

**PENGUNAAN *PUZZLE* HURUF UNTUK MENINGKATKAN
PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK DI RA BABUL HUDA
ACEH JAYA**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

ANNISA MAQFIRAH

NIM. 140210036

**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM, BANDA ACEH
2020 M/ 1441 H**

**PENGGUNAAN *PUZZLE HURUF* UNTUK MENINGKATKAN
PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK DI RA BABUL HUDA ACEH
JAYA**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN
Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh Sebagai Salah Satu
Beban untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
dalam Pendidikan Islam

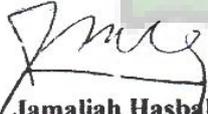
Oleh:

**ANNISA MAQFIRAH
NIM. 140210036**

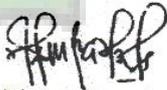
Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Prodi Pendidikan Anak Usia Dini

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,


Dra. Jamaliah Hasballah, MA
NIP. 196010061992032001

Pembimbing II,


Zikra Hayati, M. Pd.
NIP. 198410012015032005

**PENGUNAAN PUZZLE HURUF UNTUK MENINGKATKAN
PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK DI RA BABUL
ACEH JAYA**

SKRIPSI

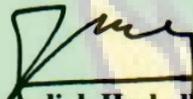
Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S1)
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pada Hari/Tanggal:

Jumat, 27 Desember 2019
18 Rabiul Akhir 1441 H

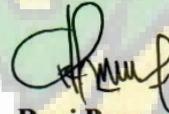
Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi:

Ketua,



Dra. Jamaliah Hasballah, MA
NIP. 196010061992032001

Sekretaris,



Rani Puspa Juwita, M. Pd
NIP. 199006182019032016

Penguji I,



Zikra Hayati, M. Pd
NIP. 198410012015032005

Penguji II,



Faizatul Faridy, M. Pd
NIP. 199011252019032019

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh




Dr. Muslim Razali, S.H, M. Ag
NIP. 195903091989031001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Syeikh Abdul Rauf, Kopelma Darussalam, Banda Aceh
Tlp. +62651 – 7553020 Situs: www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Annisa Maqfirah
NIM : 140210036
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Penggunaa *Puzzle* Huruf untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak di RA Baul Huda Aceh Jaya

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri dan mampu mempertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah dipertemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenakan sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 30 Oktober 2019

Yang menyatakan,



Annisa Maqfirah
NIM.140210064S

ABSTRAK

Nama : Annisa Maqfirah
NIM : 140210036
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/PIAUD
Judul : Penggunaan *Puzzle* Huruf untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak di RA Babul Huda Aceh Jaya
Tanggal Sidang : 27 Desember 2019
Tebal Skripsi : 80 Halaman
Pembimbing I : Dra. Jamaliah Hasballah, MA
Pembimbing II : Zikra Hayati, M. Pd
Kata Kunci : *Puzzle* Huruf, Perkembangan Kognitif

Permasalahan yang terjadi dilapangan adalah ditemukan rendahnya kemampuan anak dalam mengenal huruf abjad, dikarenakan belum sesuainya media atau APE yang digunakan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak. Tujuan penelitian ini ialah: (1) Untuk mengetahui aktivitas guru dalam menggunakan *puzzle* huruf untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak di RA Babul Huda Aceh Jaya; (2) Untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan kognitif anak dengan menggunakan *puzzle* huruf di RA Babul Huda Aceh Jaya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini berupa Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi perkembangan kognitif pada anak. Hasil aktivitas guru pada siklus I diperoleh dengan nilai rata-rata 3,77 dengan kriteria baik, dan hasil pada siklus II meningkat dengan nilai rata-rata 4,68 dengan kriteria sangat baik. Peningkatan perkembangan kognitif anak dengan menggunakan *puzzle* huruf pada siklus I mencapai 64,58% dengan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), dan pada siklus II mengalami peningkatan mencapai 86,98% dengan kriteria berkembang sangat baik (BSB).

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat beserta salam semoga tercurahkan kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW dan para sahabat yang telah membawa umat manusia kepada alam yang terang benderang.

Alhamdulillah berkat taufiq dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul **“Penggunaan *Puzzle* Huruf Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Di RA Babul Huda Aceh Jaya”**. Ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata satu (S1) pada jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Penyusunan dan penulisan dalam menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang tak terhingga atas ketulusan dalam membimbing penulis sehingga dapat menyelesaikan penulisan karya ilmiah ini. Oleh karena itu, maka dengan kerendahan hati penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Ibu Dra. Jamaliah Hasballah, MA, selaku pembimbing pertama, dan Ibu Zikra Hayati, M. Pd, selaku pembimbing kedua, yang telah banyak

memberikan bimbingan, bantuan, nasehat, doa dan arahan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

2. Bapak Marzuki S.Pd.I., M.S.I, selaku penasehat akademik yang telah menuntun dan memberikan motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
3. Ketua Prodi PIAUD, Dra. Jamaliah Hasballah, M.A, selaku ketua program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan kepada seluruh dosen dan staf program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
4. Ibu Suhaimi, S. Pd. I, Selaku kepala sekolah RA Babul Huda Aceh Jaya dan ibu Juliana, S.Pd, selaku wali kelas Kelompok A serta karyawan lainnya yang telah banyak membantu peneliti dan memberi izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian dalam rangka menyelesaikan skripsi ini.
5. Para pustakawan yang telah banyak membantu penulis untuk meminjamkan buku dalam menyelesaikan skripsi ini.

Dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari masih banyak kekurangan baik pengolahan maupun penyajian data. Oleh karena itu segala saran yang bersifat membangun sangatlah diharapkan demi kesempurnaan skripsi ini di masa yang akan datang. Akhir kata penulis mengharapkan semoga karya ilmiah ini dapat menjadi salah satu sumber informasi bagi yang membacanya. Tak ada sesuatu yang sempurna karena kesempurnaan hanyalah milik Allah SWT.

Banda Aceh, 30 Oktober 2019
Penulis,

Annisa Maqfirah

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Definisi Operasional.....	8
BAB II : LANDASAN TEORITIS	
A. Konsep Anak usia dini.....	11
1. Pengertian Anak Usia Dini.....	11
2. Karakteristik Anak Usia Dini	13
3. Aspek perkembangan Anak Usia 4-5 Tahun.....	15
B. Perkembangan dan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini	21
1. Perkembangan Anak Usia Dini	21
a) Pengertian perkembangan.....	21
b) Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	22
c) Karakteristik Perkembangan Kogitif	25
d) Tahap Perkembangan Kognitif.....	26
2. Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini.....	27
a) Pengertian Kemampuan Kognitif.....	27
b) Indikator Kognitif Anak Usia Dini	29
C. Penggunaan <i>Puzzle</i> Huruf	29
1. Pengertian Penggunaan <i>Puzzle</i>	29
2. Teknik Pembelajaran <i>Puzzle</i> Huruf	32
3. Kelebihan dan Kekurangan <i>Puzzle</i>	33
4. Manfaat Penggunaan <i>Puzzle</i>	34
5. Tujuan Penggunaan <i>Puzzle</i>	35
6. Langkah-Langkah Penggunaan <i>Puzzle</i>	36
D. Kaitan Kemampuan Pengembangan Kognitif Dengan Penggunaan <i>Puzzle</i>	37
E. Hipotesis Tindakan.....	38
F. Penelitian Relevan	38

BAB III : METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian.....	40
B. Subjek Penelitian.....	45
C. Instrumen Penelitian.....	45
D. Teknik Pengumpulan Data.....	49
E. Teknik Analisa Data.....	50
F. Kriteria Keberhasilan.....	52
G. Pedoman Penulisan.....	52
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	53
B. Pelaksanaan Penelitian.....	56
C. Deskripsi Hasil Penelitian.....	57
D. Pembahasan.....	72
BAB V : PENUTUP	
A. Simpulan.....	76
B. Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA.....	79
DAFTAR LAMPIRAN-LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 : <i>Puzzle</i> Huruf	10
Gambar 3.1 : Rancangan Penelitian Perencanaan Kemis Mc Taggart	42
Gambar 4.1 : Diagram Batang Hasil Observasi dan Persentase Siklus I dan Siklus II Aktivitas Guru.....	74
Gambar 4.2 : Diagram Batang Hasil Observasi dan Persentase Siklus I dan II Peningkatan Perkembangan Kognitif Dengan Mengenal Huruf.....	75



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Surat Keputusan Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa Dari Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry.....	88
Lampiran 2	: Surat Izin Mengadakan Penelitian Dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.....	89
Lampiran 3	: Surat Keputusan Telah Melakukan Penelitian dari RA Babul Huda Aceh Jaya.....	90
Lampiran 4	: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).....	91
Lampiran 5	: Lembar Observasi Aktivitas Guru.....	118
Lampiran 6	: Lembar Observasi Peningkatan Kemampuan Kognitif.....	121
Lampiran 7	: Lembar Validasi RPPH.....	123
Lampiran 8	: Lembar Validasi Aktivitas Guru.....	125
Lampiran 9	: Lembar Validasi Peningkatan Kemampuan Kognitif.....	127
Lampiran 10	: Lembar Validasi Aktivitas Anak.....	129
Lampiran 10	: Foto-Foto Kegiatan.....	131
Lampiran 11	: Daftar Riwayat Hidup.....	133



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah segala pengalaman belajar langsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup. Pendidikan adalah segala situasi hidup yang memengaruhi pertumbuhan dan perkembangan hidup.¹ Menurut GBHN pendidikan merupakan suatu usaha yang disadari untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan manusia, yang dilaksanakan pada jalur formal, informal, dan nonformal yang berlangsung seumur hidup.²

Radhatul Athfal (RA) merupakan salah satu lembaga tempat pendidikan anak usia dini yang berada pada jalur formal, di mana pada usia ini merupakan masa keemasan (*golden age*) khususnya usia 4-5 tahun, dengan adanya RA bertujuan membantu mengembangkan potensi yang dimiliki oleh anak antara lain nilai-nilai agama dan moral, sosial, emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik, dan juga kemandirian, maka dari itu pengembangan potensi yang dimiliki oleh anak tersebut hendaknya dilaksanakan dengan berbagai metode kegiatan belajar yang kreatif dan menyenangkan bagi anak didik.

¹ Khadir Abdul, dkk, *Metode Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2012), h. 54.

² Burhanuddin Salam, *Pengantar Pedagogik, (Dasar-Dasar Ilmu Pendidik)*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), h. 4.

Pada fase masa keemasan (*golden age*) inilah peran pendidikan sangat fundamental dan sangat menentukan perkembang anak-anak selanjutnya. Apabila anak mendapatkan stimulus yang baik, maka seluruh aspek perkembangan anak akan berkembang secara optimal. Oleh karena itu pendidikan anak usia dini harus dapat merangsang seluruh aspek perkembangan anak baik perkembangan perilaku, bahasa, kognitif, sosial emosional, kemandirian maupun fisik motorik. Menurut Havighurts (dalam Mukhtar Latif dkk), ia menyatakan bahwa perkembangan pada satu tahap perkembangan akan menentukan bagi perkembangan selanjutnya.³

Berdasarkan Permendiknas No. 58 tahun 2009 tentang Muatan Kurikulum Raudhatul Athfal meliputi bidang pengembangan pembiasaan meliputi aspek perkembangan moral dan nilai nilai agama, aspek perkembangan sosial emosional dan kemandirian. Pengembangan kemampuan dasar mencakup kemampuan bahasa, kognitif, dan fisik motorik. Kemampuan kognitif dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengetahui sesuatu,⁴ artinya mengerti menunjukkan kemampuan untuk menangkap sifat, arti, atau keterangan mengenai sesuatu serta mempunyai gambaran yang jelas terhadap hal tersebut, perkembangan kognitif sendiri mengacu kepada kemampuan yang dimiliki seorang anak untuk memahami sesuatu.

Pengembangan kognitif pada dasarnya dimaksudkan agar anak mampu mengeksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya, sehingga dengan

³ Mukhtar Latif dkk, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*, (Jakarta: Kencana, 2013), h. 21.

⁴ Khadijah, *Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), h. 31.

pengetahuan yang didapatnya anak akan memainkan perannya sebagai makhluk Tuhan yang harus memberdayakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingannya dan orang lain. Apabila kognitif anak tidak dikembangkan, maka fungsi pikir tidak dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi situasi dalam rangka memecahkan masalah. Lingkup perkembangan kognitif meliputi pengetahuan umum dan sains, konsep bentuk, warna, ukuran, konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf.

Untuk melakukan pengembangan kognitif anak di Raudhathul Athfal diperlukan model pembelajaran yang cocok dengan masa anak-anak yakni masa bermain untuk itu pembelajaran kognitif dapat dilakukan dengan metode permainan dengan bermain anak akan merasa senang dalam belajar, tidak ada unsur paksaan dari orang lain sehingga mudah menerima suatu pembelajaran yang disampaikan oleh guru di Raudhatul Athfal.

Banyak guru di Raudhatul Athfal jarang menggunakan teknik permainan dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan alasan yang bermacam-macam diantaranya memakan banyak biaya, perlu persiapan yang lama, perlu kreativitas guru yang tinggi dan banyak orangtua yang memandang aneh jika pembelajaran disampaikan dengan bermain, orangtua menganggap anak tidak belajar apabila proses pembelajaran dilakukan tidak seperti pada umumnya. Padahal bermain adalah sesuatu yang sangat disenangi anak usia Raudhatul Athfal, proses pembelajaran yang dilakukan untuk

anak usia dini yaitu belajar sambil bermain. Permainan yang menarik dan tidak banyak aturan umumnya disukai anak, seperti permainan *puzzle*.

Puzzle adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi. Selain itu, *puzzle* juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan. Oleh karena itu, penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami dan meningkatkan perhatian siswa terhadap isi materi yang diajarkan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan pengamatan awal yang telah peneliti lakukan pada tanggal 19-23 November 2018 di RA Babul Huda Aceh Jaya masih ditemukan sebagian besar anak yang masih rendah kemampuan kognitifnya dalam mengenal huruf abjad. Kurangnya kemampuan kognitif anak ini terbukti ketika guru meminta anak untuk menyebutkan urutan huruf A-Z, banyak anak yang hanya diam saja dan hanya ada beberapa anak saja yang mampu menjawab pertanyaan gurunya, selain itu anak masih susah membedakan huruf dan anak masih sering terbalik saat menuliskan huruf, anak hanya mengenal huruf-huruf yang ada pada namanya saja. Kemudian ketika guru meminta anak untuk menuliskan kata-kata baru yang telah dituliskan di papan tulis, contohnya seperti kata “A-Y-A-M” hanya sebagian kecil anak yang langsung tanggap terhadap apa yang telah di instruksikan oleh guru, dan langsung mengerjakannya di buku tulis.

Proses pembelajaran tidak dilakukan dengan menggunakan media yang bervariasi. Strategi yang dilakukan berpusat pada guru (*teacher center*), anak hanya duduk diam di tempat duduk dan tidak adanya kegiatan dimana anak menyampaikan pendapat dan idenya, sehingga menjadikan anak pasif dalam proses pembelajaran yang dilakukan, anak cenderung diam dan tidak menjawab pertanyaan ketika guru bertanya dan meminta anak untuk bercerita. Anak mudah menyerah dan mudah bosan ketika mengalami kesulitan saat bermain.

Salah satu guru di RA Babul Huda Aceh Jaya juga menyebutkan bahwa kegiatan anak setiap harinya selalu menggunakan buku majalah, kegiatan anak selalu membaca dan menulis karena orang tua anak beranggapan kalau anak tidak menulis maka anak tidak belajar, sehingga kegiatan belajar setiap hari harus ada menulis dan berfokus pada buku majalah. Hal ini mengakibatkan anak bosan dalam belajar sehingga pada waktu observasi prapenelitian terlihat anak bosan jika belajar yang mengakibatkan anak selalu ribut di kelas.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti merasa perlu melakukan upaya dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak dengan memberikan aktivitas belajar dengan metode bermain menggunakan media *puzzle* huruf. Aktivitas dengan media *puzzle* huruf dapat mempengaruhi kecerdasan kognitif pada anak. *Puzzle* huruf merupakan media gambar yang termasuk ke dalam media visual karena dapat dicerna melalui indera penglihatan. *Puzzle* huruf adalah permainan yang menyusun suatu gambar menjadi bentuk utuh dari kepingan-kepingan. Pembelajaran dengan

penggunaan media *puzzle* huruf anak dapat melatih intelegensi dalam memecahkan masalah, anak akan dilatih untuk berfikir dan aktif dalam aktivitas di kelas.

Aktivitas penggunaan media *puzzle* huruf juga melibatkan koordinasi mata dengan tangan dan anak dapat bereksplorasi menurut kemampuan dan minatnya. Penggunaan *puzzle* huruf akan dapat melatih daya ingat anak, belajar dengan bermain, mengenal bentuk dan dapat melatih daya fikir anak dalam memecahkan kepingan *puzzle* huruf. Penggunaan *puzzle* huruf akan melatih anak untuk berfikir secara aktif dan mengikuti kegiatan pembelajaran dengan aktif. Penggunaan *puzzle* huruf tersebut diharapkan perkembangan kognitif anak berkembang dengan optimal dan mampu mempersiapkan anak untuk masuk jenjang pendidikan selanjutnya.

Berdasarkan permasalahan yang di dapatkan di RA Babul Huda Aceh Jaya, maka perlu dilakukan suatu perbaikan dalam meningkatkan kognitif anak. Oleh karena itu, peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul "**Penggunaan *Puzzle* Huruf untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak di RA Babul Huda Aceh Jaya**".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah aktivitas peneliti dalam penggunaan *puzzle* huruf untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak di RA Babul Huda Aceh Jaya?

2. Bagaimanakah peningkatan kemampuan kognitif anak dengan menggunakan *puzzle* huruf di RA Babul Huda Aceh Jaya?

C. Tujuan Penelitian

Setiap masalah yang akan dibahas tentu mempunyai tujuan masing-masing. Demikian juga halnya dengan pembahasan ini mempunyai beberapa tujuan diantaranya yaitu:

1. Untuk mengetahui aktivitas peneliti dalam menggunakan *puzzle* huruf untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak di RA Babul Huda Aceh Jaya.
2. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif anak dengan menggunakan *puzzle* huruf di RA Babul Huda Aceh Jaya.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan referensi dalam bidang Pendidikan Anak Usia Dini terutama dalam memberikan informasi tentang penggunaan *puzzle* untuk meningkatkan kognitif anak di RA Babul Huda Aceh Jaya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Sebagai pengetahuan bagi guru bahwa pentingnya metode pembelajaran melalui bermain dalam mengembangkan kognitif anak usia dini serta dapat lebih kreatif dalam menyediakan media atau Alat Permainan Edukatif (APE) dalam upaya meningkatkan perkembangan kognitif anak.

b. Bagi Kepala Sekolah

Sebagai masukan dalam upaya pembinaan dan pengembangan guru secara efektif, sehingga mendukung pencapaian tujuan program pendidikan.

E. Definisi Operasional

1. *Puzzle*

Puzzle merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya. *Puzzle* merupakan kepingan tipis yang terdiri dari kayu atau lempeng karton. Dengan terbiasa bermain *puzzle*, lambat laun mental anak juga akan terbiasa untuk bersikap tenang, tekun, dan sabar dalam menyelesaikan Sesutu. Kepuasan yang didapat saat anak menyelesaikan *puzzle* pun merupakan salah satu pembangkit motivasi anak untuk menemukan hal-hal yang baru.

2. Huruf

Huruf merupakan tanda aksara di tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa. Huruf dikenal dengan dua jenis, yaitu huruf vocal dan konsonan. Dalam abjad, vocal terdiri dari lima huruf, yaitu : (A, I, U, E, O), sedangkan konsonan terdiri dari 21 huruf, yaitu : (B, C, D, F, G, H, J, K, L, M, N, P, Q, R, S, T, V, W, X, Y, Z). Dalam arti lain, huruf hidup adalah huruf yang bisa berdiri sendiri tanpa bantuan huruf lain. Sedangkan huruf mati adalah huruf yang hanya bisa berdiri dengan diiringi huruf hidup.

3. *Puzzle* Huruf

Puzzle huruf adalah alat permainan *puzzle* huruf yang dirancang oleh peneliti sebagai media yang mudah diperoleh baik dengan membuat sendiri maupun membeli di toko mainan, dapat dimodifikasi dalam berbagai model yang disenangi anak, mudah dipergunakan baik oleh guru maupun anak, dan mampu menjelaskan konsep yang tepat. Penggunaan *puzzle* huruf bertujuan untuk melatih anak agar mulai mengenal huruf, mengeja, merangkai huruf menjadi kata tertentu, melafalkan tulisan.

4. Kognitif

Kognitif adalah “Suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa”. Kemampuan anak untuk mengkoordinasikan berbagai cara berfikir untuk menyelesaikan masalah.

5. Anak

Anak usia dini sering disebut dengan istilah “*golden age*” atau masa keemasan. Masa kanak-kanak merupakan masa saat anak belum mampu mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Mereka cenderung senang bermain pada saat yang bersamaan, ingin menang sendiri dan sering mengubah aturan main untuk kepentingan diri sendiri. Dengan demikian dibutuhkan upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan baik perkembangan fisik maupun psikis.

6. Perkembangan

Perkembangan adalah bertambahnya kemampuan dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur, sebagai hasil dari proses pematangan. Menyangkut adanya proses diferensiasi dari sel-sel tubuh, jaringan tubuh, organ-organ dan sistem organ yang berkembang sedemikian rupa sehingga masing-masing dapat memenuhi fungsinya, termasuk juga perkembangan emosi, intelektual, dan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungan.



Gambar 1.1: *Puzzle Huruf*

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Konsep Anak Usia Dini

1. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun. Karakteristik anak pada usia tersebut berbeda dengan karakteristik orang dewasa. Pada masa ini anak sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan, sehingga pelaksanaan pendidikan anak usia dini disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak, baik secara kelompok usia maupun secara individual¹. Menurut para ahli psikologi, anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-8 tahun. Pada masa ini sering disebut juga sebagai “usia emas” (*the golden age*), masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, nilai-nilai agama dan moral, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni dan sosial emosional.

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu bentuk layanan pendidikan yang ditujukan bagi anak usia 0-6 tahun. Pendidikan dilaksanakan dalam bentuk pemberian rangsangan bagi pertumbuhan dan perkembangan anak baik jasmani maupun rohani agar memiliki kesiapan untuk

¹ Slamet Suyanto, *Konsep Dasar pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti, 2005), h. 3

pendidikan selanjutnya². Anak usia 0-6 tahun merupakan anak yang berada pada usia yang sangat menentukan bagi pembentukan karakter dan kepribadian. Pada masa ini anak sangat mudah menyerap berbagai informasi³. Selain itu, anak usia dini juga merupakan sekelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik karena proses perkembangannya terjadi bersamaan dengan *golden age* yang merupakan saat yang tepat untuk menggali dan mengembangkan semua potensi yang dimiliki anak. Keunikan tersebut ditandai dengan adanya pola pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik kasar dan motorik halus), kecerdasan (daya pikir dan daya cipta), sosial emosional, bahasa dan komunikasi. Dengan segala keunikan tersebut maka anak usia dini dibagi dalam tiga tahapan perkembangan, yaitu: masa bayi/ *infant* (usia 0-12 bulan), masa *Toddler/* Batita (usia 2-3 tahun) dan masa *kindergarten children/ preschool/* prasekolah (usia 3-6 tahun)⁴.

Dari uraian di atas, tampak adanya perbedaan konsep tentang anak usia dini, namun pada intinya anak usia dini merupakan anak yang sedang berada pada usia penting dan berarti bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Pendidik dapat memanfaatkan usia emas tersebut untuk mengembangkan seluruh potensi yang

² Depdiknas, *Permendiknas Nomor 58 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, 2009) h. 1

³ Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Indeks, 2009), h. 7

⁴ Maimunah Hasan, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jogjakarta: DIVA Press, 2011), h. 17

dimiliki anak sesuai dengan tingkat perkembangan dan keunikan masing-masing anak. Namun demikian, peneliti sejalan dengan penetapan yang ada di Indonesia bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-6 tahun. Pada usia tersebut anak termasuk dalam lembaga pendidikan anak usia dini, sedangkan anak yang berusia 7-8 tahun termasuk dalam lembaga pendidikan sekolah dasar

2. Karakteristik Anak Usia Dini

Pada dasarnya anak memiliki ciri khas tertentu yang membedakan anak dengan orang dewasa. Pemberian stimulasi pada anak hendaknya disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini. Karakteristik anak usia dini, yaitu:⁵

a. Anak memiliki rasa ingin tahu yang besar

Anak usia dini sangat tertarik dengan dunia sekitarnya. Dia ingin mengetahui segala sesuatu yang terjadi di sekelilingnya. Rasa ingin tahu tersebut ditandai dengan munculnya berbagai macam pertanyaan misalnya: apa, siapa, mengapa, bagaimana dan dimana. Berbagai pertanyaan tersebut hendaknya disikapi dengan sikap bijaksana dengan memberi jawaban yang benar agar tidak terjadi kesalahan pada konsep berfikir anak.

b. Anak bersifat unik

Meskipun terdapat kesamaan dalam pola umum perkembangan namun setiap anak memiliki keunikan masing-masing, misalnya dalam hal gaya belajar, minat dan

⁵ Sofia Hartati, *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*, (Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti, 2005), h. 8-11

latar belakang keluarga. Keunikan ini dapat berasal dari faktor genetik atau berasal dari lingkungan. Dengan adanya keunikan tersebut, pendidik perlu melakukan pendekatan individual sehingga keunikan anak dapat terakomodasi dengan baik.

c. Anak umumnya kaya dengan fantasi

Anak usia dini sangat suka membayangkan dan mengembangkan berbagai hal. Dia dapat menceritakan berbagai hal dengan sangat meyakinkan seolah-olah dia melihat atau mengalaminya padahal hal tersebut hanya hasil fantasi dan imajinasinya. Fantasi dan imajinasi pada anak sangat penting bagi pengembangan kreativitas dan bahasanya, oleh karena itu perlu diarahkan agar secara perlahan anak mengetahui perbedaan khayalan dengan kenyataan. Kegiatan bercerita dan mendongeng dapat mengembangkan imajinasi anak.

d. Anak merupakan masa belajar yang paling potensial

Anak usia dini sering disebut dengan istilah *golden age* atau usia emas karena pada rentang usia ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dalam berbagai aspek. Usia dini menjadi masa yang paling peka dan potensial bagi anak untuk mempelajari sesuatu. Pendidik perlu memberikan berbagai stimulasi yang tepat agar masa peka ini tidak terlewatkan begitu saja.

e. Anak bersifat egosentris

Pada umumnya anak masih bersifat egosentris atau mau menang sendiri. Hal ini dapat dilihat dari perilaku anak yang masih suka merebut mainan, menangis atau merengek jika apa yang diinginkannya tidak di turuti. Untuk mengurangi sifat

egosentris anak, pendidik dapat memberikan berbagai kegiatan, misalnya mengajak anak mendengarkan cerita, melatih kepedulian sosial dan empati dan sebagainya.

f. Anak memiliki daya konsentrasi yang pendek

Anak usia dini seringkali berpindah dari satu kegiatan ke kegiatan yang lain karena anak usia ini mempunyai rentang perhatian yang sangat pendek sehingga perhatiannya mudah teralihkan pada kegiatan lain, apalagi jika kegiatannya tidak menarik perhatiannya. Pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan yang bervariasi dan menyenangkan, sehingga tidak membuat anak terpaku di tempat dan menyimak dalam waktu lama.

g. Anak adalah makhluk sosial

Anak usia dini mulai suka bergaul dan bermain dengan teman sebaya. Dia mulai belajar berbagi, mengalah, sabar menunggu giliran saat bermain dengan teman-temannya. Melalui interaksi sosial dengan teman sebaya, konsep diri anak akan terbentuk, anak juga belajar bersosialisasi dan belajar untuk dapat diterima di lingkungannya.

3. Aspek Perkembangan Anak Usia 4-5 Tahun

Perkembangan adalah suatu proses perubahan secara berurutan dan progresif yang terjadi sebagai akibat kematangan dan pengalaman yang berlangsung sejak terjadinya konsepsi sampai meninggal dunia⁶. Di dalam perkembangan akan terjadi serangkaian perubahan baik dari segi fisik maupun psikologis. Ada lima aspek

⁶ Siti Aisyah dkk, *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), h. 25

perkembangan yang harus dikembangkan pada anak usia dini. Dari lima aspek tersebut tidak dapat berkembang sendiri-sendiri melainkan saling terkait, saling mempengaruhi dan saling mendukung antara aspek yang satu dengan aspek yang lain. Lima aspek perkembangan tersebut adalah: aspek perkembangan nilai agama dan moral, aspek perkembangan fisik motorik, aspek perkembangan kognitif, aspek perkembangan bahasa dan aspek perkembangan sosial emosional. Dari berbagai aspek perkembangan tersebut, terdapat tingkat pencapaian perkembangan yang dapat dicapai oleh anak pada usia tertentu. Tingkat pencapaian perkembangan yang dapat dicapai oleh anak usia 4-5 tahun adalah:⁷

a. Perkembangan Nilai Agama dan Moral

Pengembangan nilai agama dan moral berarti perkembangan yang mengarah pada keyakinan, adat istiadat, kebiasaan, nilai dan tata cara kehidupan. Untuk itu, kemampuan yang dicapai antara lain: Mengenal dan meyakini adanya Tuhan yang menciptakan alam semesta, meniru gerakan beribadah, mengucapkan do'a mengucapkan salam, mengenal perilaku baik dan buruk, membiasakan diri berperilaku baik sebagai dasar agar anak menjadi warga negara yang baik. Aspek perkembangan nilai agama dan moral berkaitan dengan aspek perkembangan sosial karena anak yang memiliki akhlak yang baik akan lebih diterima di dalam kelompok sosialnya.

⁷ Depdiknas, ...h. 11-17

b. Perkembangan Fisik Motorik Kasar dan Fisik Motorik Halus

Pengembangan aspek fisik motorik berarti perkembangan yang mengarah pada keterampilan fisik yang ditandai dengan kemampuan fisik motorik kasar dan fisik motorik halus. Untuk itu terdapat beberapa perkembangan yang dapat dicapai pada anak usia 4-5 tahun. Pada kemampuan fisik motorik kasar antara lain anak dapat menirukan gerakan binatang, pohon tertiuip angin, pesawat terbang, dapat melakukan kegiatan bergelayut, melakukan gerakan melompat, meloncat dan berlari secara terkoordinasi, anak mampu melempar, menangkap dan menendang sesuatu secara terarah. Sedangkan kemampuan fisik motorik halus, anak mampu membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/ kanan, miring kiri/ kanan dan lingkaran, anak mampu menjiplak bentuk, anak mampu mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit, mampu mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media.⁸

Pada intinya, perkembangan fisik motorik ini bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih gerakan kasar dan halus, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi serta meningkatkan ketrampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat, sehat dan terampil. Aspek perkembangan fisik motorik berkaitan dengan aspek perkembangan sosial karena anak yang memiliki kondisi fisik yang baik akan lebih

⁸ Depdiknas, ...h. 8-9

diterima di dalam kelompok sosialnya sedangkan anak yang mengalami gangguan fisik kurang dapat diterima oleh kelompok sosialnya.

c. Perkembangan Kognitif

Pengembangan aspek kognitif mengacu pada kemampuan anak dalam berfikir dan kemampuan untuk memecahkan masalah. Untuk itu kemampuan kognitif yang dapat dicapai pada anak usia 4-5 tahun antara lain: pada perkembangan pengetahuan umum dan sains anak mampu mengenal benda berdasarkan fungsinya, menggunakan benda sebagai permainan simbolik, mengenal gejala sebab akibat, mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari serta mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri. Dalam pengenalan konsep bentuk, warna, ukuran dan pola diharapkan anak dapat mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, warna dan ukuran, mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sejenis, mengenal pola dan mengurutkan benda berdasarkan lima seri ukuran dan warna. Pada pengembangan konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf, anak dapat mengetahui konsep banyak dan sedikit, membilang jumlah benda, mengenal konsep dan lambang bilangan serta mengenal lambang huruf.⁹

Pengembangan aspek kognitif bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang dan

⁹ Depdiknas, ...h. 9-10

waktu serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berfikir teliti. Aspek perkembangan kognitif berkaitan dengan aspek perkembangan sosial karena anak yang memiliki kemampuan kognitif yang baik dapat menemukan berbagai macam alternatif dalam memecahkan masalah yang terjadi dalam kelompok sosialnya.

d. Perkembangan Bahasa

Pengembangan bahasa berarti perkembangan yang mengarah pada kemampuan menyampaikan informasi kepada orang lain. Seseorang dapat menyampaikan maksud dan keinginan hati melalui bahasa, baik bahasa verbal maupun bahasa non verbal. Kemampuan berbahasa anak usia 4-5 tahun antara lain: pada perkembangan menerima bahasa, anak mampu menyimak perkataan orang lain, mengerti dua perintah yang diberikan secara bersamaan, memahami cerita yang dibacakan, mengenal perbendaharaan kata mengenai kata sifat. Pada perkembangan kemampuan mengungkapkan bahasa, anak mampu mengulang kalimat sederhana, menjawab pertanyaan sederhana, mengungkapkan perasaan dengan kata sifat, mengutarakan pendapat dan menceritakan kembali cerita yang pernah didengarnya.

Selanjutnya pada perkembangan keaksaraan anak mampu mengenal simbol-simbol, mengenal benda-benda yang ada di sekitarnya, membuat coretan yang bermakna serta mampu meniru huruf. Pada intinya pengembangan kemampuan berbahasa bertujuan agar anak mampu mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara efektif dan membangkitkan

minat untuk dapat berbahasa Indonesia dengan baik dan benar. Aspek perkembangan bahasa berkaitan dengan aspek perkembangan sosial karena anak yang memiliki kemampuan berbahasa yang baik akan lebih mudah berkomunikasi dengan lingkungannya sehingga dapat diterima di dalam kelompok sosialnya.

e. Perkembangan Sosial Emosional

Perkembangan sosial dan emosional berbeda namun sangat erat kaitannya sehingga sulit untuk dipisahkan. Perkembangan sosial emosional berarti perkembangan yang mengarah pada kemampuan untuk menyesuaikan diri terhadap lingkungan sekitarnya, kemampuan untuk saling berkomunikasi, bekerjasama dan mengendalikan perasaan dalam kehidupan secara kelompok. Untuk itu terdapat beberapa kemampuan yang dapat dicapai pada anak usia 4-5 tahun. Kemampuan tersebut antara lain: anak mampu menunjukkan sikap mandiri, mau berbagi, mau menolong dan membantu teman, mampu menunjukkan antusiasme dalam permainan kompetitif secara positif, mampu mengendalikan perasaan, mampu mentaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan, menunjukkan rasa percaya diri, mampu menjaga diri sendiri dari lingkungannya serta mau menghargai orang lain.

Pengembangan aspek sosial emosional bertujuan untuk membina anak agar dapat mengendalikan emosinya secara wajar dan dapat berinteraksi dengan teman sebaya maupun orang dewasa dengan baik serta dapat menolong dirinya sendiri dalam rangka kecakapan hidup.

B. Perkembangan dan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

1. Perkembangan Anak Usia Dini

a) Pengertian Perkembangan

Perkembangan yaitu proses perubahan kuantitatif dan kualitatif individu dalam rentang kehidupannya, dari masa dalam kandungan, masa bayi, masa kanak-kanak, masa anak, masa remaja, sampai masa dewasa. Perkembangan harus distimulus dari sejak dini agar perkembangan untuk masa selanjutnya akan berkembang secara optimal. Perkembangan yang terjadi pada masa usia dini akan mempengaruhi perkembangan selanjutnya, apabila pada masa usia dini anak mengalami hambatan dalam perkembangannya maka akan mempengaruhi pada saat dewasa.

Jamaris berpendapat tentang perkembangan bahwa: “Perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif yang artinya perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Oleh karena itu, apabila terjadi hambatan pada perkembangan terdahulu maka perkembangan selanjutnya cenderung akan mengalami hambatan.”¹⁰

Perkembangan merupakan suatu proses tahapan untuk menuju perkembangan selanjutnya. Anak adalah individu yang membangun pengetahuannya sendiri secara aktif, maka diperlukannya suatu perkembangan yang dapat mendukung pengetahuan anak tersebut. Berdasarkan Permendiknas No.137 tahun 2014 tentang

¹⁰ Sujiono, Yuliani Nurani & Sujiono, Bambang, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta: Indeks, 2010), h. 54.

Standar Pendidikan Anak Usia Dini bahwa terdapat enam aspek perkembangan yaitu aspek perkembangan nilai moral dan agama, sosial dan emosional, bahasa, fisik motorik, kognitif, dan seni. Aspek perkembangan tersebut harus dapat berkembang sesuai dengan tahapannya terutama yaitu perkembangan kognitif.

Berdasarkan pendapat tersebut perkembangan itu sendiri adalah suatu proses perubahan yang kumulatif yang proses perkembangan tersebut dimulai dari anak sejak dalam kandungan sampai dengan dewasa dengan melalui tahapan-tahapan perkembangan yang sesuai dengan usia. Berdasarkan aspek perkembangan, anak belajar dengan sebaik-baiknya apabila kebutuhan fisiknya dipenuhi dan mereka merasa aman dan nyaman secara psikologis. Membangun pengetahuan sendiri, anak belajar melalui interaksi sosial dengan orang dewasa dan anak-anak lainnya. Anak belajar melalui bermain, minat anak dan rasa keinginannya memotivasinya untuk belajar sambil bermain serta terdapat variasi individual dalam perkembangan dan belajar.

b) Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Jean Piaget berpendapat bahwa: “Perkembangan kognitif memberikan batasan kembali tentang kecerdasan, pengetahuan dan hubungan anak didik dengan lingkungannya. Kecerdasan merupakan proses yang berkesinambungan yang

membentuk struktur yang diperlukan dalam interaksi terus menerus dengan lingkungan”.¹¹

Menurut Pudjiarti dalam Khadijah kemampuan kognitif dapat diartikan dengan “kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya serta kemampuan menggunakan daya ingat dalam menyelesaikan soal-soal sederhana”.¹²

Beberapa ahli psikologi berpendapat bahwa perkembangan kemampuan berpikir manusia tumbuh bersama pertambahan usia manusia. sebagian ahli psikologi berpendapat bahwa perkembangan berpikir manusia dipengaruhi oleh lingkungan sosial dimana manusia hidup. Teori perkembangan kognitif didasarkan pada asumsi bahwa kemampuan kognitif merupakan sesuatu yang fundamental dalam membimbing tingkah laku anak. Kemampuan kognitif menjadikan anak sebagai individu yang secara aktif membangun sendiri pengetahuan mereka tentang dunia.¹³

Menurut Lev Semionovich Vygotsky adalah seorang ahli psikologi sosial berasal dari Rusia. kemampuan kognitif anak dikembangkan melalui teori revolusi sosiokultural. hasil risetnya banyak digunakan dalam mengembangkan pendidikan bagi anak usia dini. Menurut Vygotsky “kemampuan kognitif anak dapat dibantu

¹¹ Sujiono, Yuliani Nurani & Sujiono, Bambang. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Indeks: Jakarta, 2010), h. 20.

¹² Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2016) h. 31.

¹³ Masganti Sit, *Perkembangan Peserta Didik*, (Medan: Perdana Publishing, 2010) h. 76.

melalui interaksi sosial. Menurutnya kognitif anak tumbuh tidak hanya melalui tindakan terhadap objek, melainkan juga oleh interaksi dengan orang dewasa dan teman sebayanya”.¹⁴

Teori-teori intelegensi diantaranya adalah sebagai berikut:

1) Teori Uni factor

Teori ini dikenal sebagai teori kapasitas umum, menurut teori ini intelegensi merupakan kapasitas atau kemampuan umum.

2) Teori two factor

Intelegensi berdasarkan suatu factor mental umum

3) Teori multi factor

Teori ini mengatakan intelegensi terdiri dari bentuk hubungan neural antara stimulus dengan respon.

4) Teori sampling

Goldfrey H. Thomson mengajukan teorinya yang disebut dengan teori sampling. Menurut teori ini, “intelegensi merupakan berbagai kemampuan sampel. Dunia berisikan berbagai bidang pengalaman. Intelegensi terbatas pada sampel dari kemampuan atau pengalaman dunia nyata”.¹⁵

Berdasarkan teori yang diungkapkan di atas belajar bagi anak usia dini adalah suatu proses yang dibangun dan diciptakan oleh anak itu sendiri tidak hanya

¹⁴ Khadijah,, *Op.cit.*, h. 55.

¹⁵ Muhammad Wendi, *Memahami Cara Anak - Anak Belajar*, (Jakarta: Visi Media, 2013), h. 34.

pengetahuan yang didapatkan melalui pemberian ilmu dari orang lain. Anak membangun pengetahuannya sendiri melalui lingkungan sosial dimana ia berada, melalui pengamatan secara langsung oleh anak dengan melibatkan aktivitas fisik mereka. Proses membangun dan mencari yang dilakukan anak bertujuan untuk mencari solusi dari sebuah masalah, proses ini dibingkai dalam aktivitas fisik melalui bermain.

c) Karakteristik Perkembangan Kognitif

Karakteristik perkembangan kognitif yaitu anak dapat memahami konsep makna yang berlawanan seperti kosong penuh, ringan berat, atas bawah, dapat memadankan bentuk geometri (lingkaran, persegi, segitiga) dengan objek nyata atau melalui visualisasi dalam bentuk gambar, dapat menumpuk balok atau gelang-gelang sesuai ukuran secara berurutan, dapat mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk serta ukuran, mampu memahami suatu kejadian sebab akibat, dan dapat menyelesaikan suatu permasalahannya sendiri. Alfred Binet menyatakan bahwa¹⁶ “Potensi kognitif seseorang tercermin dalam kemampuannya menyelesaikan tugas-tugas yang menyangkut pemahaman dan penalaran”.

Alfred Binet dalam intelegensi terdapat tiga aspek kemampuan yaitu:

- a. Konsentrasi, kemampuan memusatkan pikiran kepada suatu masalah yang harus dipecahkan;

¹⁶ Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada, 2012), h. 51.

- b. Adaptasi, kemampuan mengadakan adaptasi atau penyesuaian terhadap masalah yang dihadapinya atau fleksibel dalam menghadapi masalah;
- c. Bersikap kritis, kemampuan untuk mengadakan kritik, baik terhadap masalah yang dihadapi, maupun terhadap dirinya sendiri.

Berdasarkan pendapat di atas maka, kognitif adalah sebuah pikiran yang dapat digunakan dengan cepat dan tepat berdasarkan pemahaman yang didapatkan untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan masalah. Sesuai dengan pendapat ahli tersebut maka peneliti mengambil penelitian mengenai perkembangan anak dalam bidang belajar dan pemecahan masalah.

d) Tahap Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif yang terjadi pada anak yaitu dipengaruhi oleh dua hal yaitu kematangan dan pengalaman. Perkembangan kognitif anak ditandai oleh suatu kemampuan untuk merencanakan, menjalankan suatu strategi untuk mengingat, dan untuk mencari solusi terhadap suatu permasalahan. Jean Piaget menjelaskan beberapa tahapan perkembangan anak usia dini yaitu:

Tabel 2.1 Tahap Perkembangan Anak Usia Dini¹⁷

Periode	Usia	Deskriptif Kematangan
Tahap sensorimotor	0-2 tahun	Pengetahuan anak diperoleh melalui interaksi fisik, baik dengan orang atau objek (benda). Skema-skemanya baru membentuk refleks-refleks sederhana seperti menggenggam.
Tahap preoperasional	2-7 tahun	Anak mulai menggunakan simbol-simbol untuk mempresentasikan dunia (lingkungan) secara kognitif. Simbol-simbol itu seperti kata-kata dan

¹⁷ Sujiono, Yuliani Nurani & Sujiono, Bambang, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta: Indeks, 2010), h. 120.

		bilangan yang dapat menggantikan objek peristiwa dan kegiatan (perilaku yang nampak)
Tahap operasional konkret	7-12 tahun	Anak sudah dapat membentuk operasi-operasi mental atas pengetahuan yang mereka miliki. anak memiliki kemampuan berfikir secara logis serta anak dapat memecahkan masalah secara logis.
Tahap operasional formal	12 tahun ke atas	Anak berfikir secara abstrak seperti kemampuan mengemukakan ide-ide, memprediksi kejadian yang akan terjadi, melakukan proses berfikir ilmiah yaitu mengemukakan hipotesis dan menentukan bagaimana cara membuktikan hipotesis tersebut.

Tahapan-tahapan perkembangan tersebut merupakan suatu komponen paling penting dalam perkembangan kognitif anak, karena semua manusia melalui setiap tingkat perkembangan tersebut tetapi dengan kecepatan yang berbeda. Tingkat perkembangan intelektual seseorang berbeda antara satu dengan yang lainnya.

2. Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

a. Pengertian Kemampuan Kognitif

Menurut Pudjiarti dalam Khadijah kemampuan kognitif dapat diartikan dengan “kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya serta kemampuan menggunakan daya ingat dalam menyelesaikan soal-soal sederhana”.¹⁸

Menurut Piaget dalam Asrul dkk menjelaskan bahwa perkembangan kognitif merupakan suatu proses genetika yaitu proses yang didasarkan atas mekanisme

¹⁸ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2016) h. 3

biologis yaitu perkembangan sistem syaraf.¹⁹ Kemampuan kognitif dapat dipahami sebagai kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta kemampuan melakukan penalaran dan pemecahan masalah. dalam perkembangannya, kemampuan kognitif akan memudahkan peserta didik menguasai pengetahuan umum yang lebih luas sehingga anak mampu melanjutkan fungsinya dengan wajar dalam interaksinya dengan masyarakat dan lingkungannya.²⁰

Menurut Lev Semionovich Vygotsky adalah seorang ahli psikologi sosial berasal dari Rusia. kemampuan kognitif anak dikembangkan melalui teori revolusi sosiokultural. hasil risetnya banyak digunakan dalam mengembangkan pendidikan bagi anak usia dini. Menurut Vygotsky “kemampuan kognitif anak dapat dibantu melalui interaksi sosial. Menurutnya kognitif anak tumbuh tidak hanya melalui tindakan terhadap objek, melainkan juga oleh interaksi dengan orang dewasa dan teman sebayanya”.²¹

Melalui bermain dengan penggunaan *puzzle* anak belajar membangun pengetahuannya. Aktivitas penggunaan *puzzle* tersebut dapat mengajarkan anak untuk aktif dan berani secara mental dalam proses pembelajaran. Sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Yudiasmini melalui penggunaan media ini juga anak

¹⁹ Asrul, Sitorus dkk, *Strategi Pendidikan Anak Usia Dini dalam Membina SDM yang Berkarakter*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), H. 188.

²⁰ Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung: Remaja Rosda karya, 2009) h. 43

²¹ Khadijah,, *Op.cit.*, h. 55.

belajar untuk mandiri dalam memecahkan masalah dan mendapat pengetahuan yang baru melalui pengalaman yang diperoleh tersebut.

b. Indikator Kognitif Anak Usia Dini

- 1) Mengenalkan huruf abjad pada anak (seperti: *puzzle* huruf)
- 2) Menunjukkan aktivitas yang bersifat melatih kognitif anak (seperti: apa yang terjadi ketika anak menyelesaikan kepingan *puzzle* ditumpahkan)
- 3) Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru (misal, menyusun *puzzle* sesuai urutan (A-B-C-D) dan mengulanginya.
- 4) Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (misal, menyusun *puzzle* sesuai dengan nama anak) dan mengulanginya.²²

C. Penggunaan *Puzzle* Huruf

1. Pengertian penggunaan *puzzle*

Puzzle dalam bahasa Indonesia berarti teka-teki, teka-teki biasanya dilakukan anak dalam bermain dengan temannya sebagai permainan kelompok. Bermain sangat bermanfaat bagi perkembangan otak anak dan anak belajar melalui bermain. Bermain yang melatih penglihatan, mengasah otak, dan motorik anak seperti bermain *puzzle*. Bermain *puzzle* anak dapat memahami bentuk, warna, dan ukuran mana yang tepat untuk disatukan dengan potongan lainnya dan akan melatih anak memecahkan masalah.

²² Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

Puzzle merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. Bermain “*Puzzle* adalah permainan yang terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih tingkat konsentrasi”.²³ Sari dkk, menyatakan, media *puzzle* huruf adalah jenis teka-teki menyusun potongan-potongan huruf. Kemudian anak diminta untuk menyusun potongan-potongan *puzzle* huruf yang akhirnya membentuk sebuah huruf. Dengan begitu akan melatih kemampuan anak dalam mengingat huruf yang telah disebutkan. Berdasarkan pemaparan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* huruf ini adalah yang menarik bagi anak dan menuntut anak untuk berfikir kreatif.²⁴

Puzzle huruf dibuat sendiri dan terbuat dari gabus yang dipergunakan untuk memperkenalkan huruf. Melalui *puzzle* huruf ini anak akan dapat mengetahui huruf, dapat menyebutkan huruf-huruf yang ada pada *puzzle* tersebut. Penggunaan *puzzle* yang tepat dalam proses belajar akan mempermudah para anak untuk menangkap informasi yang ingin disampaikan oleh guru. Penggunaan *puzzle* huruf digunakan untuk melatih keterampilan kognitif anak, karena dengan penggunaan media ini berfungsi untuk melatih motorik halus, melatih keterampilan tangan, persepsi visual yaitu untuk mencoba memecahkan masalah. Penggunaan *puzzle* huruf tersebut maka anak akan mengenal huruf, warna, bentuk, dan rupa dari benda-benda di sekitarnya.

²³ Soebachman, *Permainan Asyik Bikin Anak Pintu*. Agustina. (Yogyakarta: IN Azna Books, 2012), h. 48.

²⁴ Sari, Yustika, dkk. 2013. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal melalui Media Puzzle Huruf bagi Anak Slow Learner*, (Padang: FIP, 2013), h. 2.

Penggunaan *puzzle* huruf juga dapat digunakan untuk melatih daya ingat, daya nalar, kreativitas, dan menyusun penggalan-penggalan fakta menjadi suatu bentuk keseluruhan yang mempunyai arti dan selanjutnya akan membentuk suatu pengetahuan baru yang dapat di ceritakan kepada orang lain berdasarkan pengalaman. Penggunaan permainan *puzzle* huruf juga memiliki tingkatan berdasarkan usianya “*Puzzle* untuk usia 2-4 tahun memiliki bentuk sederhana dengan potongan atau kepingan sederhana atau sedikit, sedangkan untuk *puzzle* untuk anak usia 4-6 tahun memiliki jumlah kepingan atau potongan lebih banyak”. Hal tersebut didasarkan pada pertimbangan bahwa anak memiliki kemampuan dan kematangan berdasarkan tingkatan usia anak.²⁵

Penggunaan *puzzle* adalah cara melatih ketrampilan berpikir anak untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan tangannya didalam membongkar dan memasang kembali kepingan-kepingan *puzzle*. Penggunaan *puzzle* dengan gambar yang berwarna merupakan sebuah kegiatan pembelajaran yang menarik bagi anak, karena anak pada dasarnya menyukai bentuk gambar dan warna yang menarik. “Penggunaan *puzzle* anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu membongkar, menyusun kembali kepingan-kepingan gambar *puzzle* tersebut menjadi bentuk utuh”.²⁶

²⁵ Yurniati, Sri, *Asuhan Tumbuh Kembang*, (Bandung : PT Refika Aditama, 2014), h. 174.

²⁶ Yuliani, Rani, *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*, (Jakarta: Laskar Askara, 2008), h. 40.

Anak akan menggunakan daya fikirnya untuk mencari kepingan-kepingan *puzzle* dan menyusunnya menjadi suatu bentuk yang utuh, dengan demikian anak telah melatih kemampuannya dalam memecahkan masalah. Penggunaan *puzzle* ini akan melatih ketelitian dan kesabaran anak karena anak harus teliti dan sabar untuk mencari dan menyusun kepingan *puzzle*.

2. Teknik Pembelajaran *Puzzle Huruf*

Menurut Sanjaya teknik pembelajaran adalah suatu cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik. Dalam hal ini teknik adalah cara guru mengajarkan kepada siswa tentang keterampilan membaca melalui *puzzle* huruf.²⁷

Menurut Dina Indriana *puzzle* adalah sebuah permainan untuk menyatukan pecahan keping untuk membentuk sebuah gambar atau tulisan yang telah ditentukan. Media *puzzle* dapat digunakan untuk mengajarkan pengenalan huruf kepada anak. *puzzle* yaitu suatu media berwarna warni yang bisa dibongkar pasang bisa berupa huruf, angka, binatang dan lain-lain yang dapat merangsang imajinasi. Tidak hanya itu *puzzle* juga memiliki keunggulan seperti: mudah diperoleh, tidak beresiko, cepat dikenal anak, memiliki warna yang bervariasi, serta memiliki gambar-gambar yang menarik bagi anak. Alasan memilih *puzzle* karna *puzzle* merupakan media yang menarik dengan warna dan bentuk yang menarik sehingga dapat menarik perhatian

²⁷ Wina, Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), h. 46.

anak untuk mengikuti pelajaran. Selain itu media *puzzle* diharapkan dapat merangsang daya ingat anak untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf.²⁸

Dengan teknik *puzzle* huruf, anak akan diajarkan membaca dan menulis tidak hanya berdasarkan apa yang didengarkan lalu diucapkan kembali, tetapi juga memanfaatkan kemampuan memori visual/penglihatan. Teknik ini dilakukan untuk memungkinkan terjadinya asosiasi antara pendengaran, penglihatan, dan sentuhan sehingga mempermudah otak bekerja mengingat kembali huruf-huruf.

3. Kelebihan dan Kekurangan *Puzzle*

Kelebihannya *puzzle* antara lain:

- a. Melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran
- b. Memperkuat daya ingat
- c. Mengenalkan anak pada system dan konsep hubungan
- d. Dengan memilih gambar/bentuk, dapat melatih anak untuk berpikir sistematis (menggunakan otaknya).

Kelemahan *puzzle* :

- a. Membutuhkan waktu lebih panjang
- b. Menuntun kreatifitas pengajar
- c. Kelas menjadi kurang terkendali

²⁸ Genesa, Vernand, dkk, *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Vocal Melalui Media Puzzle Bagi Anak Kesulitan Belajar Kelas II di SDN 18 Koto Luar. (Online). Vol. 2, No. 3, (http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu, diakses 17 Oktober 2018). (2013)*

- d. Media *puzzle* yang terlalu kompleks sehingga kurang efektif untuk pembelajaran dalam kelompok besar.

4. Manfaat Penggunaan *Puzzle*

Penggunaan *puzzle* memiliki banyak manfaat untuk menstimulus enam aspek perkembangan anak usia dini, terutama manfaat untuk meningkatkan perkembangan kognitifnya. Melalui permainan *puzzle* maka anak dapat melatih ketangkasan jari, koordinasi mata dan tangan, mengasah otak, mencocokkan bentuk, melatih kesabaran, memecahkan masalah. Terdapat beberapa manfaat penggunaan *puzzle*, manfaat penggunaan media *puzzle* yaitu:²⁹

- a. Mengasah otak, kecerdasan otak anak akan terlatih karena dalam bermain *puzzle* akan melatih sel-sel otak untuk memecahkan masalah.
- b. Melatih koordinasi tangan dan mata, bermain *puzzle* melatih koordinasi mata dan tangan karena anak harus mencocokkan kepingan-kepingan *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar yang utuh.
- c. Melatih membaca, membantu mengenal bentuk dan langkah penting menuju pengembangan keterampilan membaca.
- d. Melatih nalar, bermain *puzzle* dalam bentuk manusia akan melatih nalar anak karena anak akan menyimpulkan dimana leak kepala, tangan, kaki dan lainnya sesuai logika.

²⁹ Yuliani, Rani, *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. (Jakarta: Laskar Askara. 2008), h. 43.

- e. Melatih kesabaran, aktivitas bermain *puzzle* akan melatih kesabaran karena saat bermain *puzzle* dibutuhkan kesabaran dalam menyelesaikan permasalahan.
- f. Melatih pengetahuan, bermain *puzzle* memberikan pengetahuan kepada anak-anak untuk mengenal warna dan bentuk. Anak juga akan belajar konsep dasar binatang, alam sekitar, jenis-jenis benda, anatomi tubuh manusia dan lainnya.

Beberapa manfaat tersebut sangat membantu anak dalam mengoptimalkan perkembangannya terutama perkembangan kognitif dalam belajar dan pemecahan masalah. Berdasarkan manfaat diatas dapat dilihat bahwa media *puzzle* dapat digunakan sebagai stimulus perkembangan anak terutama dalam perkembangan kognitifnya.

5. Tujuan Penggunaan *Puzzle*

Anak usia dini belajar melalui bermain. Penggunaan media *puzzle* terhadap anak yang diberikan dapat memberikan simbol dan pengetahuan karena anak usia dini belum dapat berfikir abstrak sehingga harus diberikan pengalaman secara langsung atau berikan benda konkrit. Tujuan penggunaan media *puzzle* yaitu.³⁰

- a. Mengenalkan anak beberapa strategi sederhana dalam menyelesaikan masalah
- b. Melatih kecepatan, kecermatan, dan ketelitian dalam menyelesaikan masalah
- c. Menanamkan sikap pantang menyerah dalam menghadapi masalah.

³⁰ Sunarti, Euis & Rulli Purwanti, *Ajarkan Anak Keterampilan Hidup Sejak Dini*, Alex Media Komputindo, (Jakarta: Surya), Mohammad, *Strategi Kognitif dalam Proses Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta 2015), h. 49.

Bermain dapat mengembangkan enam aspek perkembangan anak usia dini. Dibantu dengan penggunaan media *puzzle* maka tujuan dari penggunaan media *puzzle* ini yaitu untuk mengajarkan anak selalu berusaha dan pantang menyerah serta melatih kesabaran mereka. Anak melatih memfungsikan sel otaknya untuk mencari strategi dalam menyelesaikan masalah, serta melatih ketelitian, kecermatan dan kesabaran anak.

6. Langkah-Langkah Penggunaan *Puzzle*

Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak, melalui bermain anak belajar mengenal lingkungannya. Kegiatan yang menyenangkan juga dapat meningkatkan aktivitas sel otak secara aktif, dalam proses pembelajaran yang dilakukan di kelas digunakannya suatu alat bantu atau media pembelajaran sebagai alat menyampaikan informasi, misalnya dengan penggunaan media *puzzle*. Terdapat langkah-langkah penggunaan media *puzzle*, yaitu sebagai berikut:³¹

- a. Lepaskan kepingan-kepingan *puzzle* dari tempatnya.
- b. Acak kepingan-kepingan *puzzle* tersebut.
- c. Mintalah anak menyusun kembali kepingan-kepingan *puzzle*.
- d. Berikan tantangan pada anak untuk menyusun kepingan *puzzle* dengan cepat, menggunakan hitungan angka 1-10 atau stopwatch.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan langkah menggunakan *puzzle* yaitu lepaskan kepingan-kepingan *puzzle* dari tempatnya, minta

³¹ Yuliani, Rani, *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*, (Jakarta: Laskar Askara, 2008), h. 43.

anak untuk mencari kepingan-kepingan *puzzle* tersebut lalu menyusun kepingan-kepingan *puzzle* tersebut, setelah itu anak diberi tantangan siapa yang lebih cepat menyusun potongan-potongan *puzzle* menggunakan hitungan 1-10 dan membacakan kepada gurunya hasil dari kepingan-kepingan *puzzle* tersebut berbentuk tulisan atau gambar setelah itu anak yang telah selesai menyusun kepingan tersebut akan menjadi pemenang.

D. Kaitan Kemampuan Pengembangan Kognitif dengan Penggunaan *Puzzle*

Anak belajar melalui bermain, mereka belajar dengan mengamati, mendengar dan melakukan suatu pengetahuan atau hal yang baru bagi anak. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Yudiasmini penggunaan media *puzzle* maka dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan kognitif khususnya dalam belajar dan pemecahan masalah, anak dapat melakukan aktivitas secara langsung dan dapat mengaitkan pengalaman yang dimilikinya dengan penggunaan media *puzzle*. Penggunaan media *puzzle* akan membantu anak untuk belajar atau melatih dirinya dalam menghadapi masalah serta memecahkan masalah yang dihadapi terutama masalah yang dihadapi saat mencari beberapa kepingan dan menyusunnya menjadi suatu gambar yang utuh.³²

Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Muloke bahwa penggunaan *puzzle* tersebut sangat baik karena dengan penggunaan media *puzzle*

³² Yudiasmini, Agung dan ujianti. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif.* (Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha, vol. 2 No. 2, 19 November 2017)

disitu anak akan dituntut aktif dalam kegiatan menyusun dan mencari kepingan, dan anak juga terlibat secara aktif dalam kegiatan tersebut. Anak belajar dengan melakukan, melihat dan menganalisisnya dengan pemikiran anak sehingga anak dapat menceritakan hasil dari penyusunan *puzzle* tersebut.³³

E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan adalah dugaan sementara yang mengarah kepada jawaban dengan pengujian yang tepat dan benar yang hipotesis tersebut perlu dibuktikan kebenarannya. Sudjana mengemukakan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap suatu penelitian yang diteliti.³⁴ Adapun yang menjadi hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah “penggunaan *puzzle* huruf dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak di RA Babul Huda Aceh Jaya.

F. Penelitian Relevan

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Khatimah dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media *Puzzle* Pada Kelompok B TK Tunas Harapan”. Penelitian ini memiliki tujuan yaitu mendeskripsikan bahwa media *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak. Hasil penelitian menunjukkan pada kenaikan frekuensi dan persentase yang terjadi pada kondisi awal dari 15 anak berada pada kategori belum berkembang yaitu

³³ Muloke, Inggried Claudia. dkk. *Pengaruh Alat Permainan Edukatif (Puzzle) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Linawan Kecamatan Pinolosian Kabupaten. Bolaang Mongondow Selatan. (Jurnal, Keperawatan Universitas Sam Ratulangi Manado. Pedagogi, Vol. 2 No. 2., Oktober 2017)*

³⁴ Sudjana, Metode Statika, (Bandung: Tarsito, 2002), h. 219.

80% atau 12 orang anak, pada siklus I meningkat jadi 7 atau (47%) berada kategori mulai berkembang dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 13 anak (87%). Dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak melalui media *puzzle* pada kegiatan menyusun *puzzle* menjadi bentuk utuh dari pra tindakan, siklus I dan siklus II mengalami perubahan yang sangat signifikan disetiap siklusnya.³⁵ dan penelitian yang dilakukan oleh Halida metriani bustri endang dengan judul meningkatkan perkembangan kognitif melalui penggunaan *puzzle* pada anak tk. Ia menyatakan bahwa penerapan permainan *puzzle* berdampak positif pada peningkatan perkembangan kognitif pada anak TK Negeri pembina selaku kabupaten sambas. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan persentase dari siklus I pertemuan I diperoleh nilai rata-rata 3 (52,9% dari 34 anak), artinya guru dapat membuat perencanaan dengan baik. Sedangkan siklus II pertemuan 2 diperoleh nilai rata-rata 4 (76,6% dari 34 anak), artinya guru dapat membuat perencanaan dengan baik sekali.³⁶

Adapun yang membedakan penelitian terdahulu dengan peneliti lakukan adalah, dalam penelitian sebelumnya menggunakan metode penelitian dengan mixed methods, dan kuantitatif. Sedangkan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Alasan peneliti ingin melakukan penelitian yang sama dengan penelitian sebelumnya karena ingin memperdalam hasil penelitian yang telah diperoleh sebelumnya.

³⁵ Katimah, "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media *Puzzle* Pada Kelompok B TK Tunas Harapan". *Jurnal PAUD teratai*, vol.5. no. 01. Tahun 2016

³⁶ Halida Metriani Bustri Endang, "Meningkatkan Perkembangan Kognitif Melalui Penggunaan *Puzzle* Pada Anak kelompok A", *e-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.2. No. 1. Tahun 2014

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas, Penelitian Tindakan Kelas atau (*Classroom Action Research*) adalah penelitian tindakan yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran.¹ Menurut Suharsimi A, Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.²

Menurut Wina Sanjaya, Penelitian Tindakan Kelas merupakan proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut.³

Tindakan yang digunakan dalam penelitian ini ialah berupa *puzzle* huruf. Peneliti memilih metode Penelitian Tindakan Kelas karena mempertimbangkan masalah yang dihadapi adalah masalah yang timbul dalam proses pembelajaran, yaitu proses pembelajaran tidak dilakukan dengan menggunakan media yang

¹ Zainal Aqib. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yramawidya. (Bandung: 2006), hal. 80.

² Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* Rineka Cipta. (Jakarta: 2006), h. 78.

³ Wina Sanjaya *Penelitian Tindakan Kelas*. Kencana Media Group, (Jakarta: 2011), h. 86.

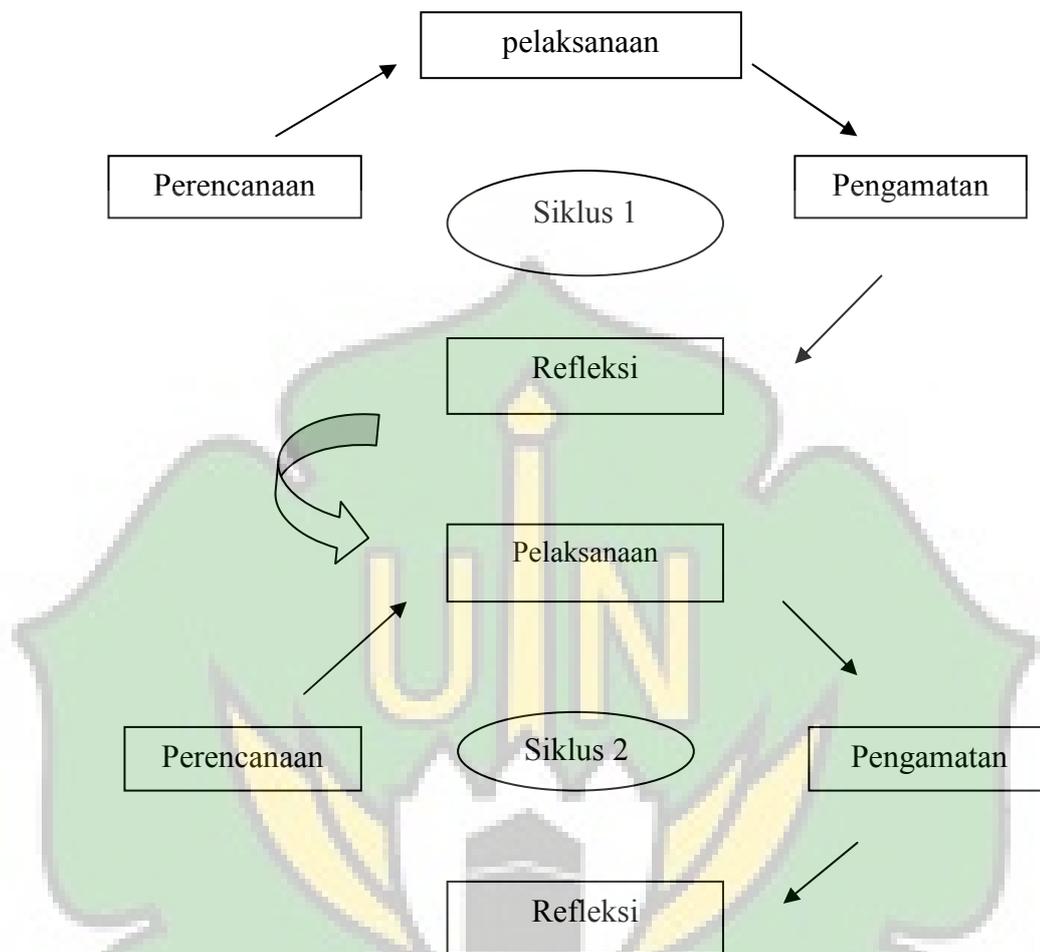
bervariasi. Anak setiap harinya selalu menggunakan buku majalah, kegiatan anak selalu membaca dan menulis. Hal ini mengakibatkan anak bosan dalam proses belajar. Sehingga penelitian ini merupakan cara yang strategis untuk memperbaiki layanan kependidikan yang harus dilaksanakan dalam konteks pembelajaran di kelas dan peningkatan kualitas program sekolah secara keseluruhan.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas kolaboratif, sehingga dalam pelaksanaannya dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dengan guru di RA Babul Huda Aceh Jaya. Dalam penelitian ini, guru dan peneliti bekerja sama dalam membuat perencanaan (RKH), selanjutnya peneliti bertugas melaksanakan pembelajaran di kelas sedangkan guru melakukan pengamatan terhadap berlangsungnya proses tindakan, selanjutnya peneliti dan guru melakukan diskusi untuk merefleksikan kekurangan dan kelebihan kegiatan yang telah dilaksanakan.⁴

Model penelitian digunakan untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang penelitian yang akan dilaksanakan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (*Action Research*) dan menunjuk pada proses pelaksanaan yang dikemukakan Kemmis dan McTaggart yang menggunakan sistem spiral dimana setiap Siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Pada Gambar 3 berikut ini ditampilkan model Penelitian Tindakan Kelas yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart:

⁴ Yuliani Nurani Sujiono, *Pengertian Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Indeks, 2009). h. 101.



Gambar 3.1 : Model Penelitian Kemmis dan Mc Taggart.⁵

Adapun rancangan penelitian dalam pelaksanaan pada Siklus I sebagai berikut:

1. Perencanaan (*planning*)

Peneliti menentukan titik-titik atau focus masalah yang perlu mendapatkan perhatian khusus kemudian mencari alternative tindakan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Pada tahap ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan.

⁵ Tukiran Taniredja dkk., *Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 24.

Dalam tahap menyusun rancangan penelitian menentukan fokus peristiwa yang perlu mendapatkan perhatian khususnya untuk diamati, kemudian membuat instrumen membantu penelitian memperoleh fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung.⁶

Adapun tahap perencanaan yang harus dilakukan peneliti pada pembelajaran di kelas dengan menggunakan *puzzle* huruf adalah sebagai berikut:

1. Menyusun materi pembelajaran sesuai dengan RPPH
 2. Menyiapkan media pembelajaran
 3. Menyusun instrumen tes yang akan diberikan pada awal dan akhir siklus
 4. Menyusun format observasi untuk melihat aktifitas anak dalam proses pembelajaran.
2. Pelaksanaan Tindakan (*action*)

Tahap pelaksanaan tindakan ini merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan yang berupa mengenakan tindakan di kelas. Tindakan penelitian kelas dalam penelitian ini adalah *puzzle* huruf. *Puzzle* huruf yang sudah disiapkan oleh peneliti yang akan menjadi sasaran dalam kegiatan pelaksanaan penelitian tersebut. Peneliti dan guru melaksanakan tindakan yang telah disusun sebelumnya pada proses pembelajaran. Guru melaksanakan pembelajaran pada tahap ini sesuai dengan tema dan Rencana Kegiatan Harian (RPPH) pada hari tersebut yang telah dibuat bersama dengan peneliti.

⁶ Yusianti, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Bermain Kartu Angka Bergambar pada Anak Usia TK". Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Edisi 9 Tahun ke-5 2016, h. 899.

3. Pengamatan (*observing*)

Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi langsung, peneliti terlibat langsung dengan objek atau subjek yang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data peneliti. Sambil melakukan penelitian, peneliti ikut mengerjakan apa yang sedang dikerjakan oleh sumber data dan ikut merasakan suka dukanya. Melalui observasi partisipan, observer akan mendapatkan data yang lengkap dan mendalam tentang suatu yang sedang diselidiki.⁷

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah untuk melihat kondisi dan situasi kelas pada saat melakukan proses mengajar berlangsung dan mengamati aktifitas guru maupun aktifitas anak atau melalui lembar observasi. Lembar observasi ini digunakan untuk melihat dan mengetahui proses berjalan nya proses pembelajaran dengan menggunakan *puzzle* huruf. Proses pengamatan dilakukan bersamaan dengan waktu tindakan berlangsung. Pengamatan ini bertujuan memperoleh data yang akurat untuk perbaikan siklus berikutnya.

4. Refleksi (*reflecting*)

Pada tahap ini, peneliti akan mempelajari serta menganalisis hasil-hasil yang diperoleh baik berupa catatan peneliti maupun catatan pengamat. Refleksi adalah mengingat kembali apa yang telah terjadi pada siklus I untuk menyempurnakan pada siklus II dan siklus berikutnya. Refleksi dilakukan setelah pelaksanaan tindakan selesai serta dilakukan dengan memperhatikan hasil obervasi yang dilakukan pada Siklus I. Hal ini dilakukan untuk mengetahui

⁷ Johni Dimiyati, *Metodologi Penelitian Pendidikan & Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, (Indonesia: Kencana, 2014), h. 92.

kelebihan, kelemahan, kendala, maupun masalah yang timbul saat pelaksanaan tindakan. Hasil refleksi pada Siklus I digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk mengambil keputusan tindakan yang lebih baik pada siklus berikutnya.

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian disebut juga dengan istilah informan, yaitu: “orang yang memberi informasi tentang data yang diinginkan peneliti berkaitan dengan penelitian yang sedang dilaksanakannya”. Subjek penelitian adalah anak kelompok A RA Babul Huda Aceh Jaya tahun ajaran 2019/2020 yang berjumlah 12 orang anak yaitu 2 anak perempuan dan 10 anak laki-laki.

C. Instrument Penelitian

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Peneliti merancang dan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), sebagai pedoman untuk bisa mengajar dalam proses pembelajaran yang telah disusun secara sistematis oleh guru dan peneliti dengan rincian waktu yang telah ditentukan untuk setiap kali pertemuan

2. Lembar Observasi Aktivitas Peneliti

Lembar aktivitas peneliti dalam pembelajaran digunakan untuk mengetahui aktivitas fisik yang dilakukan peneliti selama proses belajar mengajar berlangsung. Pengisian lembar pengamatan yang dilakukan dengan tanda *check-list* dalam kolom yang sesuai dengan gambaran yang diamati. Lembar observasi diberikan pengamat (observer) untuk mengamati setiap kegiatan selama proses pembelajaran berlangsung.

Table 3.1 Instrumen Observasi Aktivitas Peneliti⁸

No	Aspek Yang Diamati	Penilaian					Jumlah
		1	2	3	4	5	
A	Kegiatan Awal						
1	Penyambutan kegiatan pagi						
2	Circle time: Salam, doa, bertukar kabar						
3	Guru dan anak mengulang hafalan surat pendek dan doa sehari-hari						
4	Tanya jawab antara anak dan guru mengenai pembelajaran kemarin						
5	Menyanyikan beberapa lagu dan berbagi cerita						
B	Kegiatan Inti						
	Model Sentra:						
	Pijakan Sebelum Bermain:						
6	Penjelasan tema						
7	Guru menjelaskan cara dan aturan-aturan dalam permainan						
8	Membimbing anak melakukan kegiatan belajar dan bermain						
	Pijakan Saat Bermain						
9	Guru menginformasikan tentang pembelajaran yang akan dilakukan.						
10	Guru memperkenalkan <i>puzzle</i> huruf kepada anak						
11	Guru menunjukkan gambar sesuai tema						
12	Guru memperkenalkan gambar-gambar yang ada di <i>puzzle</i> huruf kepada anak						
13	Guru membimbing anak dalam menyusun <i>puzzle</i> huruf						
14	Guru meminta anak untuk menyusun huruf yang di <i>puzzle</i> secara kreatif hingga menjadi satu kata						
15	Menyebutkan kembali huruf-huruf yang ada di <i>puzzle</i> huruf						
	Pijakan Setelah Bermain:						
16	Guru menginstruksikan kepada anak untuk membersihkan alat bermain						
17	Menceritakan pengalaman selama						

⁸ Ali Nugraha, dkk. *Pedoman Pembelajaran Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Dekorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini), h. 31.

	bermain						
18	Guru mengevaluasi tentang permainan yang dilakukan pada hari itu						
C	Kegiatan penutup						
19	Guru memberikan kesimpulan tentang kegiatan yang dilakukan hari ini						
20	Guru memberitahukan pembelajaran untuk besok						
21	Guru mengajak anak untuk berdoa sebelum pulang						
22	Guru memberi salam						

3. Lembar Observasi Terhadap Perkembangan Kognitif Anak

Lembar observasi instrumen observasi pada PTK adalah pedoman bagi observer untuk mengamati hal-hal yang akan diamati.⁹ Pada pengamatan yang telah dilakukan, peneliti menuangkan hasil pengamatannya kedalam bentuk rubric. Dalam penelitian ini, instrumen penelitian digunakan untuk mengukur kemampuan anak dalam mengetahui perkembangan kognitif anak.

Tabel 3.2 Lembar Observasi Terhadap Perkembangan Kognitif Anak¹⁰

No	Indikator Penilaian	Skor*			
		1	2	3	4
1	Anak mengenal <i>puzzle</i> huruf				
2	Anak menyebutkan huruf yang ada di dalam <i>puzzle</i>				
3	Anak menyusun kepingan <i>puzzle</i> huruf				
4	Anak dapat menghasilkan huruf dari aktivitas menyusun <i>puzzle</i>				

*Keterangan Skor

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

⁹ Wina Sanjaya, Penelitian Tindakan Kelas, (Jakarta kencana, 2009), h. 93

¹⁰ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nomor 137 Tahun 2014, Standar Isi Tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Kelompok 4-5 Tahun, h. 24.

Dalam kementerian pendidikan nasional direktorat pembinaan taman kanak-kanak tahun 2010 dikatakan bahwa anak yang belum berkembang akan diberikan satu (*), anak yang sudah mulai berkembang mendapatkan dua (**), anak yang perkembangannya sudah berkembang sesuai harapan akan diberikan tiga (***), dan anak berkembang sangat baik melebihi indikator seperti yang diharapkan maka akan mendapatkan empat (****).¹¹

Tabel 3.3 Rubrik Panduan Penilaian Perkembangan Kognitif Anak Menggunakan *Puzzle* Huruf.¹²

No	Indikator	Deskripsi Perkembangan Kognitif	Kriteria Penilaian	Skor
1	Anak mengenal <i>puzzle</i> huruf	Anak mampu mengenal <i>puzzle</i> huruf A-Z dengan tepat dan cepat	BSB	4
		anak mampu mengenal semua huruf abjad yang ada di <i>puzzle</i> tetapi belum tepat secara sempurna	BSH	3
		Anak mampu mengenal <i>puzzle</i> huruf tetapi masih perlu bantuan guru	MB	2
		Anak tidak mampu mengenal huruf yang ada di <i>puzzle</i>	BB	1
2.	Anak menyebutkan huruf yang ada di dalam <i>puzzle</i>	Anak mampu menyebutkan huruf A-Z yang ada di <i>puzzle</i> secara sempurna	BSB	4
		Anak mampu menyebutkan huruf vocal dan konsonan	BSH	3
		Anak mampu menyebutkan huruf A-Z tetapi masih perlu bantuan guru	MB	2
		Anak tidak mampu menyebutkan huruf vocal dan konsonan	BB	1
3.	Anak menyusun kepingan <i>puzzle</i> huruf	anak mampu menyusun kepingan <i>puzzle</i> huruf secara berurutan dari A-Z secara cepat dan tepat	BSB	4
		Anak mampu menyusun kepingan <i>puzzle</i> huruf abjad tanpa adanyan	BSH	3

¹¹ Muhammad Fadhillah, *Desain Pembelajaran PAUD Tinjauan Teoritik Dan Praktik*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), h. 243.

¹² Johni Dimiyati, *Metodologi Penelitian Pendidikan Dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, (Jakarta: Kencana, 2013), h. 95-97.

		bantuan guru		
		Anak mampu menyusun kepingan <i>puzzle</i> huruf tetapi masih perlu bantuan guru	MB	2
		Anak tidak mampu menyusun kepingan <i>puzzle</i> yang telah tersedia	BB	1
4.	Anak dapat menghasilkan huruf dari aktivitas menyusun <i>puzzle</i>	Anak mampu menghasilkan aktivitas menyusun <i>puzzle</i> secara sempurna dengan cepat dan tepat	BSB	4
		Anak bersemangat dalam menyusun kepingan <i>puzzle</i> berbentuk huruf	BSH	3
		Anak masih perlu bantuan guru dalam aktivitas menyusun <i>puzzle</i> berbentuk huruf	MB	2
		Anak tidak dapat menghasilkan huruf dalam aktivitas menyusun kepingan <i>puzzle</i>	BB	1

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam memperoleh data pada penelitian ini adalah :

1. Observasi Aktivitas Peneliti

Observasi adalah kegiatan pengambilan data yang berupa proses perubahan kinerja proses belajar mengajar.¹³ Jenis observasi yang digunakan yaitu terstruktur yang dilakukan langsung oleh peneliti untuk mengamati dan mencari berbagai informasi yang berhubungan dengan perkembangan kognitif anak yang dilakukan peneliti dalam proses belajar mengajar.

2. Observasi Terhadap Perkembangan Kognitif Anak

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah untuk melihat peningkatan perkembangan kognitif anak dengan menggunakan *puzzle* huruf di

¹³ Kunandar, *Langkah Mudah penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Proses Guru*, (Jakarta Raja Grafindo Persada: 2008), h. 72.

kelompok A di RA Babul Huda Aceh Jaya. Data yang dikumpulkan oleh pengamat pada saat peneliti sedang melakukan proses pembelajaran yang merujuk pada indikator kognitif anak.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kualitatif. Suharsimi Arikunto. Data kualitatif adalah data yang berupa informasi berbentuk kalimat yang memberi gambaran tentang tingkat pemahaman terhadap sesuatu, pandangan atau sikap anak terhadap metode belajar yang baru dan perhatian yang dapat di analisis secara kualitatif.¹⁴ Data yang telah diperoleh dari hasil observasi, baik data dari observasi aktivitas guru dan observasi kemampuan perkembangan kognitif. Setelah keseluruhan data terkumpul, maka tahap berikutnya adalah pengelolaan data atau hasil penelitian untuk memperoleh sebuah kesimpulan. Untuk menganalisis hasil belajar anak peneliti menggunakan rumus persentase, untuk mengetahui apakah metode yang telah digunakan sesuai dengan yang telah direncanakan.¹⁵

1. Analisis Aktivitas Peneliti

Analisis aktivitas peneliti adalah data yang di peroleh saat peneliti melakukan pembelajaran kepada anak. Data aktivitas peneliti saat mengelola pembelajaran dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dengan skor rata-

¹⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Rineka Cipta, (Jakarta: 2006), h. 135-132.

¹⁵ Mukhlis, *Pembelajaran Matematika Relistis Untuk Materi Pokok Perbandingan Dikelas VII Smpn Pailangga Tesis*, (Surabaya:Universitas Negeri Surabaya, 2015), h. 69.

rata. Menurut Hasanuddin dalam Muklis pendeskripsian skor rata-rata tingkat kemampuan guru sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum xi}{N}$$

Keterangan :

\bar{x} = Mean (rata-rata)
 $\sum xi$ = Jumlah nilai (skor)
 N = Jumlah poin indikator

Aktivitas peneliti dalam mengelola pembelajaran dikatakan efektif jika memperoleh skor dari setiap yang akan dinilai berada pada katagori baik atau sangat baik.

Tabel 3.4: Kriteria Penilaian Peneliti

Nilai	Kriteria
$1,00 \leq TKP < 1,50$	Tidak baik
$1,50 \leq TKP < 2,50$	Kurang baik
$2,50 \leq TKP < 3,50$	Cukup baik
$3,50 \leq TKP < 4,50$	Baik
$4,50 \leq TKG < 5,00$	Sangat baik

Keterangan TKG adalah Tingkat Kemampuan Peneliti.¹⁶

2. Analisis Perkembangan Kognitif Anak

Analisis perkembangan kognitif dilakukan pada saat anak dalam proses belajar dan bermain dengan menggunakan *puzzle* huruf.

Data tentang perkembangan kognitif anak selama proses pembelajaran berlangsung dianalisis dengan menggunakan rumus persentase yaitu:

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

¹⁶ Mukhlis, *Pembelajaran Matematika Realistik Untuk Materi Pokok Perbandingan di Kelas VII Smpn Pailangga*, Tesis, (Surabaya: Universitas Negeri Surabaya, 2015), h. 69.

Keterangan:

P = Persentase yang di cari

F = Jumlah nilai yang di peroleh

N = Jumlah aktivitas seluruhnya.¹⁷

Tabel 3.5 Kriteria Pedoman Penilaian Perkembangan Kognitif

No	Skor	Kategori
1	0 – 40%	Belum Berkembang (BB)
2	41 – 55%	Mulai Berkembang (MB)
3	56 – 75%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
4	76 – 100%	Berkembang Sangat Baik (BSB)

F. Kriteria Keberhasilan

Setelah mengetahui persentase tersebut, langkah selanjutnya yaitu menentukan predikat yang telah dijadikan pedoman penilaian. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dinyatakan berhasil apabila terjadi perubahan yaitu berupa peningkatan dalam kemampuan mengenal huruf dan menunjukkan rata-rata kelas yang mencapai persentase 76% dikatakan kemampuan kognitifnya sudah berkembang sangat baik.¹⁸

G. Pedoman Penulisan

Pedoman penulisan dalam menulis karya ilmiah ini peneliti mengambil pedoman dari buku *Panduan Akademik dan Penulisan Skripsi Tahun 2016 Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh*. Sebagai tujuan untuk memecahkan permasalahan yang terjadi di lapangan, dan menjawab persoalan yang dipertanyakan oleh peneliti.¹⁹

¹⁷ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Mutiara Permata, 2003), h. 99.

¹⁸ Yusianti, *Meningkatkan Kemampuan*,,h. 899.

¹⁹ Mujiburrahman, dkk. *Panduan Akademik dan Penulisan Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh*, (Banda Aceh: 2016), h. 118-197.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

Lokasi Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan di RA Babul Huda Calang Aceh Jaya. Beralamat di Jalan pelabuhan calang Kecamatan Krueng Sabee Kabupaten Aceh Jaya. Keadaan fisik RA Babul Huda termasuk dalam kategori sekolah yang baik, karena memiliki bangunan yang cukup kokoh. RA Babul Huda memiliki luas tanah seluruhnya $\pm 20 \text{ M}^2 \times 30 \text{ M}^2$. Dengan dilengkapi beberapa bangunan yang digunakan sebagai kelas, ruang kepala sekolah, taman bermain dan toilet.

RA Babul Huda terletak di lingkungan yang sangat strategis, didepannya jalan raya, di samping kiri dan kanan dan belakang rumah warga. Lokasi sekolah sangat cocok untuk proses pembelajaran, karena sekolah mudah dijangkau dan sekolah terletak dekat dengan warga dan terletak di sekitaran kota Calang. Dengan fasilitas memadai memberikan ruang bermain bagi anak di pekarangan sekolah. Sekolah juga di lingkari pagar, sehingga anak-anak akan aman ketika bermain di pekarangan sekolah.

Alat peraga yang ada di ruangan kelas juga dikategorikan baik dan dibagi dalam beberapa kelompok main. Pembelajaran di RA Babul Huda menggunakan model pembelajaran kelompok dengan kurikulum 2013.

1. Sarana Prasarana

Sarana Pendidikan merupakan sarana penunjang bagi proses belajar mengajar di sekolah. Lengkap tidaknya fasilitas akan mempengaruhi keberhasilan program pendidikan. Kegiatan penelitian pada RA Babul Huda terlaksana dengan adanya sarana dan prasarana, sebagaimana dapat dilihat pada tabel berikut :

a. Gedung

Tabel 4.1 Keadaan Sarana dan Prasarana Pada RA Babul Huda Aceh Jaya

No	Nama Fasilitas	Jumlah	Kondisi
1	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
2	Ruang Belajar	3	Baik
3	Toilet	1	Baik
4	Taman Bermain	1	Baik

Sumber: Dokumentasi RA Babul Huda Aceh Jaya

b. Alat Permainan Outdoor dan Indoor

Sarana permainan yang ada cukup memadai dan dalam kondisi baik sehingga alat permainan mudah dimainkan oleh anak. Sarana permainan yang ada yaitu :

Tabel 4.2 Keadaan Alat Permainan Outdoor Pada RA Babul Huda Aceh Jaya

No	Nama Barang	Jumlah
1	Papan peluncur	2
2	Papan titian	1
3	Ayunan	2
4	Ayunan Perahu	1
5	Bola dunia	1
6	Terowongan	1
7	Tangga setengah lingkaran	1
8	Jungkitan	1
9	Rel kereta api	1

Sumber: dokumentasi RA Babul Huda Aceh jaya

Tabel 4.3 Keadaan Alat Permainan Indoor RA Babul Huda Aceh Jaya

No	Nama Barang	Jumlah
1	Gambar huruf hijaiyah	2
2	Gambar alphabet	3
3	Gambar tata cara wudhu	1
4	Bentuk-bentuk geometri	1
5	Balok bangunan	1
6	Gambar binatang darat, laut dan udara	2
7	Lego	1
8	Boneka tangan	1
9	Kartu angka	1
10	Kartu huruf	1

Sumber : Dokumentasi RA Babul Huda Aceh Jaya

2. Keadaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Tenaga pendidik dan tenaga kependidikan yang berada di RA Babul Huda Aceh Jaya diampu 1 (satu) guru pegawai negeri, 3 (Tiga) orang guru honorer. Berikut data guru dan karyawan RA Babul Huda Aceh Jaya dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.4 Data Keadaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan RA Babul Huda Aceh Jaya

No	Jabatan	Jumlah
1	Kepala Sekolah	1
2	Guru Pegawai Negeri	-
3	Guru Honorer	3

Sumber: Dokumentasi RA Babul Huda Aceh Jaya

Tabel 4.5 Keadaan Guru pada RA Babul Huda Aceh Jaya

No	Nama	Status Kepegawaian	Jabatan
1	Suhaimi, S. Pd.I	Pegawai Negeri Sipil	Kepala Sekolah
2	Juliana, S. Pd.I	Tenaga Honorer	Guru B
3	Erna Wati	Tenaga Honorer	Guru A
4	Julia wati, S. Pd	Tenaga Honorer	Guru Pendamping

Sumber: Dokumentasi RA Babul Huda Aceh Jaya

3. Keadaan Anak

Kelompok A di RA Babul Huda diampu oleh 1 (satu) orang guru kelas yaitu Ibu Erna Wati. Keadaan anak kelompok A berjumlah 12 (dua belas) orang anak. Dalam penelitian ini menggunakan anak kelompok A yang terdiri dari :

Tabel 4.6 Keadaan Anak Kelompok A RA Babul Huda Aceh Jaya

No	Nama	Jenis kelamin
1	MN	LK
2	MW	LK
3	MF	LK
4	MI	LK
5	FN	LK
6	RB	LK
7	FK	LK
8	NA	PR
9	SN	PR
10	MK	LK
11	HA	LK
12	MN	LK

Sumber: Dokumentasi RA Babul Huda Aceh Jaya

B. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di RA Babul Huda Aceh Jaya pada tanggal 31 juli s/d 15 agustus 2019. Adapun jadwal kegiatan secara lebih jelas dapat dilihat pada tabel.

Tabel 4.7 Pelaksanaan Penelitian Ra di Babul Huda Aceh Jaya

No	Hari/Tanggal	Jam	Kegiatan
1	Selasa, 31 Juli 2019	08.00-11.00	Pembelajaran siklus I pertemuan I, penggunaan <i>puzzle</i> huruf untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak
2	Rabu, 01 Agustus 2019	08.00-11.00	Pembelajaran siklus I pertemuan II, penggunaan <i>puzzle</i> huruf untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak
3	Kamis, 02 Agustus 2019	08.00-11.00	Pembelajaran siklus I pertemuan II, penggunaan <i>puzzle</i> huruf untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak
4	Senin, 13 Agustus 2019	08.00-11.00	Pembelajaran siklus II pertemuan I, penggunaan <i>puzzle</i> huruf untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak.

5	Selasa, 14 Agustus 2019	08.00-11.00	Pembelajaran siklus II pertemuan II, penggunaan <i>puzzle</i> huruf untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak
6	Rabu, 15 Agustus 2019	08.00-11.00	Pembelajaran siklus II pertemuan II, penggunaan <i>puzzle</i> huruf untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak

C. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelompok A dengan subyek penelitian berjumlah 12 anak. Dalam penelitian ini proses kegiatan belajar mengajar menggunakan *Puzzle* huruf yang dilaksanakan pada tanggal 31 Juli 2019 sampai dengan tanggal 15 Agustus 2019. Dalam penggunaan *Puzzle* untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada kelompok A penelitian ini dilakukan di dalam 2 siklus.

1. Pra Tindakan

Data kemampuan awal diperoleh pada saat observasi terhadap kemampuan kognitif dengan mengenal huruf pada anak kelompok A di RA Babul Huda pada tanggal 30 Juli 2019. Saat kegiatan observasi dilakukan anak-anak sedang melakukan kegiatan mengenal huruf A-Z, dan anak sedang belajar untuk menirukan huruf A sampai dengan Z, kemudian guru memberikan kesempatan kepada anak maju ke depan untuk menunjukkan huruf yang ditanyakan oleh guru. Berdasarkan hasil observasi peneliti di kelompok A RA Babul Huda ini masih rendah kemampuan kognitifnya dalam mengenal huruf, guru harus menyampaikan secara berulang-ulang huruf yang ingin di kenalkan dan anak diminta untuk menyebutkan kembali huruf yang di kenali guru, anak masih belum terlalu mengenal huruf-huruf yang di kenalkan oleh guru dan masih terlihat

bingung, hanya beberapa anak saja yang mampu mengenali huruf-huruf yang telah diajarkan.

Berikut tabel hasil observasi kemampuan kognitif anak kelompok A sebelum tindakan.

Tabel 4.8: Hasil Observasi Kemampuan Anak Pra Tindakan RA Babul Huda Aceh Jaya

No	Nama Anak	Skor Anak	Persentase	Keterangan
1	MN	5	31,25	MB
2	MW	5	31,25	MB
3	MF	9	56,25	BSH
4	MI	4	25	BB
5	FN	7	43,75	BSH
6	RB	10	62,5	BSB
7	FK	7	45,75	BSH
8	NA	8	50	MB
9	SN	5	31,25	MB
10	MK	9	56,25	BSH
11	HA	7	43,75	BSH
12	MN	5	31,25	MB
Persentase			42,19	MB

Sumber : Dokumentasi RA Babul Huda Aceh Jaya

Berdasarkan tabel 4.8 di atas dapat diketahui bahwa pada hasil observasi sebelum tindakan, maka didapatkan hasil yaitu 1 orang anak dikategorikan belum berkembang (BB) dan 5 orang anak dikategorikan mulai berkembang (MB), dan 5 orang anak dikategorikan berkembang sesuai harapan (BSH), dan 1 orang anak dikategorikan berkembang sangat baik (BSB). Oleh karena itu berdasarkan hasil observasi sebelum tindakan dapat di simpulkan bahwa anak-anak kelompok A di RA Babul Huda masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan kognitif dalam mengenal huruf, sehingga di perlukan stimulasi untuk mengembangkan kemampuan kognitif dalam mengenal huruf pada kelompok A RA Babul Huda Aceh Jaya.

2. Siklus I

Penelitian dalam Siklus I terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi, dimana pada siklus ini dilaksanakan tiga kali pertemuan:

Tabel 4.9: Jadwal Penelitian Siklus I RA Babul Huda Aceh Jaya

No	Hari/Tanggal	Jam	Kegiatan
1	Selasa, 31 juli 2019	08.00-11.00	Pertemuan 1
2	Rabu, 01 agustus 2019	08.00-11.00	Pertemuan 2
3	Kamis, 02 agustus 2019	08.00-11.00	Pertemuan 3

Sumber: hasil observasi lapangan

Berikut merupakan deskripsi pelaksanaan penelitian pada Siklus 1:

a. Perencanaan

Tahap ini peneliti merancang dan mempersiapkan beberapa kebutuhan yang diperlukan pada saat melakukan pembelajaran yaitu:

- 1) Berkolaborasi dengan guru kelompok A (Ibu Juliana, S. Pd) membuat rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) dengan tema Diri Sendiri dan sub tema Panca Indera.
- 2) Mempersiapkan APE yang akan digunakan yaitu berupa *puzzle* huruf yang terbuat dari kardus yang telah di potong berukuran 8 x 12 cm yang didalamnya memuat huruf abjad A-Z yang berwarna.
- 3) Mempersiapkan instrumen penilaian yang berupa lembar observasi aktivitas guru sesuai dengan RPPH
- 4) Mempersiapkan instrumen penilaian yang berupa lembar observasi *checklist* yang didalamnya memuat nama anak, indikator peningkatan kognitif anak dengan mengenal huruf dan skor yang di peroleh.

- 5) Mempersiapkan kamera guna mendokumentasikan aktivitas permainan anak jika diperlukan.

b. Tindakan

Pelaksanaan tindakan yaitu penggunaan *puzzle* untuk mengenal huruf dilaksanakan pada kegiatan inti pembelajaran. Tema pada Siklus 1 adalah “Diri Sendiri” dengan sub tema “Panca indera”. Kegiatan pembelajaran di RA Babul Huda Aceh Jaya ini berlangsung dari pukul 08.00-11.00 WIB.

c. Pengamatan

Kegiatan pengamatan ini dilakukan saat pelaksanaan tindakan dan saat pembelajaran pada umumnya, sebab kemampuan mengenal huruf tidak hanya berdiri sendiri namun juga terkait dengan pembelajaran lainnya. Pengamatan ini dilakukan untuk melihat hasil dari tindakan Siklus 1 berupa penggunaan *puzzle* huruf untuk meningkatkan perkembangan kognitif dalam mengenal huruf. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan lembar *checklist*. Berdasarkan hasil pengamatan diperoleh data sebagai berikut:

1) Observasi Aktivitas Peneliti

Pengamatan kemampuan peneliti dalam mengelola pembelajaran diamati oleh guru kelas kelompok A yaitu Ibu Juliana, S. Pd.I. Hasil pengamatan kemampuan peneliti dalam pengelolaan pembelajaran dengan menggunakan *puzzle* pada Siklus 1 dapat dilihat pada tabel 4.10 berikut ini:

Tabel 4.10: Hasil Observasi Aktivitas Peneliti Pada Siklus I RA Babul Huda Aceh Jaya

No	Aspek yang diamati	Skor Penilaian		
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3
A	Kegiatan Awal			
1	Penyambutan kegiatan pagi	4	4	4
2	Circle time: Salam, doa, bertukar kabar	2	3	4
3	Guru dan anak mengulang hafalan surat pendek dan doa sehari-hari	3	3	4
4	Tanya jawab antara anak dan guru mengenai pembelajaran kemarin	2	3	4
5	Menyanyikan beberapa lagu dan berbagi cerita	2	3	4
B	Kegiatan Inti			
	Model Sentra:			
	Pijakan Sebelum Bermain:			
6	Penjelasan tema	2	3	3
7	Guru menjelaskan cara dan aturan-aturan dalam permainan	3	3	4
8	Membimbing anak melakukan kegiatan belajar dan bermain	3	3	3
	Pijakan Saat Bermain			
9	Guru menginformasikan tentang pembelajaran yang akan dilakukan.	4	4	4
10	Guru memperkenalkan <i>puzzle</i> huruf kepada anak	4	4	5
11	Guru menunjukkan gambar sesuai tema	4	4	4
12	Guru memperkenalkan gambar-gambar yang ada di <i>puzzle</i> huruf kepada anak	4	4	4
13	Guru membimbing anak dalam menyusun <i>puzzle</i> huruf	3	3	4
14	Guru meminta anak untuk menyusun huruf yang di <i>puzzle</i> secara kreatif hingga menjadi satu kata	2	3	4
15	Menyebutkan kembali huruf-huruf yang ada di <i>puzzle</i> huruf	3	3	4
	Pijakan Setelah Bermain:			
16	Guru menginstruksikan kepada anak untuk membersihkan alat bermain	3	3	3
17	Menceritakan pengalaman selama	2	2	3

	bermain			
18	Guru mengevaluasi tentang permainan yang dilakukan pada hari itu	2	3	3
C	Kegiatan penutup			
19	Guru memberikan kesimpulan tentang kegiatan yang dilakukan hari ini	2	3	3
20	Guru memberitahukan pembelajaran untuk besok	2	3	3
21	Guru mengajak anak untuk berdoa sebelum pulang	3	3	4
22	Guru memberi salam	4	5	5
Jumlah skor		63	72	83
Rata-rata		2,82	3,27	3,77
Kategori		Cukup Baik	Cukup Baik	Baik

Sumber: Hasil Observasi Lapangan Di RA Babul Huda Aceh Jaya agustus 2019

2) Hasil Kemampuan Pengembangan Kognitif dengan Mengenal Huruf

Setelah dilakukan hasil kegiatan pembelajaran pada Siklus 1, peneliti melakukan evaluasi untuk mengetahui penggunaan *puzzle* untuk meningkatkan perkembangan kognitif dalam mengenal huruf pada anak Siklus I dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.11: Hasil Observasi Perkembangan Kognitif dengan Menggunakan Puzzle Huruf Siklus I RA Babul Huda Aceh Jaya

No	Nama Anak	Skor	Persentase	Keterangan
1	MN	9	56,25	MB
2	MW	9	56,25	MB
3	MF	13	81,25	BSB
4	MI	8	50	MB
5	FN	10	62,5	BSH
6	RB	10	62,5	BSH
7	FK	11	68,75	BSH
8	NA	12	75	BSH
9	SN	9	56,25	MB
10	MK	13	81,25	BSB
11	HA	11	68,75	BSH
12	MN	9	56,25	MB
Persentase			64,58	BSH

Sumber: Hasil Observasi Lapangan Di RA Babul Huda Aceh Jaya agustus 2019

d. Refleksi (Reflecting)

Secara umum, penjelasan tentang hasil temuan untuk aspek-aspek yang perlu diperbaiki selama proses pembelajaran pada Siklus I adalah sebagai berikut:

Tabel 4.12: Hasil Temuan dan Revisi Selama Proses Pembelajaran Berlangsung Pada Siklus I RA Babul Huda Aceh Jaya

No	Aktivitas	Hasil Temuan	Revisi
1.	Aktivitas Peneliti		
	a) Pertemuan pertama	<ul style="list-style-type: none"> - Belum mampu menguasai kelas - Belum bisa mengontrol anak - belum mampu dalam mendapatkan perhatian anak 	<ul style="list-style-type: none"> - Sudah bisa menguasai kelas - Harus bisa mengontrol anak - Sudah mampu dalam mencari perhatian anak
	b) Pertemuan kedua	<ul style="list-style-type: none"> - Masih belum bisa menguasai kelas - Masih belum bisa dalam mencari perhatian anak - Masih belum bisa mengontrol keadaan anak 	<ul style="list-style-type: none"> - Sudah mampu dalam menguasai kelas - Sudah bisa mencari perhatian anak - Harus mampu mengontrol anak supaya tidak terlalu banyak habis waktu yang terbuang
	c) Pertemuan ketiga	<ul style="list-style-type: none"> - Masih belum mampu dalam menguasai kelas - Anak-anak terlalu antusias ketika melihat <i>puzzle</i> huruf - Terlalu banyak menghabiskan waktu untuk menertipkan keadaan anak - Masih belum mampu mengontrol anak 	<ul style="list-style-type: none"> - sudah lebih siap dalam mempersiapkan segala kebutuhan sebelum kegiatan mengajar - sudah dapat meningkatkan minat anak untuk melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan <i>puzzle</i> huruf - sudah lebih mampu mengontrol keadaan anak

2.	<p>Peningkatan aspek perkembangan kognitif</p> <p>a) Pertemuan pertama</p> <p>b) Pertemuan kedua</p> <p>c) Pertemuan ketiga</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Masih belum mampu mengenal huruf - Masih suka mengganggu teman - Masih tidak mau mendengarkan instruksi dari guru - Masih Ribut di kelas - Anak tdak mau belajar <ul style="list-style-type: none"> - Masih belum mampu mengenal huruf - Masih keliru dalam menyebutkan huruf-huruf - Masih sulit dalam menyusun <i>puzzle</i> huruf - Masih sulit dalam menyusun urutan huruf A-Z <ul style="list-style-type: none"> - Masih belum mampu dalam mengenal huruf abjad - Masih terbalik-balik saat menyebutkan huruf - Masih belum mampu mencocokkan kepingan <i>puzzle</i> - Masih sulit menyusun <i>puzzle</i> huruf sesuai kata yang telah di sediakan 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat APE yang menarik agar anak tertarik dalam proses pembelajaran - Alihkan perhatian anak dengan cara mengajak anak untuk bernyanyi lagu baru - Mengajak anak belajar sambil bermain dengan memberlakukan peraturan sebelum bermain <ul style="list-style-type: none"> - Lebih memotivasikan anak agar anak mampu mengenal huruf - Perlu membuat APE yang menarik agar mendapatkan perhatian anak - Perlu mengenalkan huruf yang ada di <i>puzzle</i> huruf “step by step” <ul style="list-style-type: none"> - Perlu membuat kegiatan yang menyenangkan untuk anak bisa mengenal huruf dengan menyusun <i>puzzle</i> huruf - Lebih memberikan penguatan materi tema yang diajarkan. - Anak-anak diminta kembali menyebutkan huruf-huruf yang ada dalam <i>Puzzle</i> huruf - Perlu membantu anak untuk dapat mengerti penggunaan <i>puzzle</i> yang dilakukan.
----	--	---	---

3. Deskripsi Proses Pembelajaran Siklus II

Penelitian Siklus II ini terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Pelaksanaan Siklus II ini dilakukan tiga kali pertemuan yaitu pada hari senin 13 agustus, selasa 14 agustus dan rabu 15 agustus 2019.

Tabel 4.13: Jadwal Penelitian Siklus II

No	Hari/Tanggal	Jam	Kegiatan
1	13 agustus 2019	08.00-11.00	Pertemuan 1
2	14 agustus 2019	08.00-11.00	Pertemuan 2
3	15 agustus 2019	08.00-11.00	Pertemuan 3

Sumber: Hasil Observasi Lapangan

Berikut merupakan deskripsi pelaksanaan penelitian Siklus II:

a. Perencanaan

Tahap perencanaan dalam penelitian ini meliputi beberapa proses yang berkaitan dengan persiapan pelaksanaan penelitian yaitu sebagai berikut:

- 1) Mempersiapkan ruangan kelas, agar setiap anak dapat melihat ke satu arah saat peneliti nantinya mengenal simbol-simbol huruf.
- 2) Mempersiapkan APE yang akan digunakan yaitu kepingan *puzzle* huruf yang berukuran 8 x 12 cm.
- 3) Menambah media yang akan digunakan seperti menarik garis putus-putus dalam bentuk huruf untuk anak mengingat apa yang sudah mereka ketahui sebelumnya.
- 4) Peneliti menjelaskan cara melakukan kegiatan dengan menarik garis putus-putus yang ada pada huruf tersebut, melakukan pendampingan terhadap anak yang belum mampu.
- 5) Peneliti menjelaskan kembali tentang huruf yang belum anak mengetahuinya.

- 6) Mempersiapkan instrumen penilaian yang berupa lembar observasi *checklist* yang di dalamnya memuat nama anak, indikator kemampuan perkembangan kognitif dan skor.
- 7) Mempersiapkan kamera guna mendokumentasikan aktivitas permainan anak jika di perlukan.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan yaitu *Puzzle* huruf ini dilaksanakan pada kegiatan awal dan kegiatan inti saat apersepsi. Tema pada siklus II adalah Diri sendiri dengan sub tema kesukaanku. Kegiatan pembelajaran di RA Babul Huda Aceh Jaya ini berlangsung dari pukul 08.00-11.00 WIB.

c. Pengamatan

Kegiatan pengamatan ini dilakukan saat pelaksanaan tindakan dan saat pembelajaran pada umumnya, sebab kemampuan mengenal huruf tidak hanya berdiri sendiri namun juga terkait dengan pembelajaran yang lainnya. Pengamatan ini dilakukan untuk melihat hasil dari tindakan Siklus II berupa menggunakan *puzzle* huruf untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi *checklist*. Berdasarkan hasil pengamatan diperoleh data sebagai berikut.

1) Observasi Aktivitas Peneliti

Pengamatan kemampuan peneliti dalam mengelola pembelajaran diamati oleh guru kelas kelompok A yaitu Ibu Juliana, S. Pd. Hasil pengamatan kemampuan peneliti dalam pengelolaan pembelajaran dengan menggunakan *puzzle* huruf pada Siklus II dapat dilihat pada tabel 4.13 berikut ini:

Tabel 4.14: Hasil Observasi Aktivitas Peneliti Pada Siklus II RA Babul Huda Aceh Jaya

No	Aspek yang diamati	Skor Penilaian		
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3
A	Kegiatan Awal			
1	Penyambutan kegiatan pagi	5	5	5
2	Circle time: Salam, doa, bertukar kabar	4	5	5
3	Guru dan anak mengulang hafalan surat pendek dan doa sehari-hari	5	5	5
4	Tanya jawab antara anak dan guru mengenai pembelajaran kemarin	4	4	5
5	Menyanyikan beberapa lagu dan berbagi cerita	4	4	5
B	Kegiatan Inti			
	Model Sentra:			
	Pijakan Sebelum Bermain:			
6	Penjelasan tema	4	4	5
7	Guru menjelaskan cara dan aturan-aturan dalam permainan	4	4	5
8	Membimbing anak melakukan kegiatan belajar dan bermain	4	4	4
	Pijakan Saat Bermain			
9	Guru menginformasikan tentang pembelajaran yang akan dilakukan.	5	5	5
10	Guru memperkenalkan <i>puzzle</i> huruf kepada anak	5	5	5
11	Guru menunjukkan gambar sesuai tema	5	5	5
12	Guru memperkenalkan gambar-gambar yang ada di <i>puzzle</i> huruf kepada anak	4	4	5
13	Guru membimbing anak dalam menyusun <i>puzzle</i> huruf	4	5	5
14	Guru meminta anak untuk menyusun huruf yang di <i>puzzle</i> secara kreatif hingga menjadi satu kata	4	4	4
15	Menyebutkan kembali huruf-huruf yang ada di <i>puzzle</i> huruf	4	4	4
	Pijakan Setelah Bermain:			
16	Guru menginstruksikan kepada anak untuk membersihkan alat bermain	4	4	4
17	Menceritakan pengalaman selama	4	4	4

	bermain			
18	Guru mengevaluasi tentang permainan yang dilakukan pada hari itu	3	4	4
C	Kegiatan penutup			
19	Guru memberikan kesimpulan tentang kegiatan yang dilakukan hari ini	3	4	4
20	Guru memberitahukan pembelajaran untuk besok	4	5	5
21	Guru mengajak anak untuk berdoa sebelum pulang	4	5	5
22	Guru memberi salam	4	5	5
Jumlah skor		91	98	103
Rata-rata		4,14	4,45	4,68
Kategori		Baik	Baik	Sangat Baik

Sumber: Hasil Observasi Lapangan Di RA Babul Huda Aceh Jaya Agustus 2019

Berdasarkan hasil data observasi yang dilakukan pengamat terhadap aktivitas peneliti pada pertemuan pertama jumlah skor yang diperoleh 91 dengan nilai rata-rata 4,14 dan dapat disimpulkan bahwa taraf keberhasilan aktivitas peneliti pertemuan pertama berdasarkan observasi pengamat termasuk dalam kategori “Baik”, aktivitas peneliti pada pertemuan kedua jumlah skor yang di dapat yaitu 98 dengan nilai rata-rata 4,45 dan termasuk dalam kategori “Baik” dan aktivitas peneliti pada pertemuan ketiga jumlah skor yang di dapat yaitu 103 dengan nilai rata-rata 4,68 dan termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Dengan demikian taraf keberhasilan aktivitas peneliti berdasarkan observasi pengamat pada Siklus II termasuk katagori Sangat Baik.

2) Hasil Belajar Anak Pada Siklus II

Setelah dilakukan kegiatan pembelajaran pada Siklus II, peneliti melakukan evaluasi untuk mengetahui penggunaan *puzzle* huruf untuk

meningkatkan kemampuan kognitif mengenal huruf hasil evaluasi belajar anak pada Siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.15: Hasil Observasi Perkembangan Kognitif dengan Menggunakan Puzzle Huruf Siklus II RA Babul Huda Aceh Jaya

No	Nama Anak	Skor	Persentase	Keterangan
1	MN	13	81,25	BSB
2	MW	13	81,25	BSB
3	MF	16	100	BSB
4	MI	12	75	BSH
5	FN	14	87,5	BSB
6	RB	14	87,5	BSB
7	FK	14	87,5	BSB
8	NA	15	93,75	BSB
9	SN	13	81,25	BSB
10	MK	16	100	BSB
11	HA	14	87,5	BSB
12	MN	13	81,25	BSB
Persentase			86,98	BSB

Sumber: Hasil Observasi Lapangan Di RA Babul Huda Aceh Jaya agustus 2019

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

Keterangan :

P : Nilai persentase

F : Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N : Jumlah individu

100 : Konstanta

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari Siklus II ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan *puzzle* huruf dalam mengenal huruf ini mengalami peningkatan baik secara individual atau pun klasikal, dengan demikian dari segi hasil pelaksanaan tindakan pada Siklus II dikatakan sudah berhasil. Berikut merupakan tabel peningkatan kemampuan mengenal huruf anak setelah dilaksnakan Siklus I dan II.

Tabel 4.16: Peningkatan Kemampuan Kognitif Menggunakan *Puzzle* Huruf RA Babul Huda Aceh Jaya

No	Nama Anak	Mengenal Huruf		
		Sebelum Tindakan(%)	Siklus I (%)	Siklus II (%)
1	MN	31,25	56,25	81,25
2	MW	31,25	56,25	81,25
3	MFR	56,25	81,25	100
4	MI	25	50	75
5	FN	43,75	62,5	87,5
6	RB	62,5	62,5	87,5
7	MFK	43,75	68,75	87,5
8	NAS	50	75	93,75
9	SN	31,25	56,25	81,25
10	MKN	56,25	81,25	100
11	HA	43,75	68,75	87,5
12	MNA	31,25	56,25	81,25
Persentase		42,19	64,58	86,98

Sumber: Hasil Observasi Lapangan Agustus 2019

d. Refleksi (Reflecting)

Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas peneliti dan hasil evaluasi anak pada siklus II dapat disimpulkan bahwa penggunaan *puzzle* huruf untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak di RA Babul Huda Aceh Jaya dalam kategori sangat baik.

Tabel 4.17 Hasil Temuan dan Revisi Selama Proses Pembelajaran Berlangsung pada Siklus II RA Babul Huda Aceh Jaya

No	Aktivitas	Hasil temuan	Revisi
1.	Aktivitas Peneliti a) Pertemuan pertama	<ul style="list-style-type: none"> - Aktivitas peneliti dalam mengelola kelas sudah mulai meningkat - Peneliti sudah mulai dapat mengontrol anak - Peneliti sudah mulai mendapatkan perhatian anak 	Peneliti mulai meningkat dalam proses pembelajaran Terbukti ketika anak mulai bosan peneliti dapat mengatasi anak

	b) Pertemuan kedua	<ul style="list-style-type: none"> - Peneliti sudah dapat mengatasi masalah dalam proses pembelajaran - Peneliti sudah mampu mengaitkan pembelajaran dengan kegiatan sehari-hari - Sudah sudah mampu membuat anak belajar dengan menyenangkan 	Hasil peneliti sudah meningkat dalam proses belajar mengajar terbukti ketika peneliti mengajak anak dalam menyusun <i>puzzle</i> huruf anak langsung tanggap terhadap peneliti
	c) Pertemuan ketiga	<ul style="list-style-type: none"> - Peneliti sudah bisa mengontrol anak - Peneliti sudah dekat dengan anak - Peneliti sudah bisa mengaitkan pembelajaran dengan tema - Peneliti sudah mampu menguasai kelas - Peneliti sudah mampu membuat anak senang dalam pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> - Hasil penelitian aktivitas peneliti dalam mengelola pembelajaran pada siklus II semakin meningkat - Hasil penelitian pada siklus II telah memenuhi kriteria keberhasilan terbukti ketika peneliti mengenalkan huruf pada anak dengan menggunakan <i>puzzle</i> huruf
2.	Peningkatan Aspek Perkembangan Kognitif dengan Mengenal Huruf		
	a) Pertemuan pertama	<ul style="list-style-type: none"> - Anak mulai mau belajar - Anak mulai mau mendengarkan instruksi - Anak mulai mampu membedakan huruf satu dengan yang lain 	Hasil penelitian pengembangan kognitif pada anak mulai meningkat, terbukti ketika guru menenal huruf secara acak
	b) Pertemuan kedua	<ul style="list-style-type: none"> - Anak sudah mampu mengenal huruf - Anak mampu menyusun kepingan <i>puzzle</i> huruf 	Hasil penelitian pengembangan kognitif pada anak sudah meningkat terbukti

	c) Pertemuan ketiga	<ul style="list-style-type: none"> - Anak mampu mengurutkan huruf - Anak mau belajar dengan menyenangkan - Anak sudah mampu mengurutkan huruf A-Z - Anak sudah bisa menyusun kepingan <i>puzzle</i> huruf - Anak sudah mampu menyusun huruf menjadi satu kata - Semua anak sudah mau belajar - Anak sudah bisa membedakan huruf antara satu dan lain, peneliti mengaitkan huruf dengan bernyanyi lagu huruf A-Z 	<p>ketika anak menyusun <i>puzzle</i> huruf anak sudah mampu mengurutkan huruf sesuai kata yang telah disediakan.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hasil penelitian pengembangan kognitif dengan mengenal huruf pada siklus II semakin baik dan semakin meningkat - Peneliti telah memenuhi kriteria keberhasilan. Terbukti dengan peneliti membagikan <i>puzzle</i> huruf dalam kelompok bermain, peneliti dapat dengan mudah memperkenalkan huruf-huruf dengan menyanyikan lagu huruf A-Z sesuai dengan <i>puzzle</i> huruf yang telah disediakan, maka anak lebih paham.
--	---------------------	--	---

C. Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian ini memaparkan hasil pada siklus I pertemuan 1, 2 dan 3 dan Siklus II pertemuan 1, 2 dan 3. Pada pertemuan ke 3 siklus II aktivitas peneliti dan pemahaman anak sudah meningkat.

1. Aktivitas Peneliti

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh pengamat di RA Babul Huda Aceh Jaya tahun ajaran 2019/2020 pada anak kelompok A bahwa peneliti sudah melakukan proses pembelajaran untuk meningkatkan kognitif anak dengan menggunakan *puzzle* huruf. Pada siklus I aktivitas peneliti mencapai nilai

rata-rata 3,77 dalam kategori “Baik”. Pada siklus II mendapatkan nilai rata-rata 4,68 dalam kategori “Sangat Baik”,

Faktor yang mendukung keberhasilan peneliti dalam rangka mengelola kegiatan pembelajaran dan mengembangkan kemampuan mengenal huruf anak karena dengan menggunakan *puzzle* huruf dan media-media atau APE pendukung lainnya yang dapat membantu anak dalam mengenal huruf abjad.

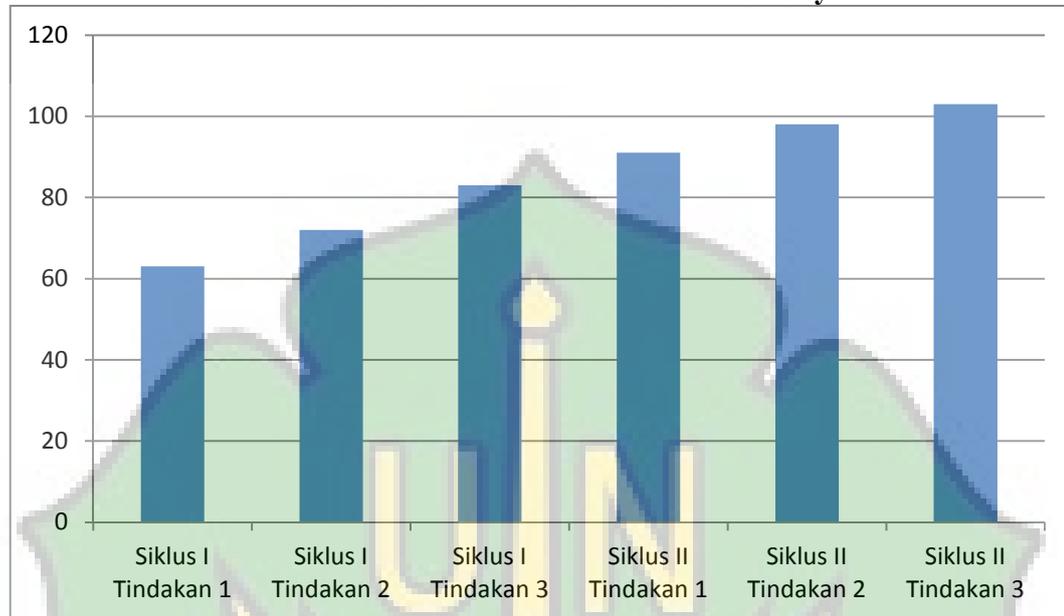
Puzzle merupakan permainan yang terdiri dari potongan gambar-gambar, kotak-kotak, bangun-bangun, huruf-huruf, dan angka-angka yang disusun menjadi sebuah permainan yang memiliki daya tarik. Sehingga permainan *puzzle* akan membuat anak menjadi termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan merangkai potongan *puzzle* secara cepat dan tepat.

Melalui *puzzle*, anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar yang utuh. Bermain *puzzle* juga dapat meningkatkan keterampilan motorik halus, anak dapat melatih koordinasi tangan dan mata untuk mencocokkan kepingan-kepingan *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar. *Puzzle* juga melatih kemampuan nalar dan daya ingat juga konsentrasi. Saat bermain *puzzle*, dapat melatih sel-sel otaknya untuk menyelesaikan potongan-potongan kepingan gambar tersebut.¹ Dan dengan adanya *puzzle* huruf akan mempermudah anak dalam mengenal huruf, dikarenakan *puzzle* huruf anak dapat membedakan huruf-huruf ketika anak menyusun potongan kepingan *puzzle*.

¹ Sri Widyanarti, “Peningkatan Kemampuan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan *Puzzle*”, Jurnal Pesona, Vol. 1, No.1, 2012.

Berikut merupakan grafik hasil observasi dari Siklus I dan Siklus II yaitu :

**Gambar 4.1: Diagram Batang Hasil Observasi Siklus I dan Siklus II
Aktivitas Peneliti RA Babul Huda Aceh Jaya**



Sumber: Hasil Observasi Lapangan Di RA Babul Huda Aceh Jaya Agustus 2019

2. Peningkatan Perkembangan Kognitif dengan Mengenal Huruf

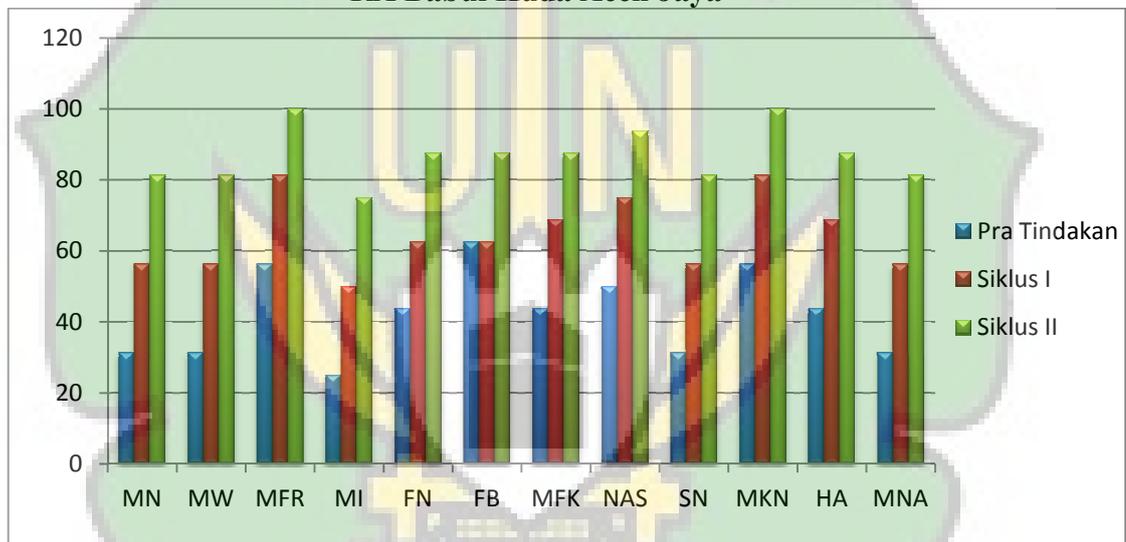
Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan mengajarkan tema diri sendiri dengan sub tema panca indera diperoleh hasil yaitu, pada pra tindakan memperoleh hasil 42,19 dalam kategori Mulai Berkembang (MB), Siklus I memperoleh persentase 64,58 dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Siklus II memperoleh 86,98 dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Menurut Gessel dan Amatruda dalam jurnal PAUD teratai menyatakan bahwa pada usia 4-5 tahun, yaitu masa belajar satu konsep. Salah satunya anak suda mulai belajar mengenal konsep huruf sederhana, misalnya menyebut huruf

seederhana, meniru huruf sederhana, mmengurutkan huruf walupun masih keliru urutannya, dan penguasaan kecil dari benda-benda.²

Pelaksanaan pembelajaran di sentra main persiapan melalui penggunaan *puzzle* huruf untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak selesai pada siklus II. Berikut merupakan rekapitulasi hasil pengembangan kemampuan mengenal huruf dari Siklus I dan Siklus II yaitu :

Gambar 4.2: Diagram Batang Hasil Observasi dan Persentase Siklus I dan Siklus II Peningkatan Perkembangan Kognitif dengan Mengenal Huruf RA Babul Huda Aceh Jaya



² Nofit Lusmawati Dan Masudah, *Pengaruh Media Flannel Board Terhadap Kemampuan Kognitif Mengenal Konsep Huruf Kelompok A Tk Dharma Wanita Sumberejo Balog Ponorogo*, Jurnal Paud Teratai, Vol.06, No.03, Tahun 2017.

BAB V

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di RA Babul Huda Aceh Jaya tentang penggunaan *puzzle* huruf untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak dengan mengenal huruf di RA Babul Huda Aceh Jaya tahun ajaran 2019/2020 maka dapat ditemukan kesimpulan dan saran sebagai berikut:

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis data yang dilakukan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan yaitu:

1. Aktivitas guru dalam proses pembelajaran dengan penggunaan *puzzle* huruf dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak, hal ini dapat dilihat pada Siklus I secara keseluruhan kemampuan guru dalam mengelola dan mengajar di dalam kelas memperoleh nilai 3,64 kategori baik. Selanjutnya dapat dilihat pada siklus II kemampuan guru dalam mengelola di dalam kelas mengalami peningkatan yaitu memperoleh skor 4,95 kategori Sangat baik.
2. Penggunaan *puzzle* huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A, hal ini terbukti dari hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata pada kemampuan mengenal huruf dengan rata-rata ketercapaian anak pada Siklus I mencapai 64,58% kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan pada siklus kedua mencapai 86,98% kategori

Berkembang Sangat Baik (BSB), hal ini telah mencapai kriteria keberhasilan penelitian sebesar 81%.

B. Saran

Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian, ada beberapa saran yang dapat dilaksanakan untuk penggunaan *puzzle* huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Berikut merupakan beberapa saran yang nantinya dapat bermanfaat:

1. Bagi Guru di Taman Kanak-Kanak

Guru dapat memberikan program penggunaan *puzzle* huruf untuk meningkatkan perkembangan kognitif dalam mengenal huruf. Selain itu guru dalam melakukan pembelajaran dengan menggunakan sentra guru sebaiknya lebih dekat dengan anak dan lebih memperhatikan anak. *Puzzle* huruf digunakan dengan cara mengkolaborasikan dengan media-media yang lain yang membuat rasa ingin tahun anak berkembang.

2. Bagi Sekolah

Sekolah perlu menambah berbagai sumber kegiatan yang menarik untuk anak dan menyediakan fasilitas yang dibutuhkan misalnya dengan menyediakan buku-buku kumpulan permainan untuk anak, media-media yang menarik untuk anak sehingga metode pembelajaran yang ada juga dapat lebih variatif

3. Bagi Peneliti

Untuk penelitian kedepannya diharapkan sebagai seorang pendidik harus mampu mengembangkan kemampuan proses belajar mengajarnya menjadi lebih baik dan meningkat.



DAFTAR PUSTAKA

- Asrul, Sitorus dkk. (2016). *Strategi Pendidikan Anak Usia Dini dalam Membina SDM yang Berkarakter*, Medan: Perdana Publishing
- Ali Nugraha, dkk. (2014). *Pedoman Pembelajaran Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Dektorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini.
- Burhanuddin Salam. (2002) *Pengantar Pedagogik, (Dasar-Dasar Ilmu Pendidik)*, Jakarta: Rineka Cipta
- Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Evi Ifanah, "Pengaruh Media Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak Kelompok A". *Jurnal PAUD Teratai*. Volume 05 Nomor 02 tahun 2016.
- Genesa, Vernand, dkk. (2013) *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Vocal Melalui Media Puzzle Bagi Anak Kesulitan Belajar Kelas II di SDN 18 Koto Luar. (Online). Vol. 2, No. 3, (<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>, diakses 17 Oktober 2018).*
- Johani Dimiyati. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan & Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Indonesia: Kencana,.
- Khadir Abdul, dkk. (2012). *Metode Pendidikan*, Jakarta: Kencana
- Mukhtar Latif dkk. (2013) *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Kencana.
- Khadijah. (2016) *pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Kunandar. (2008). *Langkah Mudah penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Proses Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Masganti Sit. (2010). *Perkembangan Peserta Didik*. Medan: Perdana Publishing.
- Muhammad Wendi. (2013). *Memahami Cara Anak - Anak Belajar*. Jakarta: Visi Media.
- Muloke, Inggried Claudia. dkk. (2014) *Pengaruh Alat Permainan Edukatif (Puzzle) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Linawan Kecamatan Pinolosian Kabupaten Bolaang Mongondow Selatan. Jurnal, Keperawatan Universitas Sam Ratulangi Manado. Pedagogi, Vol. 2 No. 2., Oktober 2017)*
- Muhammad Busyro Karim dan Siti Herlinah Wifroh. (2012). *Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif*. *Jurnal PGPAUD Trunojoyo*, volume 1 nomor 2, oktober 2014.
- Muhammad Fadhillah. (2012) *Desain Pembelajaran PAUD Tinjauan Teoritik Dan Praktik*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

- Mukhlis. (2015) *Pembelajaran Matematika Relistis Untuk Materi Pokok Perbandingan Dikelas VII Smpn Pailangga* Tesis. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Nana Sudjana. (2003) *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Mutiara Permata.
- Nofit Lusmawati Dan Masudah. (2014) *Pengaruh Media Flannel Board Terhadap Kemampuan Kognitif Mengenal Konsep Huruf Kelompok A Tk Dharma Wanita Sumberejo Balog Ponorogo*, Jurnal Paud Teratai, Vol.06, No.03, Tahun 2017.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.*
- Sari, Yustika, dkk. 2013. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal melalui Media Puzzle Huruf bagi Anak Slow Learner*. Padang: FIP.
- Susanto. (2012) *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada.
- Sujiono, Yuliani Nurani & Sujiono, Bambang. (2010) *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks.
- Soebachman. (2012). *Permainan Asyik Bikin Anak Pinta*. Agustina. Yogyakarta: IN Azna Books.
- Sudjana. (2002). *Metode Statika*. Bandung: Tarsito.
- Sunarti, Euis & Rulli Purwanti. (2015). *Ajarkan Anak Keterampilan Hidup Sejak Dini, Alex Media Komputindo*. Jakarta: Surya. Mohammad, *Strategi Kognitif dalam Proses Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. (Jakarta: Rineka Cipta.
- Sri Widyanarti. (2012). *Peningkatan Kemampuan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Puzzle*”, Jurnal Pesona, Vol. 1, No.1, 2012.
- Tukiran Taniredja dkk. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Alfabeta.
- Wina Sanjaya. (2010) *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Yurniati, Sri. (2014) *Asuhan Tumbuh Kembang*. Bandung : PT Refika Aditama.
- Yuliani, Rani. (2008). *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Laskar Askara.
- Yudiasmini, Agung & Ujianti. (2010) *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif*. *Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol. 2. No. 2, 19 November 2017
- Yuliani Nurani Sujiono. (2009), *Pengertian Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Indeks.
- Zainal Aqib.(2006) *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yramawidya.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Syaikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telp: (0651) 7551423 - Fax: (0651) 7553020 Situs : www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-11039/Un.08/FTK.1/TL.00/07/2019

29 Juli 201

Lamp :

Hal : Mohon Izin Untuk Mengumpul Data
Penyusun Skripsi

Kepada Yth.

Di -
Tempat

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh dengan ini memohon kiranya saudara memberi izin dan bantuan kepada:

N a m a : ANNISA MAQFIRAH
N I M : 140210036
Prodi / Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Semester : X
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh
A l a m a t : Jl. Banda Aceh Medan , Desa Mns.Krueng Kec. Ingin Jaya

Untuk mengumpulkan data pada:

RA Babul Huda Aceh Jaya

Dalam rangka menyusun Skripsi sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang berjudul:

Penggunaan Puzzle Huruf untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak di RA Babul Huda Aceh Jaya

Demikianlah harapan kami atas bantuan dan keizinan serta kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

An. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik
dan Kelembagaan,





**KEMENTERIAN AGAMA
RAUDHATUL ATHFAL (RA) CALANG
KECAMATAN KRUENG SABEE KABUPATEN ACEH JAYA**

Surat Keterangan

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Suhaimi, S. Pd.I
Jabatan : Kepala RA Babul Huda Aceh Jaya

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Annisa Maqfirah
Nim : 140210046
Semester : X

Adalah benar mahasiswa Fakultas Tarbiyyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, sehubungan dengan surat dari ketua prodi PIAUD, Nomor : B-11039/UN. 08/FTK. 1/TL.00/07/2019 tentang permohonan penelitian untuk mengumpulkan data menyusun skripsi.

Yang bersangkutan telah menyelesaikan penelitian dan mengumpulkan data pada RA Babul Huda Aceh Jaya dari tanggal 31 Juli 2019 s/d selesai.

Demikian surat keterangan ini kami sampaikan, atas perhatiannya dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.



**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN
(R P P H)
RA BABUL HUDA ACEH JAYA**

Tema/ Sub Tema/ Sub Tema Spesifik : Diri Sendiri/ Panca Indera (Macam-Macam Indera)

Kelompok/ Usia : A/ 4-5 Tahun

Semester : I

Minggu/ Hari : 1/ 1

Sentra : Persiapan

Pertemuan : 1

Tujuan Pembelajaran :

- Anak dapat menghargai ciptaan Tuhan
- Mengembangkan rasa ingin tahu anak tentang panca indera
- Anak dapat mengenal macam-macam panca indera
- Anak dapat mengenal huruf-huruf abjad
- Anak dapat menciptakan berbagai karya
- Anak dapat bersosialisasi dengan teman-temannya
- Anak sabar menunggu giliran

Media : Puzzle huruf, media gambar

Alat/bahan : Pensil, gambar, penghapus, pensil warna, spidol,

Sumber : Buku bacaan, internet,

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.2, 3.1, 4.1, 3.2, 4.2	<ul style="list-style-type: none"> • Percaya kepada Allah dan NabiNya • Memiliki sikap yang baik terhadap diri sendiri (mendengarkan aturan) dan teman (tidak mengganggu teman) • Berdoa sebelum pembelajaran • Berdoa sesudah pembelajaran • Mengikuti kegiatan beribadah
FISIK MOTORIK	2.1	<ul style="list-style-type: none"> • Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
KOGNITIF	2.2, 3.6, 4.6,	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal macam-macam huruf dari kata “panca indera” • Bertanya ketika diberikan materi oleh guru
SOSIAL EMOSIONAL	2.1, 2.5, 2.6, 2.7, 2.12	<ul style="list-style-type: none"> • Taat terhadap aturan • Mau mendengarkan guru • Bertanggung jawab terhadap mainan dan aturan main • Memilih permainan sesuai dengan permainan
BAHASA	3.10, 4.10, 3.12, 4.12	<ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan apa yang diketahui tentang panca indera • Menjawab setiap pertanyaan yang disampaikan oleh guru
SENI	3.15, 4.15	<ul style="list-style-type: none"> • Menjiplak gambar alat indera dan

		mewarnainya • Memajangkan karya yang telah dibuat
--	--	--

Tahap Pembelajaran	Nama Kegiatan	Kegiatan	Keterangan
Pembukaan 30 Menit (08:00-08:30)	Kegiatan Awal	Cyrcle time: - Gerak dan Lagu - Salam, doa, bertukar kabar, dan bernyanyi - Mengulang hafalan surat pendek - Tanya jawab antara anak dengan guru mengenai pembelajaran kemarin	
Kegiatan Inti 60 Menit (08:30-09:30)	Pijakan Sebelum Bermain	- Guru memberitahukan tema hari ini - Tanya jawab tentang panca indera dan anak menyebutkan apa saja panca indera yang diketahuinya - Guru memperlihatkan gambar mata dan hidung - Anak mengamati gambar yang diperlihatkan oleh guru	Mengamati

		<ul style="list-style-type: none"> - Anak dapat menyebutkan kembali bentuk dari panca indera - Guru dan anak bernyanyi tentang panca indera - Guru menjelaskan cara dan peraturan saat bermain - Guru memperbolehkan anak untuk memilih teman dan permainan yang disukai - Membimbing anak melakukan kegiatan belajar dan bermain 	<p>Mengkomunikasikan</p>
	<p>Pijakan Saat Bermain</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Anak mengamati bahan yang akan digunakan untuk bermain <p>Sentra Persiapan: Ada empat kegiatan bermain untuk anak:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak bermain mengenal huruf- huruf abjad dengan gambar bagian-bagian menggunakan media <i>puzzle</i> huruf 2. Anak bermain menjiplak gambar bagian-bagian 	

		<p>panca indera dan mewarnainya</p> <p>3. Anak mencocokkan gambar bagian-bagian panca indera sesuai dengan kata</p>	
<p>Kegiatan Akhir 30 Menit (09:30-10:00)</p>	<p>Pijakan Setelah Bermain</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Membersihkan alat permainan - Guru meminta anak untuk duduk <i>melingkar</i> kembali - Guru menanyakan kepada anak tentang kegiatan bermain yang baru dilakukan oleh anak - Menceritakan pengalaman saat bermain - Guru mengajak anak untuk menceritakan hasil karyanya dan memajang hasil karya anak - Guru mengulang pembelajaran hari ini - Guru menjelaskan pembelajaran selanjutnya - Guru mempersilahkan anak mengantri untuk mencuci tangan sebelum makan 	

<p>Penutup 30 Menit</p>	<p>Kegiatan akhir</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Bernyanyi - Membaca doa dunia akhirat - Bershalawat - Mengucap salam - Penjemputan 	
-----------------------------	------------------------------	--	--

Mengetahui,

Guru Kelas



Juliana, S.Pd

Aceh Jaya, 31 Juli 2019

Peneliti

Annisa Maqfirah



**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN
(R P P H)
RA BABUL HUDA ACEH JAYA**

Tema/ Sub Tema/ Sub Tema Spesifik : Diri Sendiri/ Panca Indera (Indera Perasa)

Kelompok/ Usia : A/ 4-5 Tahun

Semester : I

Minggu/ Hari : 1/ 2

Sentra : Persiapan

Pertemuan : 2

Tujuan :

- Anak dapat menghargai ciptaan Tuhan
- Mengembangkan rasa ingin tahu anak tentang panca indera
- Anak dapat mengenal macam-macam panca indera
- Anak dapat mengenal huruf-huruf abjad
- Anak dapat menciptakan berbagai karya
- Anak dapat bersosialisasi dengan teman-temannya
- Anak sabar menunggu giliran

Media : *Puzzle* huruf, media gambar

Alat/bahan : Pensil, gambar, penghapus, pensil warna, spidol,

Sumber : buku bacaan, internet

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.2, 3.1, 4.1, 3.2, 4.2	<ul style="list-style-type: none"> • Percaya kepada Allah dan NabiNya • Memiliki sikap yang baik terhadap diri sendiri (mendengarkan aturan) dan teman (tidak mengganggu teman) • Berdoa sebelum pembelajaran • Berdoa sesudah pembelajaran • Mengikuti kegiatan beribadah
FISIK MOTORIK	2.1	<ul style="list-style-type: none"> • Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
KOGNITIF	2.2, 3.6, 4.6,	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal macam-macam huruf dari kata “panca indera” • Bertanya ketika diberikan materi oleh guru
SOSIAL EMOSIONAL	2.1, 2.5, 2.6, 2.7, 2.12	<ul style="list-style-type: none"> • Taat terhadap aturan • Mau mendengarkan guru • Bertanggung jawab terhadap mainan dan aturan main • Memilih permainan sesuai dengan permainan
BAHASA	3.10, 4.10, 3.12, 4.12	<ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan apa yang diketahui tentang panca indera • Menjawab setiap pertanyaan yang disampaikan oleh guru
SENI	3.15, 4.15	<ul style="list-style-type: none"> • Menjiplak gambar alat indera dan mewarnainya • Memajangkan karya yang telah dibuat

Tahap Pembelajaran	Nama Kegiatan	Kegiatan	Keterangan
Pembukaan 30 Menit (08:00-08:30)	Kegiatan Awal	<p>Cyrclle time:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gerak dan Lagu - Salam, doa, bertukar kabar, dan bernyanyi - Mengulang hafalan surat pendek - Tanya jawab antara anak dengan guru mengenai pembelajaran kemarin 	
Kegiatan Inti 60 Menit (08:30-09:30)	Pijakan Sebelum Bermain	<ul style="list-style-type: none"> - Guru memberitahukan tema hari ini - Tanya jawab tentang panca indera dan anak menyebutkan apa saja panca indera yang diketahuinya - Guru memperlihatkan gambar lidah - Anak mengamati gambar yang diperlihatkan oleh guru - Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya tentang gambar indera perasa 	<p>Mengamati</p> <p>Menanya</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan pertanyaan kepada anak terkait gambar yang diamati oleh anak (guru menanyakan kepada anak bagaimana bagian-bagian panca indera) 	Menanya
	<ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan kesempatan kepada anak menalar/ menggali informasi mengenai "panca indera" 	Menalar/ menggali informasi
	<ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan pertanyaan tentang panca indera 	Menanya
	<ul style="list-style-type: none"> - Anak menalar/ menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru dan menjawabnya 	Menalar/ menggali informasi
	<ul style="list-style-type: none"> - Guru menyimpulkan informasi yang sudah terkumpul 	Menyimpulkan informasi
	<ul style="list-style-type: none"> - Anak dapat menyebutkan kembali huruf-huruf yang terdapat pada kata indera perasa. 	Mengkomunikasikan
	<ul style="list-style-type: none"> - Guru dan anak bernyanyi tentang panca indera 	

		<ul style="list-style-type: none"> - Guru menjelaskan cara dan peraturan saat bermain - Guru memperbolehkan anak untuk memilih teman dan permainan yang disukai - Membimbing anak melakukan kegiatan belajar dan bermain
	Pijakan Saat Bermain	<ul style="list-style-type: none"> - Anak mengamati bahan yang akan digunakan untuk bermain <p>Sentra Persiapan: Ada empat kegiatan bermain untuk anak:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak menyelesaikan kembali kepingan <i>puzzle</i> huruf yang telah di tumpahkan 2. Anak bermain mewarnai gambar bagian-bagian panca indera 3. Anak menarik garis putus-putus dari bentuk huruf
Kegiatan Akhir 30 Menit (09:30-10:00)	Pijakan Setelah Bermain	<ul style="list-style-type: none"> - Membersihkan alat permainan - Guru meminta anak untuk duduk melingkar kembali - Guru menanyakan kepada

		<p>anak tentang kegiatan bermain yang baru dilakukan oleh anak</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menceritakan pengalaman saat bermain - Guru mengajak anak untuk menceritakan hasil karyanya dan memajang hasil karya anak - Guru mengulang pembelajaran hari ini - Guru menjelaskan pembelajaran selanjutnya - Guru mempersilahkan anak mengantri untuk mencuci tangan sebelum makan 	
Penutup 30 Menit	Kegiatan akhir	<ul style="list-style-type: none"> - Bernyanyi - Membaca doa dunia akhirat - Bershalawat - Mengucap salam - Penjemputan 	

Mengetahui,

Guru Kelas

Juliana, S.Pd

Aceh Jaya, 01 agustus 2019

Peneliti

Annisa Maqfirah

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN
(R P P H)
RA BABUL HUDA ACEH JAYA**

Tema/ Sub Tema/ Sub Tema Spesifik : Diri Sendiri/ Kesukaanku (Makanan
Kesukaanku)

Kelompok/ Usia : A/ 4-5 Tahun

Semester : I

Minggu/ Hari : 2/ 1

Sentra : Persiapan

Pertemuan : 3

Tujuan :

- Anak dapat menghargai ciptaan Tuhan
- Mengembangkan rasa ingin tahu anak tentang kesukaanku
- Anak dapat mengenal macam-macam kesukaanku
- Anak dapat mengenal huruf-huruf abjad
- Anak dapat menciptakan berbagai karya
- Anak dapat bersosialisasi dengan teman-temannya
- Anak sabar menunggu giliran

Media : Puzzle huruf, media gambar

Alat/bahan : Pensil, gambar, penghapus, pensil warna,
spidol,

Sumber : buku bacaan, internet

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.2, 3.1, 4.1, 3.2, 4.2	<ul style="list-style-type: none"> • Percaya kepada Allah dan NabiNya • Memiliki sikap yang baik terhadap diri sendiri (mendengarkan aturan) dan teman (tidak mengganggu teman) • Berdoa sebelum pembelajaran • Berdoa sesudah pembelajaran • Mengikuti kegiatan beribadah
FISIK MOTORIK	2.1	<ul style="list-style-type: none"> • Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
KOGNITIF	2.2, 3.6, 4.6,	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal macam-macam huruf dari kata “kesukaanku” • Bertanya ketika diberikan materi oleh guru
SOSIAL EMOSIONAL	2.1, 2.5, 2.6, 2.7, 2.12	<ul style="list-style-type: none"> • Taat terhadap aturan • Mau mendengarkan guru • Bertanggung jawab terhadap mainan dan aturan main • Memilih permainan sesuai dengan permainan
BAHASA	3.10, 4.10, 3.12, 4.12	<ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan tentang makanan kesukaanku • Menjawab setiap pertanyaan yang disampaikan oleh guru

SENI	3.15, 4.15	<ul style="list-style-type: none"> • Menjiplak gambar makanan kesukaan dan mewarnainya • Memajangkan karya yang telah dibuat
-------------	------------	--

Tahap Pembelajaran	Nama Kegiatan	Kegiatan	Keterangan
Pembukaan 30 Menit (08:00-08:30)	Kegiatan Awal	<p>Cyrcl time:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gerak dan Lagu - Salam, doa, bertukar kabar, dan bernyanyi - Mengulang hafalan surat pendek - Tanya jawab antara anak dengan guru mengenai pembelajaran kemarin 	
Kegiatan Inti 60 Menit (08:30-09:30)	Pijakan Sebelum Bermain	<ul style="list-style-type: none"> - Guru memberitahukan tema hari ini - Tanya jawab tentang makanan kesukaan dan anak menyebutkan apa saja makanan yang disukainya - Guru memperlihatkan gambar macam-macam makanan 	

	<ul style="list-style-type: none"> - Anak mengamati gambar yang diperlihatkan oleh guru 	Mengamati
	<ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya tentang gambar macam-macam makanan 	Menanya
	<ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan pertanyaan kepada anak terkait gambar yang diamati oleh anak (guru menanyakan kepada anak tentang makanan) 	Menanya
	<ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan kesempatan kepada anak menalar/ menggali informasi mengenai "makanan kesukaanku" 	Menalar/ menggali informasi
	<ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan pertanyaan tentang makanan yang disukai anak 	Menanya
	<ul style="list-style-type: none"> - Anak menalar/ menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru dan menjawabnya 	Menalar/ menggali informasi

		<ul style="list-style-type: none"> - Guru menyimpulkan informasi yang sudah terkumpul - Anak dapat menyebutkan kembali macam-macam makanan yang disukainya - Guru dan anak bernyanyi tentang makanan kesukaan ku - Guru menjelaskan cara dan peraturan saat bermain - Guru memperbolehkan anak untuk memilih teman dan permainan yang disukai - Membimbing anak melakukan kegiatan belajar dan bermain 	<p>Menyimpulkan informasi</p> <p>Mengkomunikasikan</p>
	<p>Pijakan Saat Bermain</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Anak mengamati bahan yang akan digunakan untuk bermain <p>Sentra Persiapan:</p> <p>Ada empat kegiatan bermain untuk anak:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak bermain menyusun huruf A-Z menggunakan 	

		<p><i>puzzle</i> huruf</p> <p>2. Anak mengisi huruf yang rumpang menjadi satu kata yang sempurna berdasarkan gambar yang telah disediakan.</p> <p>3. Anak mewarnai huruf berdasarkan inisial macam-macam warna</p>	
<p>Kegiatan Akhir</p> <p>30 Menit</p> <p>(09:30-10:00)</p>	<p>Pijakan Setelah Bermain</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Membersihkan alat permainan - Guru meminta anak untuk duduk melingkar kembali - Guru menanyakan kepada anak tentang kegiatan bermain yang baru dilakukan oleh anak - Menceritakan pengalaman saat bermain - Guru mengajak anak untuk menceritakan hasil karyanya dan memajang hasil karya anak - Guru mengulang pembelajaran hari ini - Guru menjelaskan pembelajaran selanjutnya - Guru mempersilahkan 	

		anak mengantri untuk mencuci tangan sebelum makan	
Penutup 30 Menit	Kegiatan akhir	<ul style="list-style-type: none"> - Bernyanyi - Membaca doa dunia akhirat - Bershalawat - Mengucapkan salam - Penjemputan 	

Mengetahui,

Guru Kelas

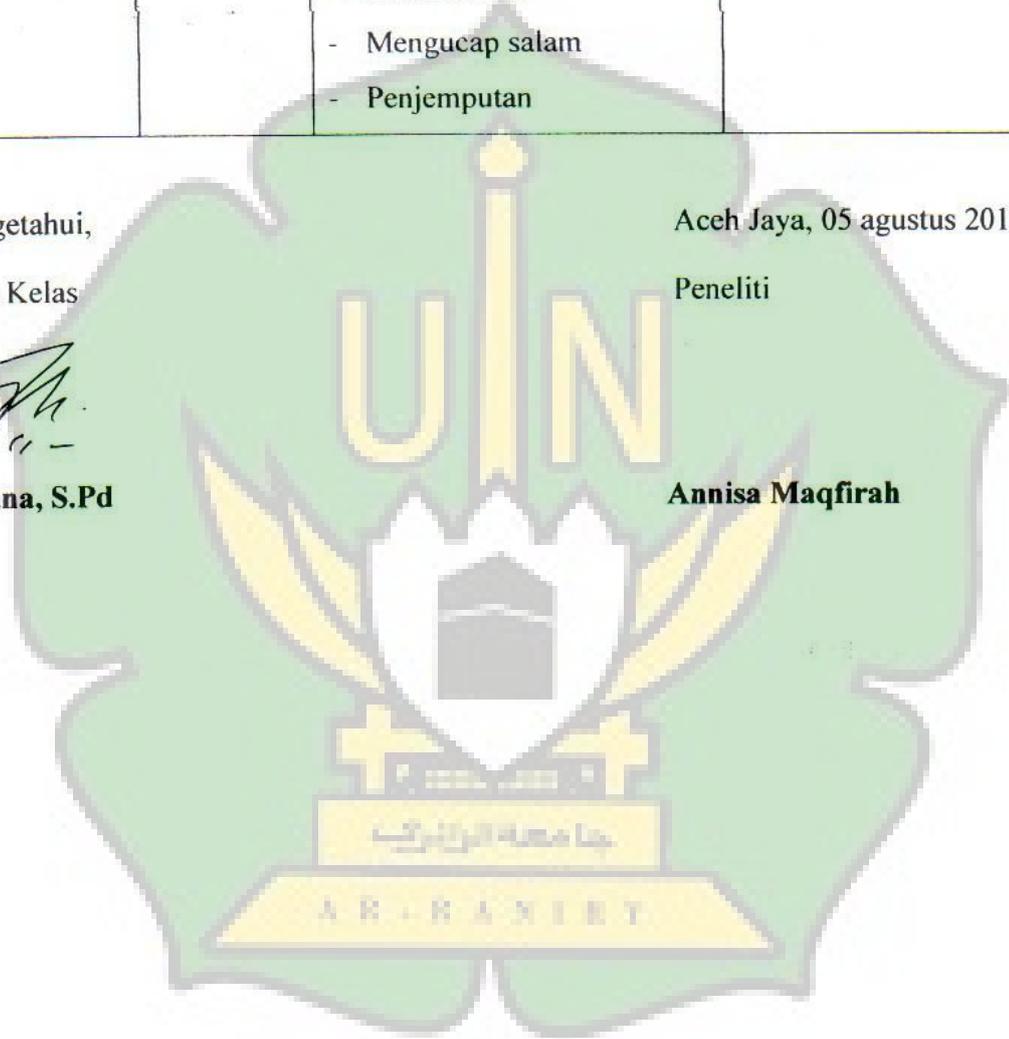


Juliana, S.Pd

Aceh Jaya, 05 agustus 2019

Peneliti

Annisa Maqfirah



**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN
(R P P H)
RA BABUL HUDA ACEH JAYA**

Tema/ Sub Tema/ Sub Tema Spesifik : Diri Sendiri/ Kesukaanku (Mainan
Kesukaanku)

Kelompok/ Usia : A/ 4-5 Tahun

Semester : I

Minggu/ Hari : 2/ 2

Sentra : Persiapan

Pertemuan : 4

Tujuan :

- Anak dapat menghargai ciptaan Tuhan
- Mengembangkan rasa ingin tahu anak tentang kesukaanku
- Anak dapat mengenal macam-macam kesukaanku
- Anak dapat mengenal huruf-huruf abjad
- Anak dapat menciptakan berbagai karya
- Anak dapat bersosialisasi dengan teman-temannya
- Anak sabar menunggu giliran

Media : *Puzzle* huruf, media gambar

Alat/bahan : Pensil, gambar, penghapus, pensil warna,
spidol,

Sumber : Buku bacaan, internet

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.2, 3.1, 4.1, 3.2, 4.2	<ul style="list-style-type: none"> • Percaya kepada Allah dan NabiNya • Memiliki sikap yang baik terhadap diri sendiri (mendengarkan aturan) dan teman (tidak mengganggu teman) • Berdoa sebelum pembelajaran • Berdoa sesudah pembelajaran • Mengikuti kegiatan beribadah
FISIK MOTORIK	2.1	<ul style="list-style-type: none"> • Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
KOGNITIF	2.2, 3.6, 4.6,	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal macam-macam huruf dari kata “kesukaanku” • Bertanya ketika diberikan materi oleh guru
SOSIAL EMOSIONAL	2.1, 2.5, 2.6, 2.7, 2.12	<ul style="list-style-type: none"> • Taat terhadap aturan • Mau mendengarkan guru • Bertanggung jawab terhadap mainan dan aturan main • Memilih permainan sesuai dengan permainan
BAHASA	3.10, 4.10, 3.12, 4.12	<ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan tentang mainan kesukaanku • Menjawab setiap pertanyaan yang disampaikan oleh guru

SENI	3.15, 4.15	<ul style="list-style-type: none"> • Menjiplak gambar mainan kesukaan dan mewarnainya • Memajangkan karya yang telah dibuat
-------------	------------	---

Tahap Pembelajaran	Nama Kegiatan	Kegiatan	Keterangan
Pembukaan 30 Menit (08:00-08:30)	Kegiatan Awal	Cycle time: <ul style="list-style-type: none"> - Gerak dan Lagu - Salam, doa, bertukar kabar, dan bernyanyi - Mengulang hafalan surat pendek - Tanya jawab antara anak dengan guru mengenai pembelajaran kemarin 	
Kegiatan Inti 60 Menit (08:30-09:30)	Pijakan Sebelum Bermain	<ul style="list-style-type: none"> - Guru memberitahukan tema hari ini - Tanya jawab tentang mainan kesukaan dan anak menyebutkan apa saja mainan yang sukainya - Guru memperlihatkan gambar macam-macam permainan - Anak mengamati gambar 	Mengamati

		yang diperlihatkan oleh guru .	
		- Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya tentang gambar macam-macam permainan	Menanya
		- Guru memberikan pertanyaan kepada anak terkait gambar yang diamati oleh anak (guru menanyakan kepada anak tentang permainan)	Menanya
		- Guru memberikan kesempatan kepada anak menalar/ menggali informasi mengenai "mainan kesukaanku"	Menalar/ menggali informasi
		- Guru memberikan pertanyaan tentang mainan yang disukai anak	Menanya
		- Anak menalar/ menggali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru dan menjawabnya	Menalar/ menggali informasi
		- Guru menyimpulkan informasi yang sudah	Menyimpulkan informasi

		<p>terkumpul</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak dapat menyebutkan kembali macam-macam mainan yang disukainya - Guru dan anak bernyanyi tentang mainan kesukaan ku - Guru menjelaskan cara dan peraturan saat bermain - Guru memperbolehkan anak untuk memilih teman dan permainan yang disukai - Membimbing anak melakukan kegiatan belajar dan bermain 	<p>Mengkomunikasikan</p>
	<p>Pijakan Saat Bermain</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Anak mengamati bahan yang akan digunakan untuk bermain <p>Sentra Persiapan:</p> <p>Ada empat kegiatan bermain untuk anak:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak bermain menyusun huruf-huruf menjadi satu nama menggunakan <i>puzzle</i> huruf 	

		<p>2. Anak mencocokkan gambar mainan dengan susunan huruf yang benar menggunakan permainan yang telah disediakan</p> <p>3. Anak mewarnai huruf berdasarkan inisial macam-macam warna</p>	
<p>Kegiatan Akhir 30 Menit (09:30-10:00)</p>	<p>Pijakan Setelah Bermain</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Membersihkan alat permainan - Guru meminta anak untuk duduk melingkar kembali - Guru menanyakan kepada anak tentang kegiatan bermain yang baru dilakukan oleh anak - Menceritakan pengalaman saat bermain - Guru mengajak anak untuk menceritakan hasil karyanya dan memajang hasil karya anak - Guru mengulang pembelajaran hari ini - Guru menjelaskan pembelajaran selanjutnya - Guru mempersilahkan anak mengantri untuk 	

		mencuci tangan sebelum makan	
Penutup 30 Menit	Kegiatan akhir	<ul style="list-style-type: none"> - Bernyanyi - Membaca doa dunia akhirat - Bershalawat - Mengucap salam - Penjemputan 	

Mengetahui,

Guru Kelas

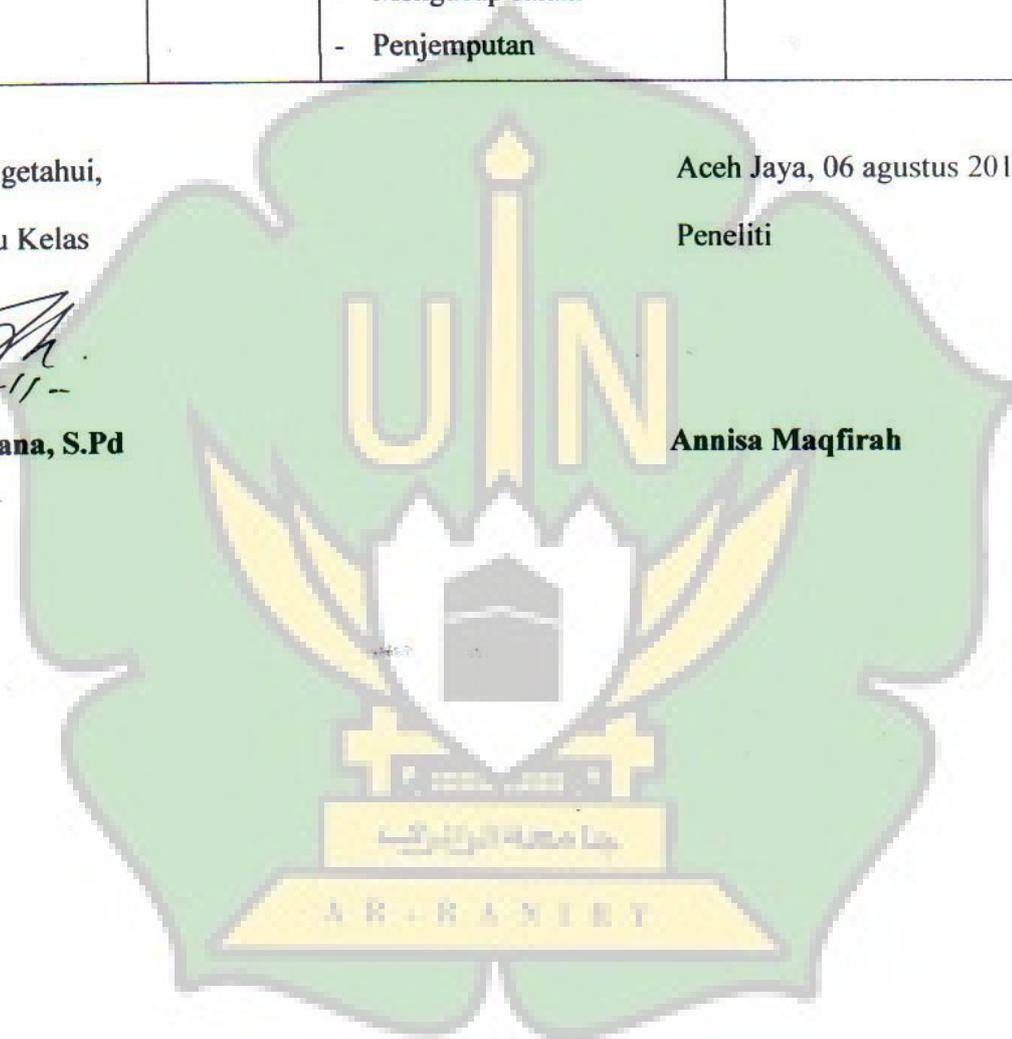


Juliana, S.Pd

Aceh Jaya, 06 agustus 2019

Peneliti

Annisa Maqfirah



LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

Nama Sekolah : RA Babul Huda Aceh Jaya

Kelas/ Semester : A/I

Waktu :

Nama Guru :

Nama Observer :

A. Petunjuk

Berikan tanda (√) pada nomor yang berurutan sebagai berikut:

1. Berarti tidak baik
2. Berarti kurang baik
3. Berarti cukup baik
4. Berarti baik
5. Berarti sangat baik

B. Lembar Pengamatan

No	Aspek Yang Diamati	Penilaian					Jumlah
		1	2	3	4	5	
A	Kegiatan Awal						
1	Penyambutan kegiatan pagi						
2	Circle time: Salam, doa, bertukar kabar						
3	Guru dan anak mengulang hafalan surat pendek dan doa sehari-hari						
4	Tanya jawab antara anak dan guru mengenai pembelajaran kemarin						
5	Menyanyikan beberapa lagu dan berbagi cerita						

B	Kegiatan Inti							
	Model Sentra:							
	Pijakan Sebelum Bermain:							
6	Penjelasan tema							
7	Guru menjelaskan cara dan aturan-aturan dalam permainan							
8	Membimbing anak melakukan kegiatan belajar dan bermain							
	Pijakan Saat Bermain							
9	Guru menginformasikan tentang pembelajaran yang akan dilakukan.							
10	Guru memperkenalkan <i>puzzle</i> huruf kepada anak							
11	Guru menunjukkan gambar sesuai tema							
12	Guru memperkenalkan gambar-gambar yang ada di <i>puzzle</i> huruf kepada anak							
13	Guru membimbing anak dalam menyusun <i>puzzle</i> huruf							
14	Guru meminta anak untuk menyusun huruf yang di <i>puzzle</i> secara kreatif hingga menjadi satu kata							
15	Menyebutkan kembali huruf-huruf yang ada di <i>puzzle</i> huruf							
	Pijakan Setelah Bermain:							
16	Guru menginstruksikan kepada anak untuk membersihkan alat bermain							
17	Menceritakan pengalaman selama bermain							
18	Guru mengevaluasi tentang permainan yang dilakukan pada hari itu							
C	Kegiatan penutup							
19	Guru memberikan kesimpulan tentang kegiatan yang dilakukan hari ini							
20	Guru memberitahukan pembelajaran untuk besok							
21	Guru mengajak anak untuk berdoa sebelum pulang							
22	Guru memberi salam							

Keterangan:

Skor 1 = Tidak baik

Skor 2 = Kurang baik

Skor 3 = Cukup baik

Skor 4 = Baik

Skor 5 = Sangat Baik

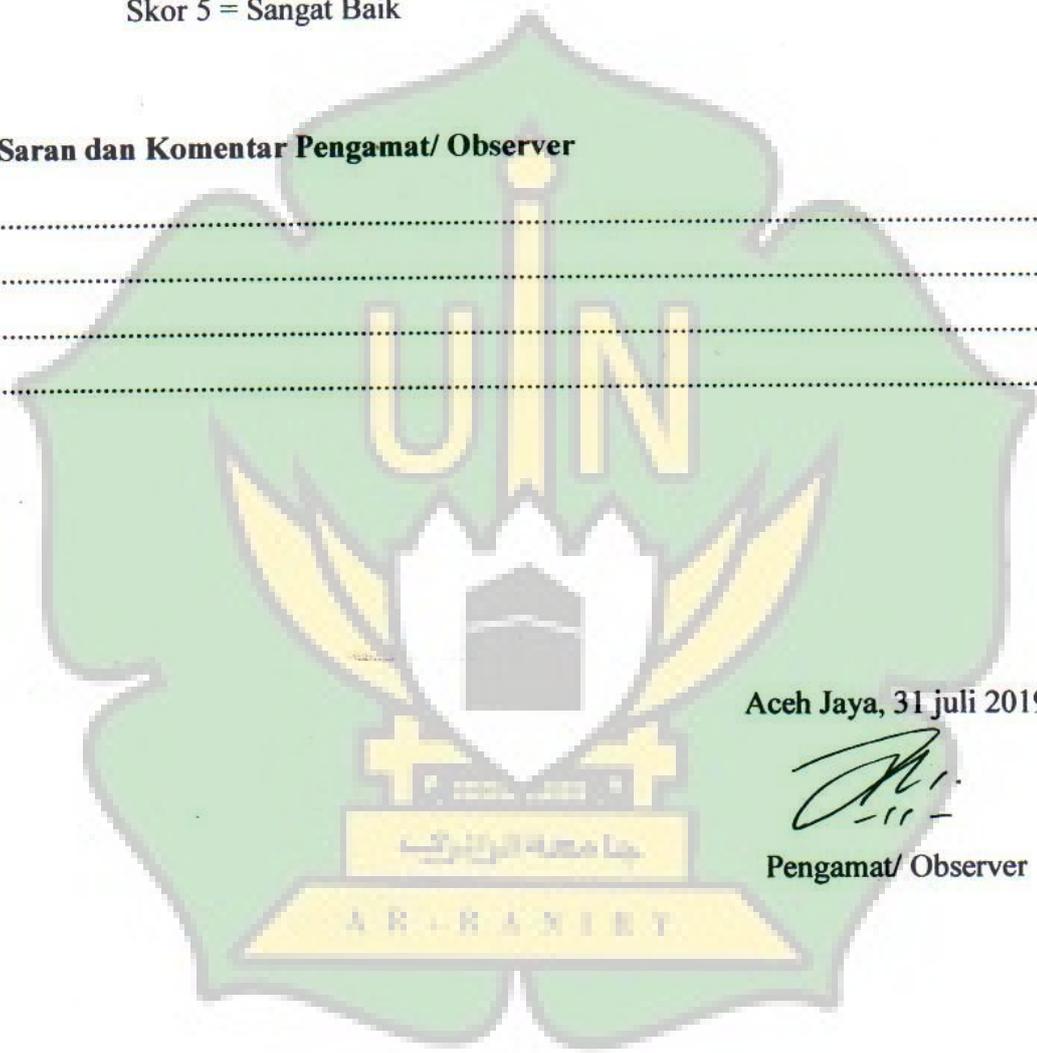
C. Saran dan Komentar Pengamat/ Observer

.....

.....

.....

.....



Aceh Jaya, 31 juli 2019

Pengamat/ Observer

**LEMBAR OBSERVASI PENINGKATAN PERKEMBANGAN KOGNITIF
ANAK USIA 4-5 TAHUN**

Nama Sekolah : RA Babul Huda Aceh Jaya

Kelas/ Semester : A/ I

Waktu :

Nama Guru :

Nama Observer :

A. Petunjuk

Berikan tanda (X) pada nomor yang berurutan sebagai berikut:

1. Berarti belum berkembang
2. Berarti mulai berkembang
3. Berarti berkembang sesuai harapan
4. Berarti berkembang sangat baik

B. Lembar Observasi Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak

No	Indikator	Skor	Deskripsi Perkembangan Kognitif	Kriteria Penilaian
1	Anak mengenal puzzle huruf	4	Anak mampu mengenal <i>puzzle</i> huruf A-Z dengan tepat dan cepat	BSB
		3	anak mampu mengenal semua huruf abjad yang ada di <i>puzzle</i> tetapi belum tepat secara sempurna	BSH
		2	Anak mampu mengenal puzzle huruf tetapi masih perlu bantuan guru	MB
		1	Anak tidak mampu mengenal huruf yang ada di <i>puzzle</i>	BB
2.	Anak menyebut	4	Anak mampu menyebutkan huruf A-Z yang ada di <i>puzzle</i> secara sempurna	BSB

	kan huruf yang ada di dalam <i>puzzle</i>	3	Anak mampu menyebutkan huruf vocal dan konsonan	BSH
		2	Anak mampu menyebutkan huruf A-Z tetapi masih perlu bantuan guru	MB
		1	Anak tidak mampu menyebutkan huruf vocal dan konsonan	BB
3.	Anak menyusun kepingan <i>puzzle</i> huruf	4	anak mampu menyusun kepingan <i>puzzle</i> huruf secara berurutan dari A-Z secara cepat dan tepat	BSB
		3	Anak mampu menyusun kepingan <i>puzzle</i> huruf abjad tanpa adanya bantuan guru	BSH
		2	Anak mampu menyusun kepingan <i>puzzle</i> huruf tetapi masih perlu bantuan guru	MB
		1	Anak tidak mampu menyusun kepingan <i>puzzle</i> yang telah tersedia	BB
4.	Anak dapat menghasilkan huruf dari aktivitas menyusun <i>puzzle</i>	4	Anak mampu menghasilkan aktivitas menyusun <i>puzzle</i> secara sempurna dengan cepat dan tepat	BSB
		3	Anak bersemangat dalam menyusun kepingan <i>puzzle</i> berbentuk huruf	BSH
		2	Anak masih perlubantuan guru dalam aktivitas menyusun <i>puzzle</i> berbentuk huruf	MB
		1	Anak tidak dapat menghasilkan huruf dalam aktivitas menyusun kepingan <i>puzzle</i>	BB

Keterangan:

- Skor 1 = Belum berkembang
- Skor 2 = Mulai berkembang
- Skor 3 = Berkembang sesuai harapan
- Skor 4 = Berkembang sangat baik

C. Saran dan Komentar Pengamat/ Observer

.....

.....

.....

Aceh Jaya, 06 agustus 2019

Pengamat/Observer

LEMBAR VALIDASI
RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Tema : Diriku
 Semester : Ganjil
 Kurikulum : K13
 Penulis :
 Validator : Putri Rahmi, M.Pd.
 Pekerja Validator : Dosen PIAUD

A. Petunjuk

1. Kami memohon, kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek penilaian umum merevisi RPPH yang saya susun.
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, mohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (√) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk revisi, Bapak/Ibu dapat menuliskannya langsung pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom saran yang telah di sediakan.

B. Skala Penilaian

1. Berarti kurang
2. Berarti cukup
3. Berarti baik

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian		
		1	2	3
1.	Identitas sekolah dalam RPPH memenuhi aspek			✓
	1. Tema Pembelajaran			✓
	2. Kelompok usia			✓
	3. Alokasi waktu		✓	
	RPPH memuat:	✓		
	1. Kompetensi dasar		✓	✓
	2. Indikator		✓	✓
	3. Tujuan pembelajaran		✓	✓
	4. Materi ajar		✓	✓
	5. Model/ pendekatan/ metode teknik pembelajaran		✓	✓
	6. Kegiatan pembelajaran		✓	✓
	7. Alat/ bahan/ sumber belajar		✓	✓
	8. Penilaian		✓	✓
	RPPH telah mengkomodasi kompetensi, indikator,			

	penilaian, dan alokasi waktu: 1. indikatornya mengacu pada kompetensi dasar 2. kesesuaian indikator dengan alokasi waktu 3. indikator dapat dan mudah diukur 4. indikator mengandung kata-kata kerja operasional 5. penilaian pembelajaran tepat		111 111	
	RPPH sudah mencerminkan: 1. langkah-langkah model pembelajaran sentra a) Pijakan sebelum bermain b) Pijakan saat bermain c) Pijakan setelah bermain		111 111	

PENILAIAN VALIDASI UMUM			
A	B	C	D

Keterangan:

- A : Dapat digunakan tanpa revisi
- B : Dapat digunakan dengan revisi kecil
- C : Dapat digunakan dengan revisi besar
- D : Belum dapat digunakan

Saran:

*Tambahkan penilaian
 Perbaiki pada indikator & kegratan pembelajaran.*

.....

.....

Banda Aceh,
 Validator

(Signature)

**LEMBAR VALIDASI
AKTIVITAS GURU**

Tema : Diriku
 Semester : Ganjil
 Kurikulum : K13
 Penulis :
 Validator : Putri Rahmi, M.Pd.
 Pekerja Validator : Dosen PIAUD

A. Petunjuk

1. Kami memohon, kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek penilaian umum merevisi instrumen aktifitas guru yang saya susun.
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, mohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (√) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk revisi, Bapak/Ibu dapat menuliskannya langsung pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom saran yang telah di sediakan.

B. Skala Penilaian

1. Berarti kurang
2. Berarti cukup
3. Berarti baik

No	Aspek yang diamati	Skala Penilaian		
		1	2	3
I	FORMAT			
	1. Sistem penomoran jelas			✓
	2. Pengaturan tata letak			✓
	3. Jenis dan ukuran huruf			✓
II	ISI			
	1. Kebenaran isi		✓	
	2. Kegiatan guru dirumuskan secara jelas		✓	
	3. Kesesuaian dengan alokasi waktu		✓	
	4. Kelayakan sebagai perangkat belajar		✓	
III	BAHASA			
	1. Kebenaran tata bahasa			✓
	2. Kesederhanaan struktur kalimat		✓	
	3. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan		✓	

PENILAIAN VALIDASI UMUM			
A	B	C	D

Keterangan:

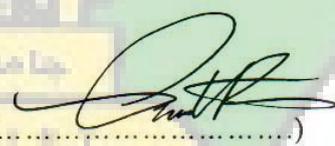
- A : Dapat digunakan tanpa revisi
- B : Dapat digunakan dengan revisi kecil
- C : Dapat digunakan dengan revisi besar
- D : Belum dapat digunakan

Saran:

Perbaiki aspek yg diamati. Sesuaikan dengan RPPH & perkembangan kognitif guru

Banda Aceh,

Validator



AR-RANANI

LEMBAR VALIDASI
PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF

Tema : Diriku
 Semester : I
 Kurikulum : K13
 Penulis : Annisa Maqfirah
 Validator : Putri Rahmi, M. Pd.
 Pekerja Validator : Dosen PIAUD.

A. Petunjuk

1. Kami memohon, kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek penilaian umum merevisi instrumen observasi kemampuan mengenal lambang bilangan yang saya susun.
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, mohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk revisi, Bapak/Ibu dapat menuliskannya langsung pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom saran yang telah di sediakan.

B. Skala Penilaian

1. Berarti kurang
2. Berarti cukup
3. Berarti baik

No	Aspek yang diamati	Skala Penilaian		
		1	2	3
1.	Kesesuaian dengan kisi-kisi penilaian peningkatan kemampuan kognitif		✓	
2.	Kesesuaian dengan sistem penskoran		✓	
3.	Kemudahan mencerita kriteria/ indikator penilaian			✓
4.	Kesesuaian indikator dengan perkembangan kognitif anak		✓	

5.	Pemaparan kriteria indikator yang logis		✓	
6.	Penggunaan bahasa yang benar			✓
7.	Kebenaran pemahaman indikator		✓	

PENILAIAN VALIDASI UMUM			
A	✓ B	C	D

Keterangan:

- A : Dapat digunakan tanpa revisi
- B : Dapat digunakan dengan revisi kecil
- C : Dapat digunakan dengan revisi besar
- D : Belum dapat digunakan

Saran:

perbaiki Deskripsi perkembangan kognitif.

Banda Aceh,

Validator

(*[Signature]*)

LEMBAR VALIDASI AKTIVITAS ANAK

Tema : Diriku
 Semester : Ganjil
 Kurikulum : K13
 Penulis :
 Validator : Putri Rahmi, M.Pd.
 Pekerja Validator :

A. Petunjuk

1. Kami memohon, kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek penilaian umum merevisi rubrik penilaian kemampuan mengenal lambang bilangan yang saya susun.
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, mohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk revisi, Bapak/Ibu dapat menuliskannya langsung pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom saran yang telah di sediakan.

B. Skala Penilaian

1. Berarti kurang
2. Berarti cukup
3. Berarti baik

No	Aspek yang diamati	Skala Penilaian		
		1	2	3
I	FORMAT			
	1. Kejelasan penilaian identitas			✓
	2. Keteraturan pengaturan tata letak			✓
	3. Sistem penomoran			✓
II	ISI			
	1. Kebenaran isi/ materi			✓
	2. Kegiatan dirumuskan secara jelas dan operasional			✓
	3. Di kelompokkan kedalam bagian yang logis			✓

	4. Kesesuaian isi dengan model pembelajaran			✓
III	BAHASA			
	1. Kebenaran tata bahasa			✓
	2. Kesederhanaan struktur bahasa			✓✓
	3. Kejelasan petunjuk dan arah			✓✓✓
	4. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan			✓✓✓

PENILAIAN VALIDASI UMUM			
✓ A	B	C	D

Keterangan:

- ✓ A : Dapat digunakan tanpa revisi
- B : Dapat digunakan dengan revisi kecil
- C : Dapat digunakan dengan revisi besar
- D : Belum dapat digunakan

Saran:

.....

.....

.....

.....

Banda Aceh,

Validator

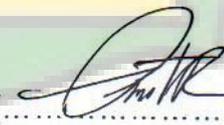
()

FOTO PENELITIAN RA BABUL HUDA ACEH JAYA



Dokumentasi saat guru memperkenalkan huruf abjad



Dokumentasi saat anak mengeja huruf abjad



Dokumentasi saat menyusun *puzzle* huruf



Dokumentasi saat guru dan anak menunjukkan huruf-huruf tertentu



Dokumentasi saat anak menyusun *puzzle* huruf menjadi kata



Dokumentasi saat guru memperkenalkan huruf secara acak



Dokumentasi saat anak mendengarkan instruksi



Dokumentasi saat anak mengurutkan huruf abjad

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Nama : Annisa Maqfirah
2. NIM : 140210036
3. Tempat/Tanggal Lahir : Pucok, 17 januari 1996
4. Jenis Kelamin : Perempuan
5. Agama : Islam
6. Kebangsaan : Indonesia
7. Status Perkawinan : Belum Kawin
8. Pekerjaan : Mahasiswa
9. Alamat : Desa Pucok, Kecamatan Geumpang, Kabupaten Pidie
10. Email : annisamaqfirah287@gmail.com
11. Nama Orang tua
 - a. Ayah : Zainal (Alm)
 - b. Ibu : Asmiati
 - d. Pekerjaan Ibu : Ibu Rumah Tangga
 - e. Alamat : Desa Pucok, Kecamatan Geumpang, Kabupaten Pidie
12. Riwayat Pendidikan
 - a. SDN Pucok Leupu : Lulus Tahun 2008
 - b. SMPN I Geumpang : Lulus Tahun 2011
 - c. SMAN I Geumpang : Lulus Tahun 2014
 - d. Perguruan Tinggi : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Masuk Tahun 2014.

Banda Aceh, 20 Oktober 2019
Penulis,

Annisa Maqfirah
NIM.140210036