependidikan
- Guru PNS : -
 - Guru Yayasan : 3 Orang
 - Tenaga Adm/Tenaga Kependidikan : 2 Orang
 - Penjaga/ Pesuruh : -
 - Jumlah : 5 Orang

4. Sarana Prasarana KB Persada Semampir

Dalam suatu lembaga pendidikan sarana pra sarana adalah hal penting yang harus dimiliki lembaga, yang mana difungsikan sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar agar dapat mencapai tujuan belajar yang efektif dan efisien. Berikut ini merupakan sarana prasarana yang dimiliki oleh KB Persada Semampir:

Tabel 4.1
Daftar Rincian Sarana Prasarana KB Persada Semampir

No.	Sarana Dan Prasarana	Jumlah
1.	Ruang Kantor	1 Unit
2.	Ruang Kelas	2 Unit
3.	Toilet	1 Unit
4.	Permainan Indoor	1 Paket
5.	Permainan Outdoor	5 Unit

5. Data anak kelompok Apel KB Persada Semampir

Tabel 4.2
Data Anak Kelompok Apel KB Persada Semampir

No	Nama Anak	Jenis kelamin
1	Affifa	P
2	Ulin	L
3	Alinka	P
4	Alvin	L
5	Arganta	L
6	Arsya	L
7	Azkie	P
8	Cantya	P
9	Dian	P
10	Erlita	P

11	Hafiz	L
12	Hasna	P
13	Kania	P
14	Kino	L
15	Ega	L
16	Naila	P
17	Nizam	L
18	Sherly	P
19	Soni	L
20	Soraya	P
21	Una	P
22	Uud	L
23	Vania	P
24	Ical	L
25	Anam	L

6. Visi dan Misi KB Persada Semampir

1. Visi PAUD

“Membentuk Generasi Yang Sehat, Cerdas, Kreatif, Mandiri, Ceria dan Berakhlak Mulia.

2. Misi

- a. Membangun pembiasaan perilaku hidup bersih.
- b. Membangun pembiasaan berpikir cerdas melalui pembelajaran saintifik.
- c. Membangun kreatifitas anak melalui pembiasaan permainan tradisional dan modern.
- d. Membangun pembiasaan “Aku Bisa Sendiri” dalam segala hal.
- e. Membangun Keceriaan anak dengan bermain bersama dan saling berkerjasama.

- f. Membiasakan berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan sehari-hari, dan saling memaafkan dengan teman untuk membangun akhlak yang mulia.

3. Tujuan PAUD

- a. Mewujudkan generasi yang sehat, cerdas, kreatif, mandiri, ceria dan berakhlak mulia sesuai dengan tahap perkembangan anak.
- b. Menjadikan anak yang berakhlak mulia sejak dini.

B. HASIL PENELITIAN

Hasil daripada penelitian ini adalah berupa data-data seputar: hasil observasi awal dari wawancara terkait hasil belajar siswa pra tindakan dan setelah itu akan diadakan dua siklus. Sesuai dengan rencana penelitian ini. Pelaksanaan penelitian berlangsung dalam dua siklus. Pada Siklus I terdapat dua kali pertemuan dan pada Siklus ke II terdapat dua kali pertemuan. Penelitian ini hanya memaparkan hasil penelitian Siklus I pertemuan ke dua dan Siklus II pertemuan kedua. Hal ini dikarenakan pada hasil pertemuan kedua Siklus I dan hasil pertemuan kedua Siklus II lebih berkembang dari pertemuan pertama. Adapun alokasi waktu pada tiap kali siklus sesuai dengan jam sekolah KB Persada Semampir. Peningkatan kemampuan kognitif anak melalui media APE berbahan limbah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran yang disesuaikan dengan tema pembelajaran pada hari tersebut. Pada Siklus I peneliti menggunakan media APE berbahan limbah kardus sesuai dengan tema “Kendaraan”, sub tema “Kendaraan Roda Empat” dan Siklus II peneliti menggunakan media APE berbahan limbah kardus dengan tema “Rekreasi” sub tema “Perlengkapan Rekreasi”. Penelitian ini menggunakan model penelitian Kurt

Lewin yang terdiri dari empat langkah, diantaranya ada perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*).

1. Deskripsi Tahap Pra Tindakan

Pada pra tindakan guru peneliti mendapatkan data pertama sekali pada saat proses observasi tentang peningkatan kemampuan kognitif anak kelompok belajar Apel usia 4-5 tahun di KB Persada Semampir pada tanggal 16 Juli 2022. Peneliti melakukan observasi dengan melakukan pengamatan dan tanya jawab kepada anak yang ada di kelompok Apel. Hasil yang didapatkan sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam memahami gambar-gambar *puzzle* gambar mobil. Anak-anak masih kesulitan membedakan antara gambar yang ada pada *puzzle* tersebut. Berikut ini adalah hasil observasi upaya pengembangan kecerdasan kognitif anak kelompok Apel usia 4-5 tahun sebelum peneliti melakukan penelitian tindakan kelas ini lebih lanjut.

Sebelum menyajikan hasil observasi pra siklus peneliti juga telah melakukan wawancara kepada pihak yang bersangkutan dalam hal ini adalah 2 guru KB Persada sebagai informannya, adapun inti dari hasil wawancara ini adalah sebagai berikut:

Dalam rangka mengembangkan kecerdasan kognitif anak didik KB Persada Semampir mengacu pada tahapan kemampuan seorang anak dalam memperoleh makna dan pengetahuan dari pengalaman serta informasi yang ia dapatkan. Perkembangan kognitif meliputi proses mengingat, pemecahan masalah, dan juga pengambilan keputusan. Adapun strategi atau metode pembelajaran yang digunakan adalah teori belajar yang mementingkan proses belajar daripada hasilnya.

Teori ini menyatakan bahwa pada proses belajar, seseorang tidak hanya cenderung pada hubungan antara stimulus dan respon, melainkan juga bagaimana perilaku seseorang dalam mencapai tujuan belajarnya. Salah satu kesulitan yang paling umum terjadi pada anak-anak adalah kesulitan membaca, membagi kesulitan belajar dalam membaca menjadi dua, dan juga ketidakmampuan membaca yang melibatkan keterampilan dasar dan ketidakmampuan membaca yang melibatkan keterampilan berpikir kompleks.

Berdasarkan hasil observasi pra tindakan, selain wawancara peneliti juga mendapatkan data uji pra tindakan sebagai berikut:

Tabel 4.3
Hasil Observasi Pra Tindakan Kelas Pada Pengembangan Kecerdasan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media APE Berbahan Limbah

NO	NAMA	L/P	Indikator												KET
			1				2				3				
			BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	
1.	Affifa	P			3			2					3		BSH
2.	Ulin	L	1					2			1				BB
3.	Alinka	P	1				1					2			BB
4.	Alvin	L	1				1					2			BB
5.	Arganta	L	1				1				1				BB
6.	Arsya	L		2			1					2			MB
7.	Azkie	P		2			1					2			MB
8.	Cantya	P	1				1					2			BB
9.	Dian	P	1					2				2			MB
10.	Erlita	P	1					2			1				BB
11.	Hafiz	L	1					2			1				BB
12.	Hasna	P			2				2			2			BSH
13.	Kania	P		2				2				2			MB
14.	Kino	L		2				2				2			MB
15.	Ega	L		2					3				3		BSH
16.	Naila	P		2			1				1				BB
17.	Nizam	L	1				1				1				BB
18.	Sherly	P	1				1				1				BB
19.	Soni	L			3				3			2			BSH
20.	Soraya	P	1				1				1				BB
21.	Una	P	1				1					2			BB

22.	Uud	L		2			1				2			BB
23.	Vania	P		2				2			2			BB
24.	Ical	L		2				2			2			MB
25.	Anam	L		2				2			2			MB
Jumlah skor			41					41					40	
Jumlah skor seluruh														119

$$\begin{aligned}
 \text{Presentasi} &= \frac{\sum F}{\sum N} \times 100 \\
 &= \frac{119}{25} \times 100\% \\
 &= 47,60\%
 \end{aligned}$$

Indikator penilaian

1. Memahami macam - macam moda transportasi
2. Memahami bentuk bentuk dasar geometri
3. Memahami lambang simbol angka 1- 10

Keterangan Penilaian:

- BB (Belum Berkembang) = 1
 MB (Mulai Berkembang) = 2
 BSH (Berkembang Sesuai Harapan) = 3
 BSB (Berkembang Sangat Baik) = 4

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil observasi pra tindakan yakni 14 anak dengan kategori belum berkembang (BB), 7 anak dengan kategori mulai berkembang (MB) dan 4 anak sudah berkembang sesuai harapan (BSH). Hasil ini dapat disimpulkan bahwa hasil rata-rata pengembangan kecerdasan kognitif anak mencapai 47,60%, dan hal ini menandakan masih diperlukannya stimulus lebih lanjut untuk mengembangkan kecerdasan kognitif mereka.

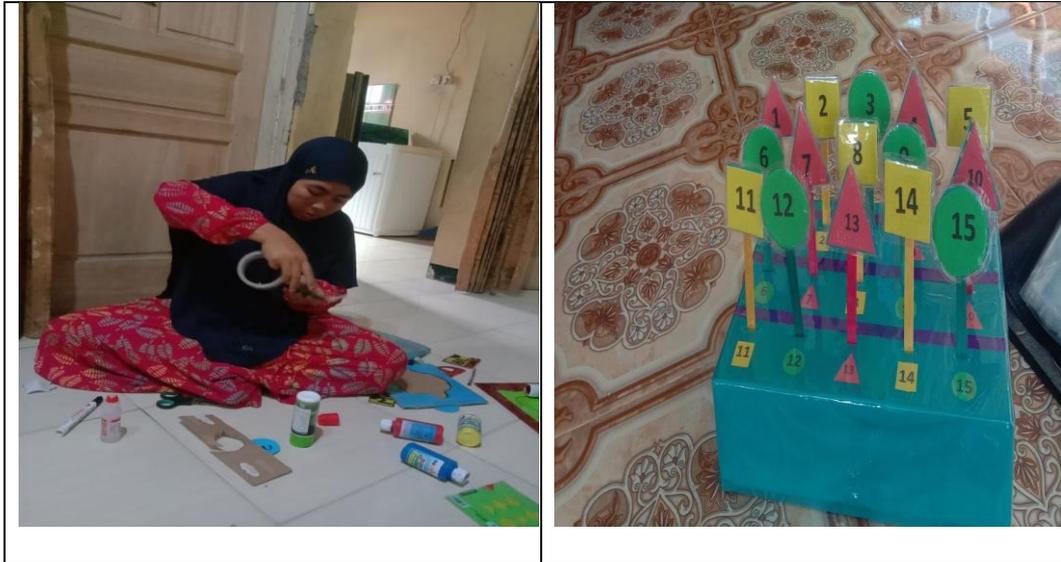
2. Tahap Pelaksanaan (*acting*) dan deskripsi siklus I

a. Perencanaan (*Planning*)

Aktivitas guru dalam upaya mengembangkan kecerdasan kognitif anak usia dini melalui media APE berbahan limbah kardus mempersiapkan media APE berbahan limbah yang disesuaikan dengan tema pembelajaran pada hari kegiatan penelitian yaitu tema diri sendiri. beberapa kegiatan peneliti dalam tahap perencanaan adalah meliputi:

- 1) Membuat RPPH (rencana pelaksanaan pembelajaran harian) sebagai dasar acuan pelaksanaan pembelajaran.
- 2) Menyiapkan sumber belajar berupa APE *puzzle* berbahan limbah, yakni sebagai berikut:
 - a) mencari kardus bekas
 - b) piranti: gunting, lem, spidol warna
 - c) menentukan materi APE
 - d) menyusun APE sesuai dengan materi yang telah ditentukan.
 - e) Uji media kepada ahli media





Gambar 4.2. Penyusunan APE Berbahan Limbah

3) Validasi media Ahli media

Setelah peneliti menyusun media pembelajaran APE berbahan limbah, peneliti selanjutnya melakukan uji validasi media kepada ahli media I dan ahli media II dari Prodi PIAUD Universitas Nahdlatul Ulama Al-Ghozali, dan hasilnya adalah APE berbahan limbah yang peneliti susun memiliki standar yang sesuai dengan persyaratan dari ahli media yaitu dari sisi keawetan, bahan yang digunakan serta efektivitasnya dalam meningkatkan kecerdasan kognitif. Media APE berbahan limbah telah lolos uji media, sehingga APE tersebut bisa digunakan dalam penelitian.

- 3) Menyusun pedoman observasi aktivitas guru dan siswa sebagai pegangan peneliti dalam pengamatan.
- 4) Menyusun pedoman penilaian observasi untuk mengetahui kemampuan menyatukan APE *puzzle* berbahan limbah.

- 1) Mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH).

2) Mempersiapkan lembar observasi.

3) Mempersiapkan media yang diperlukan pada hari kegiatan berlangsung.

b. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

1) Pertemuan 1 Siklus 1

Pada hari Selasa sampai dengan hari Jum'at tanggal 28 – 31 Maret 2023 merupakan hari dilaksanakan tindakan pada Siklus I. Pelaksanaan tindakan menggunakan media APE berbahan limbah untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Pada Siklus I peneliti menggunakan media APE berbahan limbah dalam permainan APE konsep lambang bilangan dan warna dengan tema kendaraan sub tema moda transportasi. Peneliti sebagai pemberi tindakan pada hari itu dibantu oleh guru dan teman sejawat bertindak sebagai pengamat selama proses pembelajaran. Adapun susunan kegiatan pembelajaran yang diterapkan oleh guru terdiri dari tiga kegiatan, yaitu: kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal dimulai dengan berbaris didepan kelas mulai pukul 08.00 – 08.15 WIB. Guru mengajak anak hafalan do'a sehari-hari, hafalan suratan pendek dan *ice breaking* sebagai penyemangat belajar. Setelah itu anak masuk kedalam kelas masing-masing dengan mengucapkan salam dan salim kepada guru kelas masing-masing. Kegiatan pertama anak dikondisikan terlebih dulu, setelah anak merasa nyaman anak duduk dengan formasi lingkaran, mengucapkan salam dan do'a diawali dengan menyanyi "Bila aku berdoa kuangkat tanganku" sesuai dengan nada yang telah diajarkan, kemudian membaca syahadat, doa belajar, doa orang tua.

Dilanjutkan dengan menyebutkan pancasila dengan lambang pancasila, menyanyikan lagu garuda pancasila, ikrar, tepuk anak sholeh, absen anak dengan nyanyian, menyapa anak bagaimana kabarnya hari ini. Setelah itu melakukan peregangan menggunakan anggota tubuh dibarengi dengan nyanyian sesuai gerakannya. Guru juga menanyakan kabar anak-anak pada hari itu, dilanjutkan presensi kehadiran dengan nada yang menarik dan memicu agar anak konsentrasi.

b) Kegiatan inti

Pada kegiatan inti yakni mulai pukul 08.30 – 09.30 WIB. Guru menyampaikan tema dan apersepsi tentang tema yang akan dibahas pada hari tersebut. Guru menyiapkan bahan alat sebelum hari H pembelajaran. Guru memberikan penjelasan sambil memegang APE yang mencakup tema gambar lambang bilangan yang telah dilengkapi dengan warna-warna yang akan dicocokkan. Semua anak fokus pada media APE berbahan limbah memperhatikan media APE berbahan limbah di sebelah guru peneliti.

Guru dalam posisi duduk mulai menceritakan tentang tema diri sendiri sub tema anggota tubuh pada anak dan mengaitkannya dengan media APE berbahan limbah. Sebelum bermain ibu mau tanya “siapa di antara anak-anak yang masih ingat aturan main?”. Selesai bertanya, kemudian guru memancing jawaban yang disampaikan guru dengan cara “pertama sekali kita tidak dengan tertib, saling berbagi dengan teman, menunggu giliran. Anak-anak setuju, maka kita akan memulai bermain. Bagaimana anak-anak setuju?” dan anak menjawab dengan serentak “setuju ibu” kemudian anak-

anak memilih bermain di masing-masing jenis kegiatan main pada hari tersebut. Setelah anak selesai pada satu kegiatan anak melanjutkannya pada kegiatan lain, hingga semua anak mendapatkan tiga jenis main, yaitu bermain *puzzle*, bermain bentuk geometri dan bermain angka.

c) Kegiatan penutup

Kegiatan penutup berlangsung pada pukul 09.30 kegiatan inti telah selesai, anak-anak diberikan waktu untuk mencuci tangan dan dilanjutkan makan bersama diawali dengan do'a sebelum secara bersama-sama. Setelah pukul 09.45 maka acara makan bersama disudahi dilanjutkan membereskan kebersihan kelas secara bersama, dan ditutup dengan do'a sesudah makan. Mereka diberikan pembiasaan untuk mandiri, mereka menyiapkan dan menyimpan barang-barang miliknya sendiri.

Pada kegiatan penutup pukul 09.45 anak diajak duduk melingkar untuk memperhatikan kegiatan *recolling* atau mengingat kembali materi yang telah dipelajari. Guru menanyakan perasaan mereka hari ini, guru bertanya "Bagaimana perasaannya hari ini? senang tidak?" anak menjawab "senang bu" selanjutnya guru memberi penguatan mengenai kegiatan hari ini berupa pengulangan tentang anggota tubuh. Kemudian menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari serta memberi kegiatan penenangan berupa lagu "Kepala Pundak Lutut dan Kaki" dan melanjutkan dengan lagu "Jika Pulang Sekolah" dibantu oleh guru kelas untuk menyanyikan bersama-sama. Selesai bernyanyi, guru mengajak anak untuk membacakan doa setelah belajar, dan do'a penutup majelis. Setelah guru memberi salam

anak menjawab, barulah anak bersalaman dan menunggu jemputan dari orang tua di dalam dan luar kelas sambil bermain di area bermain *outdoor*.

c. Pengamatan (*Observing*)

Setelah kegiatan pembelajaran pada Siklus I, maka peneliti melakukan kegiatan evaluasi untuk mengetahui perkembangan kecerdasan kognitif anak kelompok Apel. Adapun hasil evaluasi belajar anak pada Siklus I dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.4
Hasil Observasi Upaya Pengembangan Kecerdasan Kognitif Anak
Kelompok Apel KB Persada Semampir pada Siklus I

NO	NAMA	L/P	Indikator												KET
			1				2				3				
			BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	
1.	Affifa	P			3			2					3		BSH
2.	Ulin	L		2				2			1				MB
3.	Alinka	P		2			1					2			MB
4.	Alvin	L		2			1					2			MB
5.	Arganta	L		2			1				1				MB
6.	Arsya	L		2					3				3		BSH
7.	Azkie	P		2					3				3		BSH
8.	Cantya	P		2					3				3		BSH
9.	Dian	P		2				2				2			MB
10.	Erlita	P			3				3				3		BSH
11.	Hafiz	L			3				3				3		BSH
12.	Hasna	P			3				3			2			BSH
13.	Kania	P		2					3				3		BSH
14.	Kino	L		2				2				2			MB
15.	Ega	L		2					3				3		BSH
16.	Naila	P		2				2			1				MB
17.	Nizam	L		2				2			1				MB
18.	Sherly	P		2				2			1				MB
19.	Soni	L			3				3			2			BSH
20.	Soraya	P			3				3			2			BSH
21.	Una	P	1				1					2			MB
22.	Uud	L			3				3			2			BSH
23.	Vania	P			3				3			2			BSH
24.	Ical	L			3				3			2			BSH

25.	Anam	L			3			3			2			BSH
Jumlah skor			56			60			53					
Jumlah skor seluruh			169											

$$\begin{aligned}
 \text{Presentasi} &= \frac{\sum F}{\sum N} \times 100 \\
 &= \frac{169}{25} \times 100\% \\
 &= 67,60\%
 \end{aligned}$$

Indikator penilaian

1. Memasangkan kepingan gambar puzzle menjadi bentuk utuh
2. Memasangkan kepingan bentuk geometri
3. Memasangkan warna sesuai dengan lambang bilangan 1- 10

Keterangan Penilaian:

- BB (Belum Berkembang) = 1
 MB (Mulai Berkembang) = 2
 BSH (Berkembang Sesuai Harapan) = 3
 BSB (Berkembang Sangat Baik) = 4

Hasil ini dapat disimpulkan bahwa hasil rata-rata pengembangan kecerdasan kognitif anak pada observasi siklus I rata-rata mencapai 67,60%, dan hal ini menandakan peningkatan yang signifikan setelah diterapkannya APE berbahan limbah dari kardus dalam pembelajaran kelompok Apel, hasil tersebut belum mencapai 75% keatas, jadi masih diperlukan tindakan kelas siklus II untuk menstimulus lebih lanjut terhadap kecerdasan kognitif mereka agar motorik halusnya mencapai indikator usianya.

d. Refleksi (*reflection*)

Refleksi dilakukan untuk membahas tentang masalah yang ditemukan dalam proses kegiatan bermain peran terutama pada siklus I. Sehingga pada siklus I peneliti akan melakukan perbaikan untuk siklus selanjutnya pada siklus selanjutnya agar lebih baik lagi. Untuk memudahkan penelitian dalam melakukan siklus selanjutnya agar tidak terjadi lagi kekurangan yang sama antara lain:

- 1) Penerapan APE berbahan limbah kardus bisa dipadukan dengan APE yang tersedia di kelas agar tidak monoton
- 2) APE berbahan limbah kardus dibuat permanen agar lebih awet, tidak cepat rusak karena digunakan berulang-ulang oleh anak-anak
- 3) Guru harus lebih variatif dalam memotivasi anak saat penggunaan APE berbahan limbah kardus tersebut.

3. Tahap Pelaksanaan (*acting*) dan deskripsi siklus 2

Siklus II dilaksanakan pada tanggal 3 sampai 6 April 2023. Semua kegiatan yang dilakukan di siklus II hampir sama dengan kegiatan di Siklus I. Hanya saja siklus II merupakan perbaikan dari siklus I. Terutama pada hasil refleksi siklus I. Jika hasil dari kegiatan pengembangan kognitif pada penelitian siklus II belum mencapai 75 % dari penilaian sehingga dilanjutkan pada tindakan siklus ke III. Pada penelitian yang peneliti lakukan, pada siklus ke II dapat kita lihat hasil penelitian pengembangan kecerdasan kognitif anak kelompok Apel KB Persada Semampir sebagai berikut :

Tabel 4.5
Hasil Observasi Upaya Pengembangan Kecerdasan Kognitif Anak
Kelompok Apel KB Persada Semampir pada Siklus II

NO	NAMA	L/P	Indikator												KET	
			1				2				3					
			BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB		
1.	Affifa	P			3						4				4	BSB
2.	Ulin	L				4				3				3		BSH
3.	Alinka	P				4				3				3		BSH
4.	Alvin	L		2				1						2		MB
5.	Arganta	L				4				3				3		BSH
6.	Arsya	L			3						4				4	BSB
7.	Azkie	P			3						4				4	BSB
8.	Cantya	P				4				3				3		BSH
9.	Dian	P			3				2					3		BSH
10.	Erlita	P				4				3				3		BSH
11.	Hafiz	L				4				3				3		BSH
12.	Hasna	P				4				3					4	BSB
13.	Kania	P			3					3				3		BSH
14.	Kino	L			3				2					3		BSH
15.	Ega	L			3				2					3		BSH
16.	Naila	P			3				2					3		BSH
17.	Nizam	L			3				2					3		BSH
18.	Sherly	P		2					2					2		MB
19.	Soni	L			3					3				3		BSH
20.	Soraya	P				4				3					4	BSB
21.	Una	P			3				2					3		BSH
22.	Uud	L			3					3				3		BSH
23.	Vania	P			3					3				3		BSH
24.	Ical	L			3					3				3		BSH
25.	Anam	L			3					3				3		BSH
Jumlah skor			81				69				78					
Jumlah skor seluruh			230													

$$\begin{aligned}
 \text{Presentasi} &= \frac{\sum F}{\sum N} \times 100 \\
 &= \frac{230}{25} \times 100\% \\
 &= 92\%
 \end{aligned}$$

Indikator penilaian

1. Memasangkan kepingan gambar puzzle menjadi bentuk utuh
2. Memasangkan kepingan bentuk geometri
3. Memasangkan warna sesuai dengan lambang bilangan 1-15

Keterangan Penilaian:

BB (Belum Berkembang)	= 1
MB (Mulai Berkembang)	= 2
BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	= 3
BSB (Berkembang Sangat Baik)	= 4

Hasil penilaian pengembangan kecerdasan kognitif anak pada kelompok Apel KB Persada Semampir pada siklus II dapat disimpulkan bahwa hasil rata-rata mencapai 92%, dan hal ini menandakan peningkatan yang sangat baik setelah diterapkannya APE berbahan limbah dari kardus dalam pembelajaran kelompok Apel. Hasil presentasi tersebut mencapai lebih dari 75% keatas yang menandakan bahwa penelitian tindakan kelas ini hanya sampai siklus II saja, karena telah mencapai lebih dari standar minimal yang seharusnya dicapai.

Hal tersebut terlihat ketika anak-anak memasangkan *puzzle* bentuk mobil, kotak angka, dan bentuk geometri anak-anak antusias sekali, mereka berusaha untuk menyelesaikan kepingan *puzzle-puzzle* tersebut. Tetapi ketika memasangkan APE *puzzle* gambar mobil, anak-anak masih terlihat kurang bersemangat, karena mereka masih mengalami kesulitan dalam memahami kepingan gambarnya tersebut.

C. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti maka diperoleh kesimpulan bahwa tingkat kemampuan kecerdasan kognitif anak melalui APE berbahan limbah kardus berupa *puzzle* bentuk mobil, kotak angka, dan bentuk geometri yang digunakan dalam pembelajaran di kelompok Apel KB Persada Semampir pada penelitian tindakan kelas siklus I mencapai 67,60%, artinya pada siklus I belum mencapai kriteria prosentase keberhasilan belajar. Disebabkan di siklus I APE tersebut baru digunakan pertama kali dalam kegiatan pembelajaran mengembangkan kecerdasan kognitif di kelompok Apel sehingga peneliti belum dapat mengkondisikan anak saat kegiatan pembelajaran menggunakan APE tersebut, karena anak-anak juga baru pertama kali mengenal dan memainkannya sehingga hasil evaluasi pembelajaran pada siklus I kurang maksimal.

Sedangkan pada penelitian tindakan kelas pada siklus II kegiatan pembelajaran pengembangan kecerdasan kognitif anak-anak kelompok Apel KB Persada Semampir memperoleh nilai prosentase sebesar 92%, hal tersebut merupakan peningkatan yang sangat signifikan dibandingkan pada siklus I. Pada siklus II peneliti merubah strategi agar dapat mengkondisikan anak secara maksimal. Di siklus II peneliti mencoba melakukan pembelajaran anak dengan memanggil satu persatu maju ke depan untuk melakukan kegiatan bermain memasang *puzzle* tersebut, terlebih dahulu melakukan kesepakatan bersama. Dengan cara demikian anak lebih tertib dalam mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan APE berbahan limbah kardus.

Proses perkembangan kognitif anak melalui APE berbahan limbah kardus lebih kondusif karena sudah dilakukan berulang kali, adanya kesepakatan dengan

anak-anak sebelum kegiatan pembelajaran di mulai, dan anak diminta untuk langsung melakukan APE berbahan limbah satu persatu dengan pengawasan guru. Terbukti hasilnya lebih meningkat dibandingkan dimainkan bersama-sama. Selain itu APE berbahan limbah ini yang digunakan dalam pengembangan kecerdasan kognitif anak memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat aktif dan bereksplorasi dalam kegiatan permainan yang dilakukan anak. Hal ini sesuai dengan pendapat Hetherington dan Parke dalam Kurniawan, dkk (Kurniawan, 2020, hal. 92-94) bahwa melalui permainan dapat membantu dan menyempurnakan perkembangan kognitif anak.

Menurut Piaget pemahaman anak dibangun (*constructed*) melalui action, sehingga teorinya sering disebut teori “constructivism” yakni anak memahami suatu konsep melalui pengalaman konkrit (dkk R. M.,2010, hal. 7). Dan diungkapkan pula dengan teori Piaget bahwa peningkatan perkembangan serta struktur-struktur kognitif anak perlu dilatih melalui permainan. Melalui permainan anak-anak dapat mengembangkan kompetensi-kompetensi dan ketrampilan-ketrampilan yang diperlukan. Saat melakukan permainan anak secara langsung dapat belajar dan menguasai kemampuan serta ketrampilan dengan cara yang menyenangkan dan disukai oleh anak-anak (Kurniawan, 2020, hal. 92). Dikemukakan bahwa perkembangan kecerdasan dipengaruhi oleh faktor kematangan dan pengalaman, perkembangan kognitifnya dinyatakan dengan pertumbuhan kemampuan merancang, mengingat dan mencari penyelesaian masalah yang dihadapi (Patmonodewo, 2003, hal. 27). Jadi penerapan APE berbahan limbah yang peneliti gunakan sebagai media pembelajaran di kelompok

Apel KB Persada Semampir sangat tepat untuk mengembangkan kecerdasan kognitifnya.