

**PENERAPAN PERMAINAN *SPELLING PUZZLE* SEBAGAI
MEDIA STIMULUS UNTUK MENINGKATKAN
PERKEMBANGAN KOGNITIF SISWA
(Kajian Pada MTsN 2 Lueng Bata-Banda Aceh)**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

**SUCI AL MUNAWARAH
NIM. 170213051
Mahasiswa Program Studi Bimbingan Konseling
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
DARUSSALAM, BANDA ACEH
2021 M/ 1442 H**

**PENERAPAN PERMAINAN *SPELLING PUZZLE*
SEBAGAI MEDIA STIMULUS UNTUK MENINGKATKAN
PERKEMBANGAN KOGNITIF SISWA
(Kajian Pada MTsN 2 Lueng Bata-Banda Aceh)**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
dalam Ilmu Bimbingan Konseling

Oleh

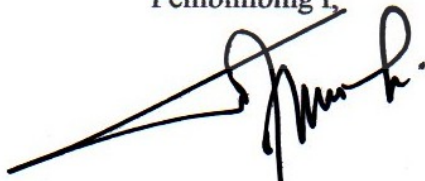
SUCI AL MUNAWARAH

NIM. 170213051

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Bimbingan Konseling

Disetujui oleh:

Pembimbing I,



Drs. Kusnawati Hatta, M.Pd
NIP. 196412201984122001

Pembimbing II,



Wanty Khaira, M.Ed
NIP. 197606132014112002

**PENERAPAN PERMAINAN *SPELLING PUZZLE*
SEBAGAI MEDIA STIMULUS UNTUK MENINGKATKAN
PERKEMBANGAN KOGNITIF SISWA
(Kajian Pada MTsN 2 Lueng Bata-Banda Aceh)**

SKRIPSI

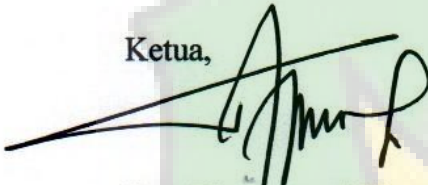
**Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Bimbingan Konseling**

Pada Hari/ Tanggal

Senin, 26 Juli 2021
16 Zulhijjah 1442 H

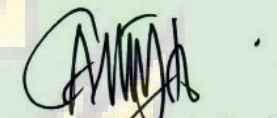
Panitian Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



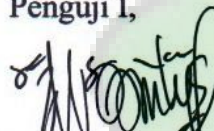
Drs. Kusnawati Hatta, M.Pd
NIP. 196412201984122001

Sekretaris,



Cut Widya Anjani

Penguji I,



Wanty Khaira, M.Ed
NIP. 197606132014112002

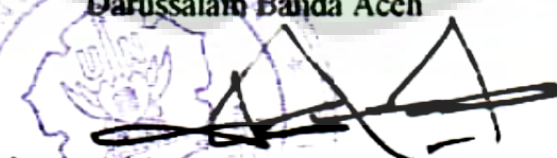
Penguji II,



Dr. A Mufakhir, MA
NIP. 196303021991021002

Mengetahui,

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



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

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Suci Al Munawarah
NIM : 170213051
Prodi : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Penerapan Permainan *Spelling Puzzle* Sebagai Media Stimulus
Untuk Meningkatkan Kognitif Siswa MTsN 2 Lueng Bata

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan 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 karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang di temukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap di kenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 26 Juli 2021

Yang menyatakan,



Suci Al Munawarah

ABSTRAK

Nama : Suci Al Munawarah
NIM : 170213051
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Bimbingan Konseling
Judul : Penerapan Permainan *Spelling Puzzle* Sebagai Media Stimulus Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Siswa MTsN 2 Lueng Bata-Banda Aceh
Tanggal Sidang : 26 Juli 2021
Tebal Skripsi : 76 Halaman
Pembimbing I : Drs. Kusmawati Hatta, M.Pd
Pembimbing II : Wanty Khaira, M.Ed.
Kata kunci : Media *Spelling Puzzle*, Perkembangan Kognitif, Siswa MTsN

Spelling puzzle merupakan salah satu kegiatan sarana yang dapat mecerdaskan kemampuan kognitif pada siswa. Siswa dapat mengeja atau menyusun gambar secara benar sehingga dapat meningkatkan daya imajinasi, kreativitas, dan berpikir logis. MTsN 2 Lueng Bata Banda Aceh merupakan sekolah yang bagus, akan tetapi masih kurang dalam penggunaan media pembelajaran di dalam kelas, oleh karena itu siswa memerlukan peningkatan metode pembelajaran berupa media yang dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran secara baik. Guru menerapkan media pembelajaran *spelling puzzle* untuk membantu siswa dalam meningkatkan perkembangan kognitif nya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan perkembangan kognitif siswa kelas VII.1 Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Lueng Bata Banda Aceh dalam pembelajaran biologi dengan materi tumbuh-tumbuhan dan hewan. Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Lueng Bata Banda Aceh pada tanggal 03 s/d 15 Juni 2021. Penelitian PTK ini terdiri dari dua siklus. Siklus I tanpa menggunakan media pembelajaran sedangkan siklus II menggunakan media pembelajaran yaitu media *spelling puzzle*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 32 siswa kelas VII.1. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, metode tes dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dengan *spelling puzzle* dapat meningkatkan perkembangan kognitif siswa. Hal ini terbukti dari hasil tes siklus I yang memperoleh skor rata-rata 7,1% dengan kategori “Cukup Baik”. Dan pada siklus II mengalami peningkatan dengan perolehan skor rata-rata 9,0% dengan kategori “Sangat Baik”, selisih antara siklus I dan siklus II sebesar 19. Dengan demikian kesimpulannya penggunaan media pembelajaran *spelling puzzle* sangat efektif dalam meningkatkan perkembangan kognitif siswa kelas VII.1 Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Lueng Bata Banda Aceh.

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur kita panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, serta karunianya kepada kita semua, sehingga saya Mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-raniry dapat menyelesaikan pembuatan skripsi yang berjudul **“Penerapan Permainan *Spelling Puzzle* Sebagai Media Stimulus Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Siswa MTsN 2 Lueng Bata Banda Aceh”**. Tidak lupa pula sholawat dan salam semoga tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, keluarga serta sahabatnya. saya ingin mengungkapkan rasa terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. H. Warul Wilidin AK, M.A Rektor Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh yang bertanggung jawab terhadap penyelenggaraan pendidikan di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
2. Dr. Muslim Razali, S.H ., M. Ag selaku dekan dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN AR-RANIRY Banda Aceh yang telah memberikan izin peneliti melakukan penelitian.
3. Dr. A. Mufakhir, MA, selaku ketua Prodi Bimbingan Konseling UIN AR-RANIRY Banda Aceh yang telah memberikan izin peneliti melakukan penelitian.
4. Drs. Kusmawati Hatta, M.Pd, selaku pembimbing 1 yang banyak meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk membimbing, memberikan

arahan, bimbingan serta masukan dalam proses pembuatan skripsi berlangsung.

5. Wanty Khaira, M.Ed, selaku pembimbing II yang telah meluangkan banyak waktu, tenaga, pikiran, saran dan kritikan yang membangun dan memberikan motivasi kepada penulis untuk membimbing peneliti dengan sabar selama penyusunan skripsi berlangsung, semoga ibu dan keluarga selalu dalam lindugan Allah SWT.
6. Muslima, M.Ed selaku Pembimbing Akademik yang memberikan bimbingan, pengarahan dan motivasi kepada penulis dalam perkuliahan dari awal semester sampai sekarang.
7. Bapak/ibu dosen penguji naskah ujian akhir semester dan ujian komprehensif, atas segala yang menjadikan hasil penelitian ini menjadi lebih baik.
8. Irman Siswanto S.Pd yang selalu membantu peneliti dalam pembuatan surat menyurat.
9. Seluruh dosen Program Studi Bimbingan Konseling yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat sehingga peneliti dapat menyelesaikan perkuliahan dan membantu pembuatan skripsi.
10. Persembahan istimewa untuk kedua orang tua saya, yaitu Ayahanda tercinta Salmadi dan Ibunda tersayang Zuriati, yang telah banyak berkorban, mendidik, yang selama ini telah memberikan perhatian dan kasih sayang, motivasi, serta doa sehingga peneliti tetap kuat menghadapi rintangan yang ada untuk menyelesaikan study.

11. Adikku M. Shadiqin, Nada Nurkamaria, Saliati Faizah, dan Mudasir Syah yang selalu menyemangati dan mendo'akan peneliti untuk menyelesaikan skripsi tepat pada waktu nya.

12. Muharil Asyari S.Pd, Lidya Sintania yang senantiasa membantu saya dalam keadaan apapun, sehingga sangat meringankan saya dalam menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti juga mengucapkan terima kasih banyak kepada kawan-kawan seperjuangan yang selalu ada bersama saya saat dalam kesusahan, kesenangan, dan kebigungan. kawan yang selalu menasehati, memotivasi serta memberikan saran kepada saya dalam penulisan skripsi ini. Mohon maaf jika jika terdapat kekurangan dan kesilapan dari penulisan skripsi saya ini. saya juga sedang dalam proses pembelajaran untuk menjadi lebih baik jika terdapat kesalahan harap dimaklumi. Semoga Allah Subhanallahu Wata'ala senantiasa melimpahkan rahmat dan karunianya kepada kita semua, Aamiin Ya Rabbal 'Alamin.

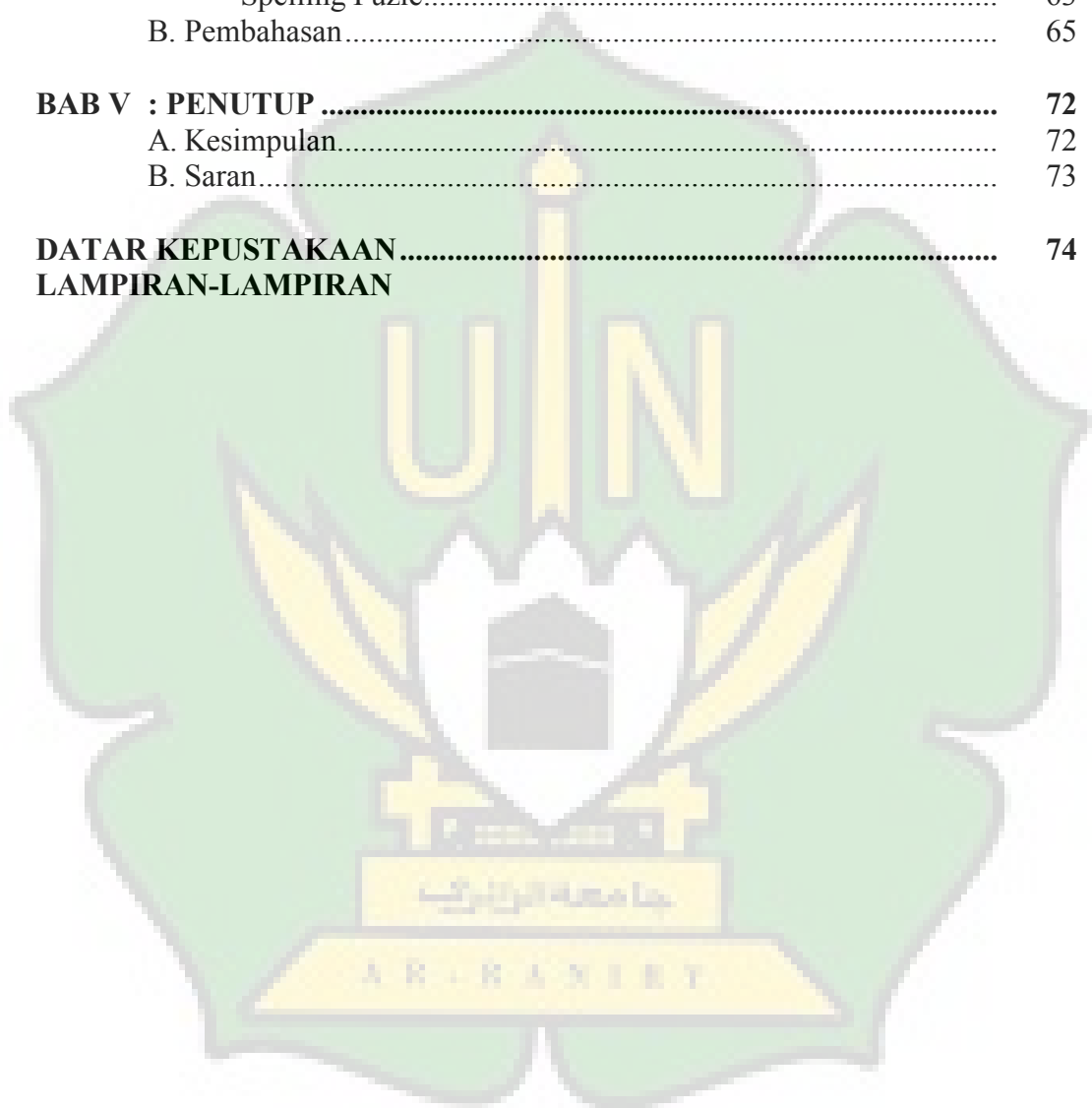
Banda Aceh, 26 Juli 2021
Penulis,

Suci Al Munawarah

DAFTAR ISI

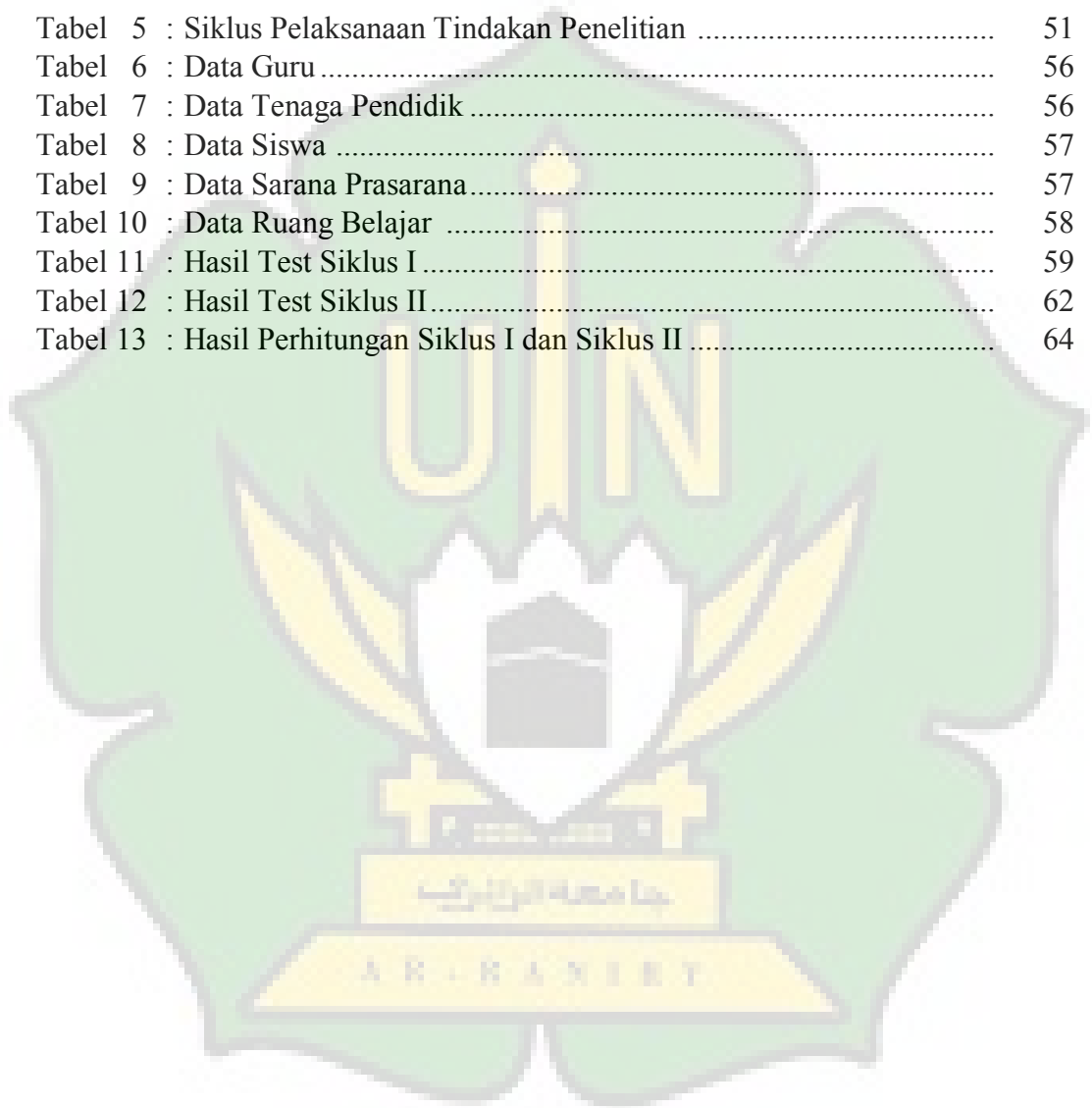
HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBARAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBARAN PENGESAHAN PENGUJI	
LEMBARAN PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR BAGAN.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
 BAB 1: PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Hipotesis Penelitian.....	7
E. Kegunaan Dan Manfaat Penelitian.....	8
F. Definisi Operasional.....	8
G. Kajian Terdahulu.....	13
H. Sistematika penulisan.....	15
 BAB II: LANDASAN TEORITIS MEDIA PEMBELAJARAN DAN PERKEMBANGAN KOGNITIF	 16
A. <i>Konsepsi Media Pembelajaran</i>	16
1. Pengertian Dan Macam-Macam Media Pembelajaran	17
2. Pengertian <i>Spelling Puzzle</i>	19
3. Jenis-jenis <i>Puzzle</i>	19
4. Tujuan Dan Manfaat <i>Spelling Puzzle</i>	20
5. Permainan <i>Spelling Puzzle</i>	24
6. Kelebihan <i>Spelling Puzzle</i>	26
B. <i>Konsepsi Perkembangan Kognitif</i>	26
1. Pengertian Perkembangan Kognitif.....	27
2. Tahap Perkembangan Kognitif	30
3. Indikator Perkembangan kognitif.....	33
4. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif	34
 BAB III: METODOLOGI PENELITIAN.....	 37
A. Metode dan Pendekatan Penelitian	37
B. Populasi Dan Sampel	38
C. Teknik Pengumpulan Data	40
D. Instrumen Penelitian	40
E. Teknik Analisis Data.....	44
F. Prosedur Penelitian.....	46

BAB IV : HASIL PENELITIAN	54
A. Hasil Penelitian	54
1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	54
2. Deskripsi Kondisi Sebelum Menggunakan Spelling Puzzle....	58
3. Deskripsi Kondisi Sesudah Menggunakan Spelling Puzzle	61
4. Perbedaan Kondisi Sebelum Dan Sesudah Menggunakan Spelling Puzzle.....	63
B. Pembahasan.....	65
BAB V : PENUTUP	72
A. Kesimpulan.....	72
B. Saran.....	73
DATAR KEPUSTAKAAN	74
LAMPIRAN-LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 1 : Kisi-kisi Instrument Pengamatan Siswa.....	40
Tabel 2 : Kisi-kisi Instrument Evaluator	42
Tabel 3 : Kisi-kisi Instrument Pengguna(Guru)	43
Tabel 4 : Kriteria Penilaian.....	45
Tabel 5 : Siklus Pelaksanaan Tindakan Penelitian	51
Tabel 6 : Data Guru	56
Tabel 7 : Data Tenaga Pendidik	56
Tabel 8 : Data Siswa	57
Tabel 9 : Data Sarana Prasarana	57
Tabel 10 : Data Ruang Belajar	58
Tabel 11 : Hasil Test Siklus I	59
Tabel 12 : Hasil Test Siklus II.....	62
Tabel 13 : Hasil Perhitungan Siklus I dan Siklus II	64



DAFTAR BAGAN

Bagan 1.1 : Prosedur Penelitain	50
Bagan 1.2 : Gambar Kegiatan Tahapan Siklus I dan Siklus II.....	53



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : SK Pembimbing Skripsi
- Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian Fakultas
- Lampiran 3 : Surat Izin Penelitian Kemenag
- Lampiran 4 : Surat Izin Telah Melakukan Penelitian
- Lampiran 5 : Instrument Penelitian Setelah Judgment
- Lampiran 6 : Soal Siklus
- Lampiran 7 : Jawaban Siklus I
- Lampiran 8 : Jawaban Siklus II
- Lampiran 9 : Dokumentasi



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah upaya yang dilakukan untuk membantu individu dengan maksud terciptanya proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Pembelajaran dapat dimaknai sebagai suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru, sehingga tingkah laku individu berubah kearah yang lebih baik. Adanya proses pembelajaran karena ada interaksi individu dengan lingkungan nya, keberhasilan dalam suatu pendidikan sangat ditentukan oleh guru, siswa dan sekolah, ketiga kaitan ini tidak bisa dipisahkan, karena ketiganya saling terikat antara satu sama lain.

Proses pembelajaran disebut juga dengan kegiatan belajar mengajar. Dalam proses kegiatan belajar mengajar dibutuhkan sarana dan prasarana seperti media pembelajaran yang dapat membantu proses belajar mengajar menjadi lebih mudah untuk memahami materi pelajaran yaitu *commix*, *mind mapping* dan *spelling puzzle*. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat membuat siswa semangat dalam belajar.

Nana sudjana menyatakan Penggunaan media sangat dibutuhkan karena akan lebih mudah dalam penyampaian pengetahuan kepada siswa, sebagai solusi dalam mengatasi permasalahan antara komunikasi guru dan siswa sehingga proses

belajar mengajar dapat terarah dan terpimpin karena indra siswa terfokus pada media yang diberikan oleh guru.¹

Media merupakan suatu alat komunikasi dalam penyampaian materi pelajaran. Jadi begitu pentingnya media dalam pembelajaran karena dapat memberikan corak warna sekaligus meningkatkan mutu pendidikan dalam proses belajar mengajar yang pada akhirnya memberikan pengaruh kepada siswa. Dengan menggunakan media komunikasi antara siswa dan guru lebih mudah dalam mengefektifkan proses pembelajaran dan dapat membuat proses berjalan lebih menarik.

Berbagai macam media sudah banyak kita jumpai dalam pembelajaran yang salah satu nya media gambar. Namun media gambar sering digunakan, maka perlu adanya pengembangan media untuk menunjang proses pembelajaran untuk guru dalam menerapkan suatu media pembelajaran yang baru seperti media *spelling puzzle* yang merupakan bagian media audio-visual yang mengandalkan indra penglihatan dan untuk merasakan manfaatnya. Selain itu siswa dapat memiliki pemahaman luas dari berbagai gambar yang ada.

Muhammad syukron menyatakan *spelling puzzle* merupakan alat permainan potongan gambar dan huruf yang belum tersusun bentuknya, dan disusun menjadi sebuah gambar dan kosakata.² Media *spelling puzzle* dapat memudahkan proses pembelajaran sehingga siswa dapat dengan mudah memahami pembelajaran, penggunaan media *spelling puzzle* dapat mengeksplorasi pikiran siswa.

¹ Nana sudjana, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru, 2011), hal. 3

² Muh syukron, *Upaya Penggunaan Media Spelling Puzzle Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2011), hal. 57

Dalam upaya penerapan media *spelling puzzle* disekolah, guru bimbingan konseling dapat bekerja sama dengan guru mata pelajaran saat memberikan media pembelajaran terhadap siswa. Guru memberikan media *spelling puzzle* untuk memudahkan siswa dalam proses belajar, agar siswa lebih mudah menangkap pembelajaran dengan cepat dan terkesan menarik saat belajar.

Pada saat memeberikan media *spelling puzzle* guru bimbingan konseling dan guru mata pelajaran dapat melakukan nya pada mata pelajaran tertentu, agar manfaat yang dirasakan oleh siswa dapat berkesan pada perkembangan kognitif, psikomotorik, dan emosional siswa.

Penerapan media *spelling puzzle* disekolah melalui media pembelajaran yang berbentuk gambar, guru mata pelajaran memberikan *puzzle* kepada siswa kemudian siswa menyusun berbagai macam bentuk rangkaian *puzzle* sehingga *puzzle* menjadi berbentuk sempurna. Guru juga dapat melihat sejauh mana perkembangan kognitif siswa dalam bermain *spelling puzzle*.

Lain hal nya yang terjadi disekolah MTsN 2 Lueng bata berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti disekolah, terlihat bahwa siswa cenderung masih kurang dalam menggunakan media, kecendrungan penggunaan media saat proses belajar dapat mengakibatkan siswa tidak memiliki ide kreatif dalam menyelesaikan tugas, dan mengakibatkan perkembangan kognitif siswa tidak berjalan dengan baik. Guru disekolah seharusnya memiliki ide kreatif dalam berbagai pembelajaran, sehingga siswa mampu mengasah kognitif nya dengan baik dan dapat mengembangkan berbagai ide dalam pembelajaran.

Dalam pembelajaran siswa dituntut untuk melatih perkembangan kognitif, dimana siswa mampu mengembangkan pola pikir secara baik saat proses pembelajaran berlangsung. Kecerdasan kognitif merupakan suatu proses dimana anak di ajarkan untuk memahami, mengamati dan bagaimana cara berfikir yang baik, dimana proses yang digolongkan di dalam kecerdasan ini ialah mencakup cara mendeteksi, menafsirkan, mengelompokan dan mengingat informasi.

Jean Piaget dalam Paul Suparno, Perkembangan kognitif meliputi beberapa tahapan dimana setiap tahap memiliki ciri pokok perkembangan tersendiri dengan umur yang telah di tentukan melalui skema perkembangan yaitu tahap perkembangan sensorimotor pada tahap ini anak berumur 0-2 tahun, tahap praoperasional 2-7 tahun, tahap operasional konkret 8-11 tahun sedangkan operasional formal anak berumur 11 tahun ke atas.³

Perkembangan kognitif pada siswa yang berumur 11 tahun keatas berada pada level berpikir konkret, siswa dituntut berpikir secara matang tidak lagi berpikir khayalan atau sesuatu yang abstrak. Pemahaman tentang perkembangan kognitif siswa bukan hal yang dianggap remeh, melainkan sesuatu yang dianggap penting terhadap keberhasilan dalam proses belajar mengajar, khususnya pencapaian pada kompetensi kognitif siswa.

Disekolah terlihat bahwa siswa yang berumur 11 tahun keatas mengalami fase peralihan antara fase kanak-kanak akhir ke remaja awal. Fase remaja awal dimana siswa dituntut untuk berpikir jernih dan konkret, siswa dituntut agar

³ Paul Suparno, *Teori Perkembangan Kognitif Jean piaget*. (Yogyakarta: kanisus, 2001), hal. 25

mampu mengambil keputusan secara baik untuk dirinya sendiri dan mampu melatih perkembangan kognitif, perkembangan psikomotorik dan perkembangan emosional.

Memperhatikan fungsi dari kecerdasan kognitif yang sangat besar faedahnya bagi dalam proses pembelajaran, maka fungsi guru sebagai motivator, fasilitator, model perilaku, pengamat, pendamai dan pengasuh terlebih jika dikaitkan dengan proses belajar mengajar. Namun demikian, dalam proses peningkatan pembelajaran yang berhubungan dengan stimulasi kecerdasan kognitif bagi siswa bukan perkara mudah karena masih banyak problema yang dihadapi guru.

Untuk mengatasi problema tersebut, guru dapat memberikan media pembelajaran terhadap siswa disekolah, dengan cara membuat permainan dalam bentuk media yang semenarik mungkin sehingga minat belajar siswa meningkat, dan setiap media yang diberikan kepada siswa harus sesuai dengan kebutuhan atau keselarasan dalam pembelajaran. Oleh karena itu dalam pembelajaran diharapkan seorang guru seharusnya memiliki kemampuan kreativitas dan profesionalisme serta keuletan dengan berbagai usaha yang dapat mengantarkan pada tumbuhnya kecerdasan yang lebih maksimal.

Setiap individu berpendapat dunia pembelajaran juga termasuk kedalam dunia permainan. Belajar dan bermain merupakan sarana untuk menggali pengalaman belajar yang sangat berguna untuk siswa. Bermain juga dapat menjadi sarana untuk mengembangkan kreativitas dan daya cipta, karena bermain sumber dari pengalaman dan uji coba. Belajar sambil bermain dapat menstimulasi

perkembangan kognitif siswa dengan cara memberikan tantangan sehingga kognitif siswa semakin lancar dalam berpikir. Dengan cara guru memberikan tantangan dalam pembelajaran maka siswa sepenuhnya mampu memahami dan mengamati.

Dalam hal ini peran guru bimbingan konseling sangat diperlukan untuk membantu pengembangan kognitif siswa disekolah, melalui media *spelling puzzle* guna untuk mengembangkan kognitif siswa dan mencapai hasil sesuai yang diharapkan. Oleh karena itu peneliti memandang bahwa perlunya dilakukan penelitian terkait penerapan permainan *spelling puzzle* sebagai media stimulus untuk meningkatkan perkembangan kognitif siswa. Dengan fokus penelitian nya adalah **“Penerapan Permainan *Spelling Puzzle* Sebagai Media Stimulus Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Siswa MTsN 2 Lueng Bata – Banda Aceh”**. Hal ini penting mengingat kondisi belajar yang sekarang, dimana media pembelajaran banyak akan tetapi guru tidak paham dalam mencocokkan dan memberikan media kepada siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah umum yang akan diteliti adalah: Bagaimana penerapan permainan *spelling puzzle* sebagai media stimulus untuk meningkatkan perkembangan kognitif siswa di MTsN 2 Lueng bata – Banda Aceh ? Sedangkan secara khusus rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi kognitif siswa sebelum diterapkan media *spelling puzzle* ?
2. Bagaimana kondisi kognitif siswa setelah diterapkan media *spelling puzzle* ?

3. Bagaimana perbedaan kondisi kognitif siswa sebelum dan sesudah diterapkan media *spelling puzzle* ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan permainan *spelling puzzle* sebagai media stimulus untuk meningkatkan perkembangan kognitif siswa MTsN 2 Lueng Bata–Banda Aceh. Sedangkan secara khusus tujuan peneliti ini untuk mengetahui:

1. Kondisi perkembangan kognitif siswa sebelum diterapkan permainan *spelling puzzle*.
2. Kondisi perkembangan kognitif siswa sebelum diterapkan permainan *spelling puzzle*.
3. Perbedaan kondisi kognitif siswa sebelum dan sesudah diterapkan media *spelling puzzle*.

D. Hipotesis penelitian

Yatim Riyanto mengatakan hipotesis merupakan jawaban yang sifatnya sementara terhadap suatu permasalahan yang diajukan dalam penelitian. Benar tidaknya suatu hipotesis tergantung hasil pengujian dari data empiris.⁴ Berdasarkan permasalahan dan teori yang dijelaskan pada penelitian ini, maka hipotesis yang diajukan oleh peneliti yaitu:

H_0 : Permainan *spelling puzzle* sebagai media stimulus tidak dapat meningkatkan perkembangan kognitif siswa MTsN 2 Lueng bata.

H_a : Permainan *spelling puzzle* sebagai media stimulus dapat meningkatkan perkembangan kognitif siswa MTsN 2 Lueng bata.

⁴ Yatim Riyanto, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Surabaya : SIC, 2010), Hal. 16.

H_0 : Tidak terdapat perbedaan seelbelum dan sesudah diterapkan permainan *spelling puzzle* sebagai media stimulus untuk meningkatkan perkembangan kognitif siswa MTsN 2 Lueng bata.

H_a : Terdapat Perbedaan yang signifikan setelah diterapkan permainan *spelling puzzle* sebagai media stimulus untuk meningkatkan perkembangan kognitif siswa MTsN 2 Lueng bata

E. Kegunaan dan Manfaat penelitian

Kegunaan penelitian ini dapat mengasah peneliti dalam memperoleh data, menganalisis data, dan mengolah menjadi sebuah karya yang dapat dibaca oleh orang banyak, sebagai pengalaman proses belajar untuk meningkatkan pengetahuan dalam melakukan penelitian sebagai peneliti pemula, hasil peneliti dapat menambah ilmu pengetahuan tentang ilmu pendidikan bagi peneliti, dan dapat menjadi ilmu pengetahuan bagi peneliti tentang kondisi psikologis.

Manfaat penelitian ini yaitu dapat memperkaya ilmu pengetahuan, hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan rujukan untuk peneliti lain nya dan meminimalisir guru dalam memberikan pembelajaran selain itu juga bermanfaat untuk peneliti lain yang memerlukan data yang berkaitan dengan penelitian ini.

F. Definisi Operasional

Azwar menyatakan definisi operasional adalah suatu definisi mengenai variable yang dirumuskan berdasarkan karakteristik-karakteristik variabel tersebut yang diamati.

Penulis menganggap dalam penelitian ini perlu memberikan batasan atau definisi secara operasional terkait beberapa variable penelitian, yaitu : (1) Permainan *spelling puzzle* sebagai media stimulus (2) Meningkatkan perkembangan kognitif. Tujuan perumusan definisi operasional ini agar tidak terjadi kekeliruan terhadap pemahaman mengenai istilah yang ada dalam variable penelitian.

1. Penerapan permainan *spelling puzzle* sebagai media stimulus

Pertama, penerapan menurut kamus Bahasa Indonesia lengkap, penerapan berasal dari kata “terap” yang berarti juru, berukir, kemudian jadi kata “penerap” adalah pemasangan atau pengenaan.⁵ Menurut kamus Bahasa Indonesia kontemporer penerapan adalah perbuatan menerapkan.⁶

Kedua, permainan secara Bahasa permainan berasal dari kata “main” yang mendapat imbuhan pe- dan berakhiran -an. Kata permainan merupakan bentuk kata benda.⁷ Menurut Hurlock dalam Sukintaka permainan merupakan kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir.⁸ Sukirman Dharmamulya berpendapat permainan adalah suatu perbuatan atau kegiatan suka rela, yang dilakukan dalam batas-batas ruang dan waktu tertentu yang sudah ditetapkan, menurut aturan yang telah diterima secara suka rela tapi mengikat sepenuhnya dengan tujuan dalam diri nya

⁵ Daryanto, *Kamus Bahasa Indonesia lengkap*, Surabaya: Appolo, 1997), Hal. 605.

⁶ Peter Salim dan Yenni Salim, *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*, Modern English Press. Jakarta: 2002, Hal. 1598

⁷ Johan nuizinga, *homo ludens*, terj. Hasan basari (Jakarta; LP3ES, 1990), Hal. 39

⁸ Sukintaka, *Teori Bermain Untuk Pendidikan Jasmani* (Yogyakarta: FPOK IKIP, 2008), Hal. 14

sendiri disertai perasaan tegang, gembira dan kesadaran- kesadaran lain dalam kehidupan sehari-hari.⁹

Ketiga, menurut kamus Besar Bahasa Indonesia *puzzle* diartikan sebagai tebakan atau teka teki. Wahyuni Yolanita dalam Ni Ketut Ali Suarti berpendapat tentang *puzzle*, media *puzzle* adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dengan cara menyambungkan bagian satu dengan yang lainnya, sehingga membentuk satu gambar.¹⁰ Mulkan Andika berpendapat tentang *puzzle* adalah permainan yang terdiri dari potongan gambar, kotak-kotak, huruf-huruf, atau angka yang disusun seperti dalam sebuah permainan yang akhirnya membentuk sebuah pola, sehingga membuat siswa termotivasi untuk menyelesaikan secara tepat.¹¹

Keempat, Sudarman danim mengatakan media merupakan perantara atau pengantar, media juga merupakan segala bentuk yang digunakan untuk proses penyaluran informasi.¹² Berdasarkan Asosiasi Pendidikan Nasional dalam Arief Sudiman media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya, media hendaknya dapat dilihat didengar dan dibaca.¹³ Menurut Azhar Arsyad media berasal dari kata *medius* yang berarti

⁹ Sukirman Dharmamulya, *Permainan Tradisional Jawa* (Yogyakarta: Kappel Press, 2005), Hal. 19.

¹⁰ Ni ketut ali suarti, *Bermain Puzzle Memupuk Sikap Kemandirian Pada Anak Usia Dini*, [http:// fip. Ikipmataram.ac.id/wp-content/uploads/2015/03/ Bermain-Puzzle-Memupuk-Sikap-Kemandirian-Pada-Anak-Usia-Dini-Oleh-Ni-Ketut-Alit-Suarti.pdf](http://fip.ikipmataram.ac.id/wp-content/uploads/2015/03/Bermain-Puzzle-Memupuk-Sikap-Kemandirian-Pada-Anak-Usia-Dini-Oleh-Ni-Ketut-Alit-Suarti.pdf), Vol 2 No 2, hal. 144 di akses 2 oktober 2016.

¹¹ Mulkan Andika, *Meningkatkan Kemampuan Memahami Wacana Melalui Media Pembelajaran Puzzle*, jurnal bahasa. (2012), Vol 1 No 1

¹² Sudarman Danim, *Media Komunkasi Pendidikan*. (Jakarta: Prenada Media Grup, 2011), Hal. 1.

¹³ Arief Sudiman, *Media Pendidikan*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2012), Hal. 7.

perantara atau pengantar dalam bahasa arab media merupakan pengantar dari pengirim pesan kepada penerima pesan.¹⁴

Kelima, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia stimulus merupakan dorongan atau rangsangan.¹⁵ Sedangkan menurut Kamus Besar Psikologi stimulus merupakan perangsang secara umum, serta perubahan dalam energy eksternal atau internal yang menyiagakan atau mengaktifkan satu organisme.¹⁶ Menurut Cicik wulandari stimulus adalah perilaku merangsang diri sendiri dengan menggerakkan tubuh secara berulang-ulang tanpa tujuan yang jelas.¹⁷

Berdasarkan konsep diatas maka yang dimaksud penerapan permainan *spelling puzzle* sebagai media stimulus dalam penelitian ini adalah sebuah permainan yang menggunakan kepingan gambar-gambar sebagai alat untuk merespon diri dalam menciptakan bentuk gambar yang sesuai dengan susunan yang tepat.

2. Meningkatkan perkembangan kognitif siswa

Pertama, Meningkatkan dalam Kamus Bahasa Indonesia kata meningkatkan berasal dari awalan tingkat, dimana di dalam nya terdapat awalan me- dan berakhiran –an. Kata peningkatan mempunyai arti proses, perbuatan, dan meningkatkan merupakan usaha dan kegiatan. Peningkatan merupakan suatu proses yang dilakukan oleh seseorang dalam upaya mengangkat pengetahuan.¹⁸

¹⁴ Azhar Arsyad, *Media pembelajaran*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011), Hal. 1.

¹⁵ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (Balai Pustaka, Jakarta: 1995), Hal. 662

¹⁶ Jp. Chaplhin, *kamus Lengkap Psikologi*. (PT Grafindo Persada, Jakarta: 2004), Hal. 486

¹⁷ Cicik Wulandari, *Op. Cit.*, Hal. 2

¹⁸ Team Pustaka Phoenix, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pustaka Phonix, 2007), Hal.

Kedua, perkembangan Kognitif menurut piaget dalam Paul Suparno, perkembangan kognitif meliputi beberapa tahapan dimana setiap tahap memiliki ciri pokok perkembangan tersendiri dengan umur yang telah di tentukan melalui skema perkembangan yaitu tahap perkembangan sensorimotor pada tahap ini anak berumur 0-2 tahun, tahap praoperasional 2-7 tahun, tahap operasional konkret 8-11 tahun sedangkan operasional formal anak berumur 11 tahun ke atas.¹⁹

Menurut Vygotsky dalam perkembangan kognitif didasarkan pada interaksi sosial dimana pembelajaran tidak hanya terjadi disekolah atau dari guru, tetapi suatu pembelajaran terjadi saat siswa bekerja menangani tugas-tugas yang belum pernah di selesaikan.²⁰ Perkembangan kognitif anak merupakan kemampuan otak dalam memperoleh, mengolah, dan menggunakan informasi tersebut menjadi sebuah pengetahuan bagi dirinya.²¹

Ketiga, Hasbullah berpendapat bahwa siswa merupakan salah satu input yang ikut menentukan keberhasilan proses pendidikan.²² Siswa adalah sosok individu. Individu di artikan “orang seorang idak tergantung dari orang lain, dalam arti benar-benar seorang pribadi yang menentukan diri sendiri dan tidak dipaksa dari luar, mempunyai sifat-sifat dan keinginan sendiri”.²³ Sedangkan menurut ketentuan umum undang-undang RI No.20 Tahun 2003 tentang Sistem

¹⁹ Paul Suparno, *Teori Perkembangan Kognitif Jean piaget*. (Yogyakarta: Kanisus, 2001), hal. 25.

²⁰ Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), Hal. 110.

²¹ Departemen Pendidikan Nasional, *Kurikulum TK dan RA*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2004). Hal 6.

²² Hasbullah, *Otonomi Pendidikan*, (Jakarta: PT Rajawali Pers, 2010), Hal. 121

²³ Tim Dosen Administrasi Pendidikan UPI, *Manajemen Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2009), Hal. 205.

Pendidikan Nasional siswa adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu.²⁴

Berdasarkan konsep diatas, maka yang dimaksud meningkatkan perkembangan kognitif siswa dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa dalam mengembangkan daya ingat dan persepsi berdasarkan dengan apa yang dilihat, didengar dan dirasakan sehingga siswa memiliki pemahaman baru, dalam perkembangan kognitif siswa dituntut mampu berpikir konkret dan mampu mengambil keputusan secara baik untuk diri sendiri.

G. Kajian Terdahulu

Penelitian terdahulu ini menjadi salah satu acuan penulis dalam melakukan penelitian untuk memperkaya teori yang akan digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Dari penelitian terdahulu, penulis tidak menemukan penelitian dengan judul yang sama seperti judul penelitian penulis. Namun penulis mengangkat beberapa penelitian sebagai referensi dalam memperkaya bahan kajian pada penelitian penulis. Berikut merupakan penelitian terdahulu berupa beberapa jurnal terkait dengan penelitian yang dilakukan penulis.

Penelitian ini dituliskan dalam skripsi Anis Anitasia yang berjudul *“Pengaruh media spelling puzzle terhadap hasil belajar siswa kelas VII.1 DI MTsN Prabumulih pada materi shalat fardhu”*. Dalam skripsi Anis Anistasia

²⁴ Republik Indonesia, *Undang-undang Republik Indonesia No 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen & Undang-undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang sisdiknas*, (Bandung: Permana, 2006), Hal. 65.

menjelaskan tentang bagaimana pengaruh media *spelling puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih khususnya dalam materi shalat fardhu. Jenis penelitian ini merupakan penelitian lapangan (field research), penelitian ini menggunakan metode *Quantitatif* yang berbentuk eksperimen dan kelas control dengan populasi seluruh kelas VII sebanyak sepuluh kelas, dengan sampel 46 siswa. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini *cluster random sampling*, dimana siswa diambil secara acak. Analisis data menggunakan uji-t pada hasil post-test diperoleh 4,384.

Penelitian ini dituliskan dalam skripsi Mefi Wulandri yang berjudul “*Pengaruh permainan spelling puzzle terhadap perkembangan kognitif pada anak 5-6 tahun di paud harapan ananda bengkulu*”. Dalam skripsi Mefi Wulandri menjelaskan tentang bagaimana pengaruh media *spelling puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. Pada penelitian ini menggunakan metode eksperimen, dengan teknik observasi selama satu bulan, terlihat berbagai macam keunikan yang terjadi pada anak usia dini, baik cara berkomunikasi, sikap, perilaku dan perkembangan pada dirinya. Pada penelitian ini terdapat pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak yang dilihat dari hasil pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas control mengalami kenaikan sebesar 12.25 dari hasil sebelumnya.

Penelitian ini dituliskan dalam skripsi Nuraini yang berjudul “*penerapan alat permainan edukatif puzzle untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di PAUD sinar harapan panjang Bandar lampung*”. Dalam skripsi Nuraini menjelaskan bahwa di PAUD sudah pernah dilakukan permainan edukatif

puzzle, tetapi dalam langkah-langkah bermain nya masih belum sesuai. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan Kualitatif yang mendeskripsikan penerapan alat permainan *puzzle*. Penelitian ini menggunakan subjek 1 orang guru dan 15 orang siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dari hasil perkembangan kognitif dikategorikan, anak mulai berkembang ada 7 anak (46%), berkembang sesuai harapan ada 5 anak (33%), dan berkembang sangat baik ada 3 anak (33%).

H. Sistematika penulisan

Skripsi ini ditulis dalam lima bab yaitu: Bab I Pendahuluan berisi: (a) Latar belakang masalah, (b) Rumusan masalah, (c) Tujuan penelitian, (d) Hipotesis Penelitian, (e) Manfaat penelitian, (f) Defenisi operasional, (g) Sistematika penulisan. Bab II Landasan teoritis berisi: (a) Konsep media pembelajaran, (b) Konsep perkembangan kognitif. Bab III Metodologi penelitian berisi: (a) Metode dan pendekatan penelitian, (b) Populasi dan sampel, (c) Teknik pengumpulan data, (d) Instrument penelitian, (f) Prosedur penelitian. Bab IV berisi Deskripsi dan pembahasan penelitian dan Bab V Penutupan berisi Kesimpulan, dan Saran.

Sedangkan tata cara penulisan, sepenuhnya menggunakan sistematika yang berdasarkan buku panduan akademik dan penelitian skripsi yang dikeluarkan oleh Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh tahun 2016.²⁵

²⁵ Mujiburrahman, Dkk, *Panduan Akademik dan Penulisan Skripsi*, (Banda Aceh: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. 2006). Hal 111-205.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

MEDIA PEMBELAJARAN DAN PERKEMBANGAN KOGNITIF

A. Konsepsi Media Pembelajaran

Dalam sub bahagian ini ada enam aspek yang akan dibahas secara konsep yaitu: (1) pengertian media pembelajaran dan macam-macam media pembelajaran, (2) pengertian media *spelling puzzle*, (3) jenis-jenis *spelling puzzle*, (4) tujuan dan manfaat *spelling puzzle*, (5) permainan *spelling puzzle*, (6) kelebihan *spelling puzzle*.

1. Pengertian dan macam-macam media pembelajaran

Dalam dunia pembelajaran, kata media sudah sangat sering didengar, akan tetapi pengaplikasian pada saat proses belajar masih sangat kurang. Dalam kamus Bahasa Indonesia Media berasal dari kata latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam Bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.²⁶ Asnawi mengatakan media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi, Media merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan *audiens* (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya²⁷

Djamarah mengatakan media merupakan alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran.²⁸ Media

²⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2011). Hal. 1

²⁷ Asnawir, Dkk, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers. 2002), Hal. 11

²⁸ Djamarah, Dkk, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta. 2006), Hal. 136

merupakan suatu alat bantu yang digunakan guru dalam menyampaikan pesan materi pembelajaran kepada siswa. Pada saat proses belajar guru seharusnya memilih media yang tepat dan sesuai dengan materi pelajaran yang disampaikan.

Menurut Pupuh Fathurrahman, media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam berinteraksi yang berlangsung antara pendidik dan siswa.²⁹ Dalam aktifitas pembelajaran, media dapat digunakan sebagai alat bantu dalam penyaluran informasi dan komunikasi dikelas, media juga sebagai penghubung pesan antara guru dan siswa.

Adapun macam-macam media pembelajaran sangat lah banyak kita jumpai, yang mana diantaranya: media pembelajaran berbentuk *commix*, media pembelajaran *talking stick*, media pembelajaran gerobak sodor, media pembelajaran *mind mapping*, dan media pembelajaran *spelling puzzle*.

2. Pengertian *Spelling Puzzle*

Spelling berasal dari Bahasa Inggris yang terdiri dari dua kata *spell+ing*. *Spell* artinya mengeja sedangkan *ing* disebut sebagai imbuhan kata. *Spelling* merupakan kemampuan individu dalam mengeja kata-kata dengan benar.³⁰ Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) *puzzle* diartikan sebagai tebakan atau teka-teki. *Puzzle* merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan

²⁹ Pupuh Fathurrahman, Dkk, *Strategi Belajar Mengajar*. (Bandung: PT. Refika Adimata, 2007), Hal. 67

³⁰ KBBI (*Kamus Besar Bahasa Indonesia*).2016. <http://kbbi.web.id> diakses 2 Maret 2021.

dengan cara menyambungkan bagian satu dengan lainnya sehingga dapat membentuk suatu gambar.³¹

Menurut Imas Kurniasih *puzzle* dapat membangun rasa saling percaya kepada sesama kawan, kerjasama regu, komunikasi yang baik dan efektif membangun rasa percaya diri. *Puzzle* bertujuan melatih ketelitian, dapat membangun kognitif siswa, kesabaran siswa, dan konsentrasi siswa.³² Menurut Rokhmat *puzzle* merupakan permainan konstruksi melalui kegiatan yang memasang atau menjodohkan kotak-kotak atau gambar bangunan tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola.³³ *Puzzle* merupakan permainan dengan cara menyusun potongan gambar atau memasang gambar dengan benar, sehingga sesuai dengan gambar aslinya. Bermain *puzzle* dapat membangun kerjasama antar siswa, menjalankan komunikasi yang baik dan mampu mengembangkan kognitif secara baik.

Spelling Puzzle merupakan salah satu jenis *puzzle* (gambar), *spelling puzzle* adalah *puzzle* yang terdiri dari gambar-gambar dan huruf-huruf untuk dijodohkan menjadi suatu gambar. *Spelling puzzle* merupakan salah satu kegiatan sarana yang dapat mecerdaskan kemampuan kognitif pada anak, anak dapat mengeja atau

³¹ Ni Ketut Ali Suarti, *Bermain Puzzle Memupuk Sikap Kemandirian Pada Anak Usia Dini*, <http://fip.ikipmataram.ac.id/wp-content/uploads/2015/03/Bermain-Puzzle-Memupuk-Sikap-Kemandirian-Pada-Anak-Usia-Dini-Oleh-Ni-Ketut-Alit-Suarti.pdf>, Vol 2 No 2, Hal. 144 di akses 2 oktober 2016.

³² Hamid bahari, *Perangsang Karakrer Positif Anak*. (Jogjakarta: Diva Press, 2013) Hal. 23

³³ Ellen, Dkk. *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri*, (Tasikmalaya: PGPAUD, 2017), Hal. 70

menyusun gambar secara benar sehingga dapat meningkatkan daya imajinasi dan kreativitas dan berpikir logis.³⁴

Berdasarkan uraian di atas peneliti simpulkan bahwa *spelling puzzle* merupakan permainan dengan cara menyusun potongan-potongan kotak atau huruf, yang disusun dengan benar sehingga dapat terbentuk menjadi sebuah gambar, *spelling puzzle* juga membantu meningkatkan daya imajinasi siswa.

Media *spelling puzzle* merupakan permainan kreatif yang digunakan guru dalam metode pembelajaran terhadap siswa, sehingga penyampaian materi pembelajaran dapat dengan mudah dipahami siswa. dengan menggunakan media *spelling puzzle* guru dapat menyampaikan pesan kepada siswa menggunakan gambar-gambar, sehingga siswa lebih tertarik dalam belajar.

3. Jenis-jenis *Puzzle*

Jenis-jenis *puzzle* ada beberapa macam diantaranya:

- a. *Puzzle* hewan, merupakan bentuk alat permainan yang paling banyak digunakan dan dijumpai dilembaga PAUD dan kebanyakan anak-anak juga menyukainya.
- b. *Puzzle* bentuk, merupakan alat permainan yang terbuat dari papan triplek yang halus permukaannya. Seperti gambar kubus, balok, persegi, dimana permainan ini bertujuan untuk mengenal berbagai bentuk geometri kepada anak.

³⁴ Fathul, *Media Pembelajaran Puzzle Pada Pembelajaran Ke-Muhammadiyah*. (<http://fathul-sdmuh-spj.blogspot.co.id/2011/06/media-pembelajaran-puzzle-pada.html>, 2011). Hal. 2

- c. *Puzzle* tumbuhan, secara umum *puzzle* ini sama dengan *puzzle* lainnya.

Akan tetapi *puzzle* ini memiliki berbagai bentuk tumbuhan seperti, buah-buahan, sayur-sayuran dan tumbuhan-tumbuhan yang dibuat menggunakan alat tradisional dan modern.

Menurut Prihanti dan Ratna Ekasari ada beberapa jenis *puzzle* lainnya, diantaranya:

- a. Single *puzzle*, yaitu permainan yang pada penutup nya diberi lubang-lubang berbentuk geometri seperti, sepertiga, segi empat, dan lingkaran.
- b. *Puzzle* besar, permainan yang disusun dengan berbagai gambar-gambar yang akan dibentuk menjadi *puzzle* yang sempurna, biasanya permainan ini dimainkan oleh anak usia lima tahun keatas.
- c. *Puzzle* jam, permainan yang berukuran 30 x 20 c, yang menggunakan bahan papan, pada permainan ini siswa diberikan jam lengkap dengan jarum petunjuk, kemudian potongan-potongan gambar dapat dilepas dan dipasang kembali sesuai dengan keinginan siswa.³⁵

4. Tujuan Dan Manfaat *Spelling Puzzle*

Media *spelling puzzle* bagian dari permainan yang membantu meningkatkan perkembangan kognitif pada siswa, secara umum tujuan dari *spelling puzzle* adalah:

- a. Meningkatkan daya berpikir anak untuk menyelesaikan permasalahan dalam belajar.

³⁵ Rosma, *Penanganan Anak Hiperaktif Melalui Terapi Permainan Puzzle* (Studi Kasus) di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung. Hal. 51

- b. Membuat siswa kreatif dalam berpikir, sehingga menciptakan ide baru dalam proses belajar.
- c. Membantu meningkatkan daya imajinasi dan ide kreatif siswa.
- d. Dalam permainan *spelling puzzle* siswa dapat melatih diri dengan berbagai metode atau cara sehingga siswa dapat menciptakan jawaban yang menarik.
- e. Siswa dapat melatih perkembangan kognitif nya dalam menyusun gambar-gambar.
- f. Meningkatkan kemampuan kerjasama kelompok untuk melatih kekompakan dan menamamkan sikap kebersamaan.

Penggunaan media *spelling puzzle* juga memiliki banyak manfaat untuk menstimulasi enam aspek perkembangan siswa, 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.

Adapun beberapa manfaat penggunaan media *puzzle*, Yuliani mengatakan tentang manfaat media *puzzle* yaitu:

- 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 menyusun 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 letak kepala, tangan, kaki dan lainnya sesuai logika.
- 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.

Menurut Supartini ada lima manfaat bermain *puzzle* yang diantaranya:

- a. Melatih dan membantu perkembangan kognitif, kemampuan anak untuk belajar dan memecahkan masalah, melakukan analisis rasional dan kemampuan mengabstraksikan sesuatu merupakan indikasi dari kemampuan kognitif. Dalam permainan *puzzle* anak dilatih untuk mengenal bentuk, konsep, dan ruang. Permainan *puzzle* mengajak anak mengembangkan ketrampilan kognitif dengan cara menyesuaikan warna, bentuk, dan menyatukan gambar dengan benar.
- b. Meningkatkan perkembangan motorik halus, ketrampilan motorik halus anak dalam bermain *puzzle* dapat mendorong anak untuk aktif

menggunakan jari-jari tangan nya, agar *puzzle* dapat tersusun membentuk gambar maka dari itu *puzzle* harus disusun secara hati-hati.

- c. Meningkatkan ketrampilan sosial, *puzzle* bisa dimainkan dalam system berkelompok, maka dari itu anak dapat membangun interaksi dengan lingkungan. Dalam permainan *puzzle* dengan sistem berkelompok anak dapat saling berinteraksi, bertukar pendapat, saling menghargai, dan membangun diskusi antara satu sama lainnya.
- d. Merangsang perkembangan kreativitas, berkreasi adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu dan mewujudkan dalam bentuk objek atau kegiatan. Melalui permainan *puzzle* anak dapat mencoba merealisasikan ide yang ada pada otaknya.
- e. Meningkatkan perkembangan moral, anak dapat mempelajari benar dan salah dari lingkungannya, terutama pada orang tua dan guru. Dalam kesempatan belajar sambil bermain anak dapat menerapkan nilai-nilai moral yang baik seperti menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang ada didalam kelompok.³⁶

Dari penjelasan diatas peneliti menyimpulkan bahwa manfaat permainan *puzzle* dapat mengoptimalkan seluruh kemampuan dan meningkatkan kecerdasan anak yang salah satu aspek dapat mengembangkan kemampuan kognitif.

³⁶ Desiyani Yani, *Ayo Main Bareng, (Inspirasi Permainan Edukatif Orang Tua Bersama Anak Sesuai Usia)*. (Jakarta: Penebar Swadaya Group.2018). Hal. 42

5. Permainan *Spelling Puzzle*

Permainan *spelling puzzle* adalah permainan yang dimainkan oleh siswa dalam menyusun gambar-gambar secara acak, kemudian di bentuk kedalam susunan gambar yang tepat sehingga gambar terlihat sempurna. Siswa disekolah dapat melakukan dengan mencocokkan gambar sehingga mendapatkan hasil yang sempurna.

Dalam permainan ini peneliti membuat rancangan pembelajaran menggunakan media *puzzle*. Peneliti menjelaskan kepada siswa terkait dengan aturan dalam bermain *puzzle*. Peraturan-peraturan tersebut dapat dijelaskan kepada siswa agar siswa mampu memahami dengan baik pada saat proses bermain. Sebelum bermain siswa dibagi menjadi tiga kelompok bermain dengan jumlah perkelompok 8-10 orang siswa, agar tidak terkesan ramai dan sempit pada saat bermain. Dalam permainan ini peneliti menjelaskan langkah-langkah bermain kepada siswa, cara permainan *puzzle* disini menggunakan *puzzle* gambar dengan bentuk tumbuhan, baik itu pepohonan, sayur-sayuran maupun buah-buahan.

Sebelum masuk pada tahap bermain, peneliti memberikan perlengkapan bermain kepada siswa serta menjelaskan metode dalam bermain. Peneliti menjelaskan bahwasan nya permainan *puzzle* ini merupakan permainan mencocokkan gambar dengan benar sehingga gambar terlihat sempurna. Peneliti mengajak siswa mencoba merangkai, menyusun dan memasang gambaran *puzzle* yang masih acak-acakan menjadi sebuah gambar *puzzle* yang sempurna. Dalam permainan ini siswa diminta untuk tetap konsentrasi dan komitmen dalam

mengambil keputusan, siswa harus mampu melakukan komunikasi yang baik agar pesan yang disampaikan dapat dipahami oleh siswa lainnya.

Selanjutnya siswa diarahkan untuk bermain dan melatih diri dalam menyusun permainan *puzzle*. Siswa arahkan agar tetap semangat dalam mencocokkan dan menyusun gambar, agar mendapat hasil yang maksimal. Setelah bermain siswa terlihat mampu menyelesaikan tugasnya dengan benar, guru dapat melanjutkan dengan sistem diskusi tentang pembelajaran apa yang didapat dalam bermain *puzzle*. Setelah penjabaran dan penyampaian pesan dari beberapa siswa, guru dapat mempertegas dan memperkuat tentang beberapa pendapat siswa, sehingga anak lebih yakin terhadap dirinya sendiri. Peneliti juga dapat menjelaskan kepada siswa permainan *puzzle* dapat mengembangkan kognitif siswa secara langsung, karena pada permainan ini siswa dilatih untuk berpikir, dan mengasah kemampuan nya.

Menurut Nisak dalam Uvi Liyana langkah-langkah bermain *puzzle* adalah sebagai berikut:

- a. Guru menerangkan aturan permainan, dimana permainan ini dilakukan secara berkelompok.
- b. Sebelum permainan dimulai, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok bermain.
- c. Siapkan *puzzle*
- d. Permainan ini diberikan batasan waktu sebanyak 15-20 menit.
- e. Masing-masing kelompok berdiri melingkari meja yang telah diberikan *puzzle* secara acak.

- f. Tiap kelompok harus melakukan diskusi dengan kelompoknya sendiri, tidak boleh melakukannya secara sendiri.
- g. Guru memberikan umpan balik kepada siswa dengan berupa pertanyaan terkait dengan gambar yang disusun oleh siswa.³⁷

6. Kelebihan *Spelling Puzzle*

Beberapa Kelebihan *Spelling Puzzle* diantaranya yaitu : (a) Siswa dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar, (b) Siswa menjadi terarah kemampuannya, (c) Siswa dapat dengan mudah mempelajari pembelajaran, (d) Media dapat menciptakan lingkungan belajar yang efektif dengan menggabungkan interaksi-interaksi yang ada, (e) Dapat meningkatkan minat belajar siswa, (f) Dapat memperjelas suatu yang terjadi kesalah pahaman sehingga dapat mencegah kesalah pahaman selanjutnya.

B. Konsepsi Perkembangan kognitif

Dalam sub bahagian ini ada empat aspek yang akan dibahas secara konsep yaitu: (1) pengertian perkembangan kognitif, (2) tahap perkembangan kognitif, (3) indikator perkembangan kognitif, (4) faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif.

³⁷ Uvi Liyana, *Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini 4-5 Tahun Melalui Permainan Edukatif Puzzle* di TK Mutiara Bangsaku Labuhanratu Bandar Lampung, 9Lampung: Universitas Islam Raden Intan Lampung. Hal 43

1. Pengertian Perkembangan Kognitif

Dalam kamus *psychology*, perkembangan adalah tahapan-tahapan perubahan yang progresif terjadi dalam rentang kehidupan manusia dan organisme-organisme tersebut.³⁸ Menurut Santrok perkembangan adalah pola gerakan atau perubahan yang mulai pada saat terjadi pembuahan dan berlangsung terus selama siklus kehidupan.³⁹ Salah satu aspek yang mengalami perkembangan manusia adalah kognitif.

Yudrik Jahja mengatakan perkembangan kognitif merupakan perkembangan kemampuan anak untuk mengeksplorasi lingkungan karena bertambah besarnya koordinasi dan pengendalian motorik, maka dunia kognitif anak akan berkembang pesat secara kreatif bebas dan imajinatif.⁴⁰

Jean Piaget dalam Diana Mutiah mengemukakan teori yang terperinci mengenai perkembangan intelektual anak. Piaget berpendapat bahwa anak menciptakan sendiri pengetahuan mereka tentang dunianya melalui interaksi mereka dengan menggunakan informasi-informasi yang sudah mereka dengan sebelumnya dengan menggabungkan informasi baru dengan keterampilan yang sudah dikenal dan mengujinya dengan pengalaman baru. Menurut Piaget anak menjalani tahapan perkembangan kognitif dimana perkembangan ini

³⁸ Muhibbudin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), Hal. 41

³⁹ Mulayani Sumantri. *Perkembangan Peserta didik*, (Jakarta; Universitas Terbuka, 2011), Hal. 3

⁴⁰ Yudrik Jahja. *Psikologi Perkembangan*. (Jakarta: Premadia Group. 2011). Hal. 185

memberikan batasan kembali tentang kecerdasan, pengetahuan dan hubungan dengan lingkungannya.⁴¹

Menurut Piaget dalam Tridhonanto proses belajar perlu adaptasi dan membutuhkan keseimbangan antara dua proses yang saling menunjang yaitu asimilasi dan akomodasi. Asimilasi adalah proses penggabungan informasi baru yang ditemui dalam realitas dengan struktur kognitif seseorang. Sedangkan akomodasi adalah mengubah struktur kognisi seseorang untuk disesuaikan, diselaraskan atau meniru apa yang diamati dengan realitas.

Piaget dalam Tridhonanto juga memberikan proses pembentukan pengetahuan dari pandangan yang lain, ia menguraikan pengalaman fisik, yang merupakan abstraksi dari ciri-ciri dari obyek, pengalaman logis matematis atau pengetahuan endogen disusun melalui proses pemikiran siswa. Struktur tindakan operasi konkret dan operasi formal dibangun dengan jalan logis.⁴²

Menurut Vygotsky dalam Paney upton perkembangan kognitif pada anak juga meyakini bahwa anak-anak mengembangkan cara berpikir tentang dunia yang secara kualitatif berbeda, berdasarkan interaksi aktif dan termotivasi dengan lingkungan. Namun Vygotsky meyakini bahwa perkembangan kognitif didasari pada interaksi-interaksi sosial bukan penjelajahan individu terhadap lingkungan. Keyakinan dalam zona perkembangan proximal yang mengacu pada perkembangan anak.

⁴¹ Diana Mutiah. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: kencana prenatal media group. 2010). Hal 101.

⁴² Al.Tridhonanto, *Menjadikan Anak Berkarakter Mempersiapkan Anak Agar Berhasil Menghadapi Segala Macam Tantangan Hidup*, (Jakarta: PT Alex Media Komputindo, 2014), h.34

Menurut Vygotsky bermain juga merupakan cara berpikir anak memecahkan suatu masalah. Vygotsky memandang bermain identik dengan cara menelaah kemampuan baru dari anak yang bersifat potensial sebelum diaktualisasikan dalam situasi formal, seperti sekolah. Vygotsky mengemukakan sebuah konsep yang disebut *zone of proximal development* (ZPD). *zone of proximal development* adalah level kecakapan melebihi apa yang dapat dilakukan sendiri oleh siswa dan menunjukkan rentang tugas belajar yang dapat dikerjakan jika dibantu oleh orang dewasa atau teman sebaya yang berkompeten. Zona tersebut menunjukkan rentang tugas dimana seorang guru dapat membantu perkembangan siswa secara produktif. Penerapan ZPD dalam pembelajaran mencakup tiga hal: pengukuran, pemilihan aktivitas belajar, dan pemberian dukungan pembelajaran untuk membantu siswa melalui zonanya secara berhasil.

Kemajuan dalam tahap zona perkembangan proximal dijabarkan dalam empat tahapan:

- a. Kinerja dibantu secara langsung oleh orang lain yang lebih mampu.
- b. Melibatkan pembimbingan oleh diri sendiri (berbicara terhadap diri sendiri untuk tugas yang sedang dilakukan).
- c. Kinerja menjadi otomatis.
- d. Sumber stress atau perubahan-perubahan kondisi tetap dari suatu tugas, dapat membuat diri tidak nyaman.⁴³

Perkembangan kognitif mengenai perkembangan intelektual, anak mampu menciptakan sendiri pengetahuan mereka tentang dunianya. Melalui interaksi dan

⁴³ Panney Upton. *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: Erlangga. 2012). Hal 161

mereka menggunakan keterampilan yang sudah dikenal dan mengujinya dengan pengalaman baru. Anak menjalani tahapan perkembangan kognitif dimana perkembangan ini memberikan batasan kembali tentang kecerdasan, pengetahuan dan hubungan anak dan lingkungannya.

Kecerdasan merupakan proses yang berkesinambungan yang membentuk struktur yang diperlukan dalam interaksi terus menerus dengan lingkungan. Struktur yang dibentuk oleh kecerdasan, pengetahuan sangat subjektif waktu masih bayi dan masa kanak-kanak awal dan menjadi objektif dalam masa dewasa awal.

Yudrik jahja mengatakan kecerdasan kognitif merupakan potensi intelektual yang terdiri dari tahapan, pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehention*), penerapan (*aplication*), analisa (*analysis*), sintesa (*sinthesis*), evaluasi (*evaluation*).⁴⁴

2. Tahapan Perkembangan Kognitif

Tahap perkembangan kognitif merupakan tahapan perubahan kemampuan berpikir atau intelektual. Piaget dalam Jhon W. Santrock membagi tahapan perkembangan kognitif manusia terbagi empat diantaranya: (a.) Tahap sensorimotorik, (b.) Tahap pra-operasional, (c.) Tahap operasional konkret, (d.) Tahap operasional formal.

- a. Tahap Sensorimotorik, tahapan ini berlangsung (0-2 tahun) tahapan ini tahap pertama bagi anak, dimana pada tahapan ini anak belajar tentang dunia sekitarnya melalui indra, anak membangun pemahaman mengenai

⁴⁴ Yudrik jahja. *Psikologi Perkembangan*. (Jakarta: Premadia Group. 2011). Hal. 113

dunia dengan mengkoordinasikan pengalaman melihat dan mendengar (sensori motoric).

- b. Tahap Pra-Operasional, tahapan kedua ini berlangsung pada (2-7 tahun). Pada tahapan ini individu menyusun ulang pemikiran yang telah dibentuk dalam perilaku. Tahapan ini individu mulai mempersentasikan dunia melalui kata-kata, bayangan, dan gambar-gambar yang mana pemikiran yang lebih berbentuk simbolis, tetapi tidak melibatkan pemikiran operasional. Namun tahap ini lebih kompleks egosentris dan intuitif ketimbang logis.
- c. Tahap Operasional Konkret, pada tahapan ketiga ini usia berkisar (7-11 tahun), anak sudah bisa mengkoordinasikan beberapa karakter tidak terfokus pada satu masalah saja. Tahapan ini anak hanya mampu melihat kebenaran dan kenyataan yang dilakukan nya saja, sedangkan cara berpikir anak sudah terlihat sistematis dan logis. Anak secara mental sudah bisa melakukan sesuatu yang biasanya hanya melakukan dengan fisik sekarang mampu dengan mental yang konkret.
- d. Tahap Operasional formal tahapan ini anak berkisar pada (11 tahun keatas), tahapan ini individu sudah mulai memikirkan pengalaman dari luar, pengalaman konkret, dan memikirkan nya dengan bersifat abstrak, idealis, dan logis, dan konsisten .⁴⁵ Sedangkan konsep dasar proses organisasi dan adaptasi intelektual menurut piaget yaitu: *schemata* (dipandang sebagai sekumpulan konsep) pola perilaku atau berpikir anak yang digunakan anak-anak dan orang dewasa dalam menangani objek-objek dunia, *asimilasi*

⁴⁵ Jhon W. Santrock. *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Gelora Aksara Pratama). Hal. 49

(peristiwa mencocokkan pengalaman baru dengan pengalaman yang lama yang telah dimiliki seseorang), *akomodasi* (terjadi apabila informasi baru dan lama yang semula tidak cocok kemudian dibandingkan dan disesuaikan dengan informasi lama), dan *equilibrium* (bila keseimbangan tercapai maka siswa mengenal informasi baru).⁴⁶

Adapun tahapan perkembangan menurut Bruner dalam Alan porter diantaranya:

- a. Berbasis aksi (Enaktif), perkembangan yang dilakukan siswa berdasarkan tindakan atau dengan kata lain sedang melakukan (*learning by doing*). Seseorang yang melakukan aktivitas berupaya untuk memahami lingkungan sekitarnya, artinya siswa memahami dunianya menggunakan sensorimotoriknya. Misalnya melalui gigitan, sentuhan, dan pegangan.
- b. Berbasis gambar (Ikonik), perkembangan ini berdasarkan pemikiran internal, dimana pengetahuan disajikan melalui gambar-gambar atau visualisasi verbal yang mewakili suatu konsep. Misalnya siswa belajar melalui perumpamaan (*tampil*), dan perbandingan (*komperasi*).
- c. Berbasis bahasa (Simbolik), perkembangan ini menggunakan kata-kata, bahasa atau ucapan yang disampaikan oleh anak. Pada tahap perkembangan ini siswa telah mampu memiliki ide atau gagasan yang sangat dipengaruhi oleh kemampuan bahasa dan logika.⁴⁷

⁴⁶ Suryono dan Hariyanto, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Bandung : Rosda Karya, 2012), Hal. 86

⁴⁷ Alan Porter, *Psikologi*, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2020), Hal. 107

Selanjutnya tahap perkembangan kognitif menurut vygosky, diantaranya:

- a. *Preintellectual speech*, pada tahap perkembangan ini terlihat pada aspek biologis dalam bentuk perilaku dan bahasa, dimana terlihat dari perlakuan siswa seperti menangis, mengoceh, dan mendengkur.
- b. *Naive speech*, pada tahapan ini siswa terlihat mengeksplor objek konkrit dalam dunia nyata, dalam hal berkata-kata siswa mulai mengembangkan bahasa yang dimilikinya, mereka juga mulai menggunakan label terhadap benda-benda.
- c. *Egocentric speech*, perkembangan yang dialami siswa mulai terlihat dalam mengembangkan kalimat saat berbicara, baik berbicara pada dirinya sendiri maupun berbicara dengan orang lain.
- d. *Inner speech*, selanjutnya perkembangan siswa dalam berbicara terhadap dirinya sendiri untuk membimbing dirinya dan perilaku problem solving.

3. Indikator Perkembangan Kognitif

Umar Sulaiman mengatakan dalam perkembangan kognitif siswa terdapat tiga indikator yang diantaranya, Untuk Belajar dan Pemecahan Masalah, Untuk Berpikir Logis, dan Untuk Berpikir Simbolik. Selanjutnya untuk belajar dan pemecahan masalah terdapat enam aspek diantaranya yaitu :⁴⁸ (a) Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik, (b) Memecahkan masalah

⁴⁸ Umar Sulaiman Dkk, *Tingkat Pencapaian Aspek Perkembangan Anak Berdasarkan Standar Pendidikan*, Indonesian Journal Of Early Childhood Education, No. 1, Vol. 2 (2019), Hal. 57

sederhana dalam kehidupan sehari-hari secara fleksibel dan diterima sosial, (c) Menerapkan pengetahuan dan pengalaman dalam konteks baru, (d) Menunjukkan sikap kreatif dan menyelesaikan masalah, (f) Mengenal benda-benda berdasarkan fungsinya, (g) Mampu menyebutkan berbagai makanan dan rasa.

Kemudian pada kategori berpikir logis terdapat delapan aspek didalamnya, yang di antaranya yaitu : (a) Mengenal perbedaan ukuran, (b) Menunjukkan inisiatif dalam memilih permainan, (c) Menyusun perencanaan kegiatan yang dilakukan, (d) Mengenal sebab akibat tentang lingkungan, (f) Mengklasifikasi benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran, (g) Mengklasifikasi benda sesuai dengan kelompok dan sejenisnya, (h) Mengenal pola permainan, (i) Mengurutkan benda berdasarkan urutan paling besar ke kecil.

Selanjutnya pada kategori berpikir simbolik terdapat lima aspek didalamnya, yang diantaranya yaitu : (a) Menyebutkan lambang bilangan, Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, (b) Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, (c) Mengetahui lambang bilangan vocal dan konsonan, (d) Mempersentasikan berbagai bentuk gambar atau tulisan.

4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Sumanto dalam Yuliani Nuraini mengatakan faktor kognitif memiliki pemahaman bahwa ciri khasnya terletak dalam belajar memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk representasi yang mewakili objek-objek yang dihadapi dan dihadirkan dalam diri seseorang melalui tanggapan, gagasan atau lambang yang semuanya bersifat mental.

Dalam perspektif kedokteran (medis) maupun psikologis, beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak, diantaranya:

- a. Faktor Hereditas/Keturunan, dipelopori oleh seorang ahli filsafat Scophenhauer bahwa, seorang manusia yang lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu didalam dirinya dan tidak ada pengaruh dari lingkungannya.
- b. Faktor Lingkungan, Jhon Locke berpendapat bahwa perkembangan manusia sangat dipengaruhi oleh faktor lingkungan nya. Perkembangan taraf intelengensi ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan dari lingkungan hidupnya.
- c. Kematangan, tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan telah matang jika ia mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing.
- d. Pembentukan, pembentukan adalah segala keadaan dari luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah/formal), dan pembentukan tidak disengaja (pengaruh alam sekitar/informal).
- e. Minat dan Bakat, minat merupakan dorongan dari diri seseorang maupun dorongan dari luar dirinya untuk melakukan perbuatan yang menarik dan dilakukan dengan giat. Sedangkan bakat kemampuan dari dalam dirinya yang perlu dikembangkan dan ditingkatkan secara lebih baik lagi.

- f. Faktor Kebebasan, setiap manusia bebas berpikir dan berpendapat untuk dirinya sendiri maupun orang lain. Setiap manusia dapat memilih metode-metode pemecahan masalah dengan bebas sesuai kebutuhan dirinya.⁴⁹

Adapun faktor lain yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak diantaranya:

- a. Kematangan, kematangan perkembangan sistem saraf pusat, otak, koordinasi motorik, perubahan fisiologis dan anatomis sangat berpengaruh pada perkembangan kognitif anak.
- b. Pengalaman Fisik, pengalaman fisik dapat memungkinkan anak dalam mengembangkan aktivitas dan gaya otak. Pengalam fisik dapat berasal dari kegiatan meraba, memegang, melihat, dan mendengar sehingga berkembang menjadi kegiatan berbicara, membaca, dan berhitung.
- c. Adaptasi, anak sebagai hasil adaptasi dengan lingkungan, akan menunjukkan interaksi dengan lingkungan secara lebih rasional.⁵⁰

⁴⁹ Yuliani Nuraini Sujiono, Dkk. *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2013). Hal. 26

⁵⁰ Mitaelmi, *Perkembangan Kognitif Anak Usia MI*, (Jakarta:Erlangga, 2012), Hal. 142

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode dan Pendekatan Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan suatu metode yang relevan dengan tujuan yang ingin dicapai. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian *kuantitatif*.⁵¹ Metode *kuantitatif* merupakan penelitian dengan data yang digunakan berupa angka-angka atau data *kuantitatif* yang diangkakan.⁵²

Adapun rancangan dalam penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara profesional. Mengingat bahwa dalam melakukan penelitian ini penulis memfokuskan pada permasalahan pendidikan didalam kelas maka penelitian tindakan dapat dimaknai penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindak lanjut bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta membantu memberdayakan guru dalam memecahkan masalah pembelajaran di sekolah.⁵³

⁵¹ Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Prenadamedia, 2014), Hal. 426

⁵² Jhon w, Craswell, *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Mixed*, (Yogyakarta: Putaka Belajar, 2014), Hal. 5

⁵³ Masnur Muslich, *Melaksanakan PTK Itu Mudah*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), Hal. 9.

Menurut Suhardjono dalam buku penelitian tindakan kelas (PTK), secara lebih terperinci tujuan dari penelitian tindakan kelas antara lain:

- a. Meningkatkan mutu, isi, masukan, proses, serta nilai penelitian dan pembelajaran disekolah.
- b. Membantu guru dan tenaga kependidikan lain mengatasi masalah pembelajaran dan pendidikan didalam dan diluar kelas.
- c. Meningkatkan sikap profesionalisme pendidik dan tenaga kependidikan.
- d. Menumbuh kembangkan budaya akademik di lingkungan sekolah sehingga tercipta sikap proaktif didalam melakukan perbaikan mutu pendidikan dan pembelajaran secara berkelanjutan (*sustainable*).

B. Populasi dan Sampel

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah peneliti uraikan, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas pada pembelajaran Biologi terkait dengan materi tumbuh-tumbuhan dan hewan. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII di MTsN 2 Lueng Bata Banda Aceh tahun ajaran 2020/2021 sedangkan sampel dari penelitian ini siswa kelas VII.I yang berjumlah 32 siswa yang terdiri dari 10 laki-laki dan 22 perempuan.

C. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini digunakan tiga teknik dalam pengumpulan data, yaitu metode observasi, metode tes dan metode dokumentasi.

1. Metode Observasi

Observasi dimaksudkan untuk mengetahui adanya kesesuaian antara perencanaan dan pelaksanaan. Hal-hal yang akan di amati dalam observasi yaitu mengamati aktivitas siswa dalam proses pembelajaran yang berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran. Observasi dilakukan dalam memberikan tanda *check list* (✓) pada lembar observasi yang sudah disediakan untuk setiap aspek sesuai rubrik penilaian yang dibantu oleh guru kelas mata pelajaran Biologi.

2. Metode Tes

Metode tes dalam penelitian ini bertujuan untuk mengukur pencapaian pemahaman siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran. Teknik tes ini diberikan dalam bentuk dua siklus yaitu sebagai berikut.

- a. Siklus I mengadakan tes akhir setelah selesai belajar mengajar tanpa menggunakan media pembelajaran.
- b. Siklus II tes peneliti melakukan tes setelah selesai belajar mengajar dengan menggunakan media *spelling puzzle* dengan maksud untuk mendapatkan data pemahaman konsep. Tes yang digunakan dalam siklus I sama dengan soal yang digunakan dalam siklus II. Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil pemahaman tentang tumbuh-tumbuhan dan hewan pada siswa guna melihat pengaruh dari penggunaan media *spelling puzzle*.

3. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda, dan sebagainya. Tujuan dari metode dokumentasi ini adalah untuk mengetahui karakteristik dari siswa, memberikan gambaran dari aktivitas belajar siswa dan guru, serta suasana kelas ketika proses belajar mengajar sedang berlangsung.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat-alat yang akan digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Bentuk-bentuk instrumen adalah sebagai berikut: (1) angket, (2) *checklist*, dan (3) *rating scale*. Bentuk *checklist* dan *rating scale* dapat digunakan sebagai pedoman observasi maupun wawancara⁵⁴.

Kisi-kisi instrumen penelitian untuk mengamati siswa adalah sebagaimana pada tabel 1 kisi-kisi instrumen pengamatan siswa⁵⁵.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Pengamatan Siswa

Kisi-Kisi Instrumen Pengamatan Siswa		
No.	Indikator	No Soal
1.	Penerimaan	1,2
2.	Respon	3,4
3.	Peniruan	5
4.	Pengetahuan	6

⁵⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2010), Hal.172.

⁵⁵ Dimas Ainur Hikmah, *Op.Cit.*, Hal. 33.

No.	Aspek yang di Nilai	Skor	Persentase	Kategori
1.	Saya memperhatikan dengan baik materi yang diajarkan guru melalui media pembelajaran	15	93,75	Sangat Baik
2.	Saya mendengarkan arahan yang diberikan oleh guru ketika menyampaikan materi pembelajaran	12	75	Baik
3.	Saya merasa tertarik terhadap materi yang diajarkan oleh guru melalui media pembelajaran	16	100	Sangat Baik
4.	Saya merespon perintah yang diberikan guru	13	81,25	Sangat Baik
5.	Saya mencoba mengikuti gerakan yang di peragakan oleh guru	16	100	Sangat Baik
6.	Saya dapat mengulang kembali materi yang diajarkan guru melalui media pembelajaran dengan baik	14	87,5	Sangat Baik

Sumber: Data hasil penilaian pemahaman siswa MTsN 2 Lueng Bata Banda Aceh Tahun Ajaran 2020/2021

Penilaian pada tabel di atas ini dilakukan oleh Guru/pengamat mata pelajaran Biologi. Tujuan penilaian ini dilakukan adalah guna memperoleh nilai mengenai pemahaman siswa menggunakan media pembelajaran *Spelling puzzle* pada materi tumbuh-tumbuhan dan hewan.

Adapun kisi-kisi instrumen tes yang akan diberikan untuk masing-masing responden adalah sebagaimana pada tabel 2 berikut ini⁵⁶.

⁵⁶ *Ibid*, Hal. 34.

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Evaluator

Kisi-Kisi Instumen Evaluator Pembelajaran			
No	Aspek	Indikator	No soal
1.	Tampilan Media	Bentuk gambar	1
		Komposisi warna	2
		Ukuran dan bentuk gambar	3,4
		Kesesuaian gambar	5,6
2.	Pembelajaran	Kesesuaian materi dengan kurikulum pendidikan	7
		Kejelasan petunjuk penggunaan	8
		Ketepatan gambar	9
		Variasi materi	10
3.	Isi	Kejelasan Materi	11
		Penyusunan Materi	12
		Contoh soal	13
		Keseuaian penggunaan bahasa	14
		Kejelasan informasi	15
4.	Media	Gambar sederhana dalam pengoperasiannya	16
		Media pembelajaran <i>spelling puzzle</i> dapat meningkatkan perkembangan kognitif siswa, dan media <i>spelling puzzle</i> bisa digunakan kembali untuk pembelajaran di rumah oleh siswa.	17

No.	Aspek yang di Nilai	Skor
1.	Kesesuaian pemilihan background	4
2.	Kesesuaian pemilihan warna	4
3.	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	4
4.	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	4
5.	Kesesuaian pemakaian gambar dengan materi	4
6.	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti	4
7.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	4
8.	Kejelasan petunjuk penggunaan	4
9.	Ketetapan penerapan strategi belajar (pemanfaatan media gambar)	4
10.	Variasi penyampaian jenis informasi	4
11.	Kejelasan isi materi	4
12.	Penyusunan urutan materi	3
13.	Kejelasan contoh soal	4

14.	Kejelasan bahasa	3
15.	Kejelasan informasi melalui gambar	3
16.	Program sederhana dalam pengoperasiannya	3
17.	Media gambar <i>spelling puzzle</i> bisa digunakan kembali untuk pembelajaran di rumah oleh siswa	4

Penilaian media diatas untuk memastikan bahwa media yang telah dibuat layak digunakan dan memang mengukur apa yang hendak diukur. Penilaian media oleh ahli media dalam penelitian ini dilakukan oleh dosen Jurusan Bimbingan Konseling, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, yaitu Ibu Maulida hidayati, M.Pd dan Ibu Sri Dasweni M.Pd. Media dapat digunakan dalam penelitian jika hasil penilaian media dinyatakan layak untuk digunakan dalam penelitian setelah melalui koreksi dan revisi.

Ada 3 aspek yang dinilai dalam penilaian ini, yaitu aspek bahasa, aspek konstruk, dan aspek isi. Dari aspek tersebut kemudian dijabarkan menjadi 17 sub indikator.

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Pengguna (Guru)

Kisi-Kisi Instumen Pengguna (Guru)			
No.	Aspek	Indikator	No Soal
1.	Isi	Penguraian materi	1,2,3
		Penyusunan materi	4
		Contoh soal	5
		Keseuaian penggunaan bahasa	6
		Kejelasan informasi	7
2.	Pemograman	Respon Pengguna	9,10,11

No.	Aspek yang di Nilai	Skor
1.	Materi pada media disajikan dengan terpadu	4
2.	Materi pada media disajikan secara rinci	3
3.	Materi pada media disajikan secara jelas	4
4.	Materi pada media disusun secara urut	4
5.	Contoh soal disajikan secara jelas	3
6.	Penggunaan bahasa yang jelas pada media	4
7.	Informasi yang disajikan pada media pada gambar secara jelas	4
8.	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran	4
9.	Guru dapat mengoperasikan media secara mandiri	3
10.	Guru tidak mengalami kejenuhan saat menggunakan media	4
11.	Guru merasa senang dan terbantu dalam menggunakan media	4

Penilaian tabel diatas dilakukan oleh ahli materi/Guru mata pelajaran, yaitu Ibu Yusnani, S.pd. Penilaian ini dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh nilai serta tanggapan dari guru mengenai kelayakan media pembelajaran sebagai media pembelajaran untuk materi tumbuh-tumbuhan dan hewan pada pembelajaran biologi.

E. Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini, data yang dianalisis adalah hasil kegiatan pembelajaran terkait dengan materi tumbuh-tumbuhan dan hewan dengan menggunakan media *spelling puzzle*. Oemar Hamalik mengatakan data dari hasil tes siswa berupa siklus I tidak menggunakan media dan menggunakan media

selama proses pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut⁵⁷.

$$\text{Skor Hasil} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{jumlah siswa}} \times 100$$

Menurut Sudjana hasil perhitungan persentase inilah yang akan menjadi landasan dalam menarik kesimpulan dengan berpedoman pada penafsiran yaitu: ⁵⁸

Tabel 4. Kriteria Penilaian

Angka 0-4	Persentase	Predikat
4	89% – 100%	Sangat baik
3	72% – 88%	Baik
2	58% – 71%	Cukup
1	0% – 57%	Kurang baik

Selanjutnya siswa dikatakan telah memahami pelajaran Biologi pokok bahasan mengenai tumbuh-tumbuhan dan hewan mendapat kriteria baik dalam penilaian. Data yang diperoleh peneliti kemudian diolah dan dianalisis serta ditarik kesimpulan yang dihipunkan dari hasil tes. Dan apabila nilai yang diperoleh mencapai nilai KKM, maka dinyatakan tuntas dengan kreteria baik dalam penilaian.

Sedangkan indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas (PTK) ini adalah jika 80% dari jumlah siswa yang ada dikelas tersebut mampu mencapai nilai yang telah ditentukan. Untuk menentukan seberapa besar peningkatan

⁵⁷ Oemar Hamalik, OP.Cit., Hal. 122.

⁵⁸ Sudjana, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), Hal. 43

kemampuan pemahaman siswa dalam pembelajaran menggunakan rumus rata-rata sebagai berikut⁵⁹:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan :

$\bar{X}$ = Skor rata-rata

$\sum X$ = Jumlah Skor

N = Jumlah responden

Kemudian menghitung rata-rata persentase (%) dengan rumus sebagai berikut⁶⁰.

$$\text{Rata - rata Persentase} = \frac{\text{Skor Rata - rata}}{\text{Skor Tertinggi}} \times 100\%$$

Untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemahaman siswa tentang materi tumbuh-tumbuhan dan hewan dilakukan dengan membuat perbandingan persentase skor yang diperoleh siswa sebelum dan setelah pembelajaran dengan media pembelajaran menggunakan media *spelling puzzle*.

F. Prosedur Penelitian

Untuk memperjelas langkah dalam melakukan penelitian ini maka akan dilakukan dalam tiga tahap, adapun tahapan tersebut adalah (tahap pra lapangan, tahap lapangan, dan tahap penulisan laporan).

⁵⁹ Anas Sudijono, Op.Cit., Hal. 43.

⁶⁰ Rina Septiani, skripsi: *Pengembangan Media Pembelajaran Mengapresiasi Teks Cerita Pendek Berbasis Adobe Flash CS5 untuk Kelas XI SMA*, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. 2015), Hal. 36.

1. Tahap Pra Lapangan

Pada tahap pra lapangan peneliti melakukan persiapan untuk melakukan penelitian lapangan seperti, mengurus surat izin penelitian dari fakultas untuk melakukan penelitian, selanjut nya pengurusan surat izin melakukan penelitian di kementrian agama , kemudian membuat angket dan memberikan treatment didalam kelas dan menyiapkan keperluan-keperluan lain seperti media pembelajaran, alat perekam suara, buku catatan dan alat tulis.

2. Tahap Lapangan

Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 03 s/d 15 juni 2021 di MTsN 2 Lueng Bata Banda Aceh. Dalam hal ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas VII.1 yang berjumlah 32 orang pada tahun ajaran 2020/2021. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan perkembangan kognitif siswa MTsN 2 Lueng Bata Banda Aceh dalam pembelajaran Biologi terkait dengan materi tumbuhan dan hewan menggunakan media pembelajaran *spelling puzzle* selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian ini diperoleh dalam tahapan yang berupa siklus pembelajaran dalam proses belajar mengajar dikelas.

Sebelum proses belajar mengajar dikelas, peneliti terlebih dahulu mempersiapkan segala perangkat pembelajaran yang diantaranya, instrument penelitian dan lembar observasi siswa.

Pada tahap lapangan, peneliti bertemu dengan responden atau melakukan treatment di dalam kelas bersama guru mata pelajaran, guru bimbingan konseling berkerja sama dengan guru mata pelajaran IPA Biologi. Pada proses belajar guru

bimbingan konseling melihat kemampuan anak sebelum diberikan media pembelajaran, setelah itu beberapa hari kedepan diberikan kembali pembelajaran yang sama akan tetapi menggunakan media pembelajaran yaitu media *spelling puzzle*. Pada saat memberikan treatment di dalam kelas guru bimbingan konseling berkolaborasi dengan guru mata pelajaran dan melihat kemampuan anak dalam belajar.

3. Tahap Penulisan Laporan

Dalam tahap penulisan laporan berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti melihat bahwasan nya disekolah MTsN 2 Lueng Bata terdapat banyak guru dan tenaga pengajar lainnya. Akan tetapi tidak sedikit dari para guru-guru disekolah tersebut masih menggunakan sistem belajar yang monoton, dimana masih menggunakan metode dan cara pembelajaran yang bersifat sederhana tanpa membuat sistem belajar yang lebih kreatif dan inovatif.

Berdasarkan hasil tersebut peneliti juga melihat hasil belajar dengan rata-rata siswa memperoleh nilai rendah. Maka dari itu peneliti tertarik melakukan penelitian dimana peneliti mendapatkan data dari guru mata pelajaran selanjutnya peneliti melakukan sebuah treatment dimana membuat sebuah media pembelajaran. Pada proses awal penelitian ini hanya saja peneliti memberikan materi pembelajaran tumbuh-tumbuhan dan hewan, peneliti tidak menggunakan media pembelajaran pada saat proses belajar berlangsung rata-rata siswa cenderung memperoleh hasil yang sederhana.

Selanjutnya peneliti membuat media pembelajaran yang di sebut dengan *puzzle* atau gambar yang dipotong-potong. Peneliti memberikan materi yang sama

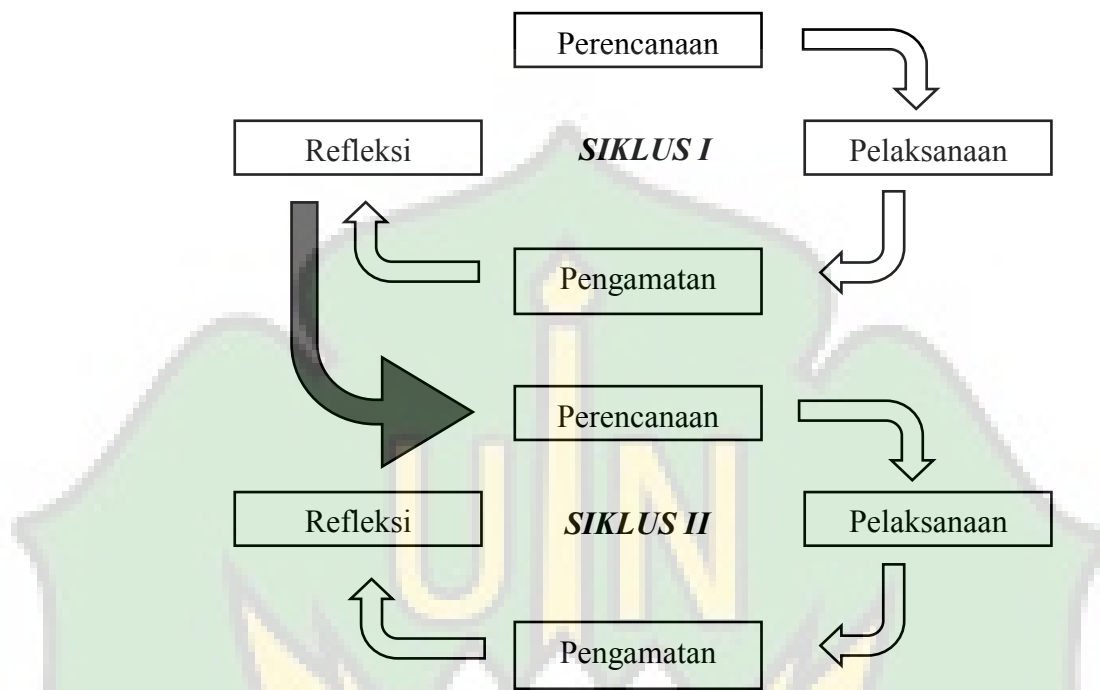
dengan pertemuan sebelum nya akan tetapi lebih kepada penggunaan *puzzle* dalam proses belajar. Siswa diminta untuk menyusun dengan benar dan baik gambar-gambar dengan batas waktu 3-5 menit sehingga kepingan gambar yang awal nya tidak teratur menjadi sebuah gambar yang sempurna. Maka dari itu peneliti membandingkan hasil sebelum dan sesudah diberikan puzzle ada peningkatan perkembangan kognitif siswa dalam belajar.

Adapun langkah-langkah perencanaan dan persiapan yang harus dilakukan dan juga merupakan komponen pokok dalam melakukan penelitian tindakan kelas yang ada pada setiap siklus dalam pelaksanaan PTK terdapat empat tahapan utama yaitu :

1. Tahap 1: Perencanaan
2. Tahap 2: Pelaksanaan
3. Tahap 3: Pengamatan
4. Tahap 4: Refleksi
5. Tambahan : Siklus-siklus dalam PTK.⁶¹

⁶¹ Suyadi, *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*, (Jogyakarta: Diva Press, 2010), h. 49.

Adapun gambaran kegiatan untuk masing-masing tahap adalah sebagai yang terlihat pada bagan 1.1 berikut ini:



Bagan 1.1 Siklus rancangan penelitian tindakan kelas (PTK) menurut Suharsimi Arikunto.

Siklus pada penelitian ini dilaksanakan melalui empat langkah, yaitu:

1. Perencanaan Tindakan

Sebelum penelitian tindakan dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu menyusun perencanaan yang sistematis sehingga nantinya memudahkan peneliti di dalam melaksanakan proses tindakan. Adapun perencanaan yang dimaksud adalah:

- a. Melakukan diskusi dan kolaborasi dengan guru dalam menggunakan media *spelling puzzle* pada pembelajaran Biologi materi tumbuhan dan hewan.

- b. Menyusun lembar observasi berupa Siklus I dan Siklus II.
- c. Mempersiapkan media pembelajaran yakni media *spelling puzzle*.
Pada tahap ini peneliti mulai mempersiapkan gambar-gambar yang di buat dalam bentuk *puzzle* yang berisikan materi dan gambar terkait dengan pelajaran Biologi mengenai tumbuhan dan hewan.
- d. Menyusun instrumen evaluasi hasil belajar, dalam tahap ini peneliti mempersiapkan instrumen evaluasi hasil belajar Biologi materi tumbuh-tumbuhan dan hewan dengan menggunakan jenis evaluasi yang berbentuk tes tertulis.

Tes hasil belajar dilakukan sesudah kegiatan pembelajaran Biologi sebelum dan sesudah menggunakan media *speeling puzzle*. Peneliti membuat rencana program pembelajaran berisi tentang pengenalan tumbuh-tumbuhan dan hewan dengan menggunakan media *spelling puzzle* dalam pembelajaran untuk meningkat kan perkembangan kognitif siswa.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan pembelajaran Biologi dengan menggunakan media *spelling puzzle* dalam pembelajaran dapat meningkatkan perkembangan kognitif siswa kelas VII.1 di MTsN 2 Lueng Bata Banda Aceh terdiri dari dua siklus. Setiap pertemuan dilaksanakan dalam waktu dua jam pelajaran (1 x 35 menit). Pelaksanaan tindakan penelitian sebagaimana pada tabel 5 berikut ini.

Tabel 5. Siklus Pelaksanaan Tindakan Penelitian

Siklus I	Siklus II
1. Melakukan apersepsi. 2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 3. Guru meminta siswa mencermati materi terkait dengan tumbuh-tumbuhan dan hewan yang disampaikan guru. 4. Guru meminta setiap siswa mengulang kembali materi yang baru saja disampaikan. 5. Guru mengulang kembali materi yang baru saja disampaikan dan meminta siswa mencermati materi yang diberikan. 6. Guru memberikan penguatan. 7. Guru tidak memberikan media pembelajaran. 8. Guru memberikan evaluasi berupa pertanyaan secara langsung kepada siswa berkaitan dengan materi yang baru saja disampaikan. 9. Guru membimbing siswa untuk menjawab pertanyaan yang diberikan. 10. Guru membimbing siswa bersama-sama mengulang kembali materi yang sudah dipelajari hari ini. 11. Guru menutup kelas dan berdoa bersama-sama dengan siswa.	1. Melakukan apersepsi. 2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 3. Guru meminta siswa mencermati materi terkait dengan tumbuh-tumbuhan dan hewan yang disampaikan guru melalui media pembelajaran. 4. Guru meminta setiap siswa mengulang kembali materi yang baru saja disampaikan. 5. Guru mengulang kembali materi yang baru saja disampaikan dan meminta siswa mencermati materi yang diberikan. 6. Guru memberikan penguatan . 7. Guru mengajak siswa mengamati gambar yang ada pada media pembelajaran yang bertujuan mengurangi kebosanan siswa. 8. Guru memberikan evaluasi berupa pertanyaan secara langsung kepada siswa berkaitan dengan materi yang baru saja disampaikan. 9. Guru membimbing siswa untuk menjawab pertanyaan yang diberikan. 10. Guru membimbing siswa bersama-sama mengulang kembali materi yang sudah dipelajari hari ini. 11. Guru menutup kelas dan berdoa bersama-sama dengan siswa.

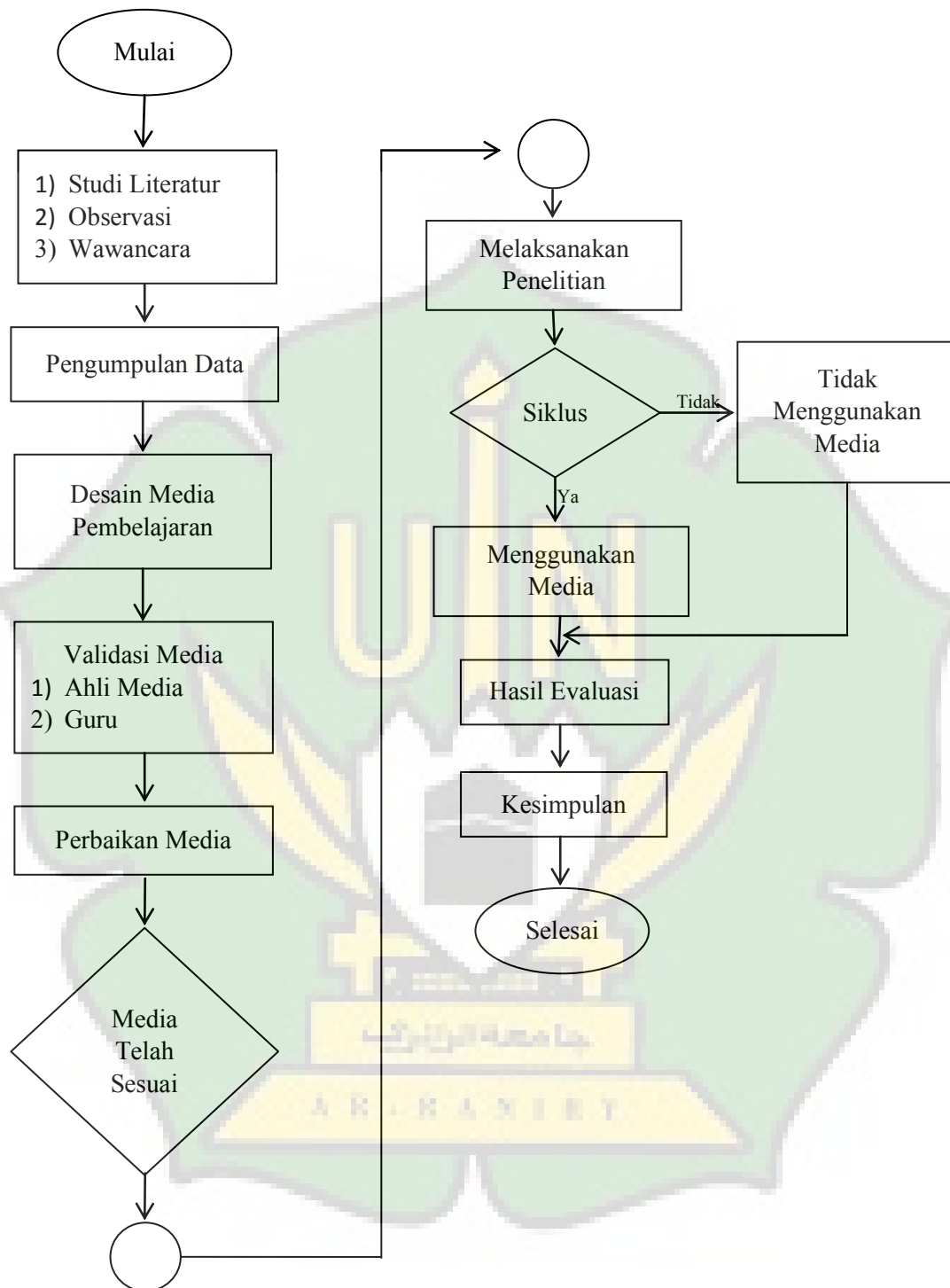
3. Pengamatan

Kegiatan pengamatan dilakukan secara bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Kegiatan ini bertujuan untuk untuk mengamati aktivitas belajar siswa kelas VII di MTsN 2 Lueng Bata Banda Aceh dengan menggunakan media pembelajaran ataupun tanpa menggunakan media pembelajaran. Kegiatan pengamatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah aktivitas belajar siswa selama pembelajaran Biologi materi tumbuh-tumbuhan dan hewan sampai selesai.

4. Refleksi

Refleksi dilakukan untuk mengkaji, melihat dan mempertimbangkan dampak dari tindakan sebelumnya berdasarkan data yang telah terkumpul dari dua siklus sebelumnya. Hasil yang diperoleh dapat disimpulkan hasil dari kemampuan siswa dalam mencocok kan gambar tumbuh-tumbuhan dan hewan kelas VII di MTsN 2 Lueng Bata Banda Aceh selama 2 siklus. Peneliti terlebih dahulu telah menentukan kriteria keberhasilan pembelajaran Biologi.

Adapun prosedur dalam penelitian ini dapat diilustrasikan pada bagan 1.2 berikut ini.



Gambar 1.2. Flowchart Tahapan Penelitian

BAB IV

DESKRIPSI DAN PEMBAHASAN PEMBAHASAN DATA PENELITIAN

A. Deskripsi Data

Dalam sub bagian ini ada empat aspek data yang harus di deskripsikan yaitu: (a) gambaran umum lokasi penelitian,(b) deskripsi kondisi kognitif sebelum menggunakan media *spelling puzzle*,(c) deskripsi kondisi kognitif sesudah menggunakan media *spelling puzzle*,(d) deskripsi perbedaan kognitif siswa sebelum dan sesudah menggunakan *spelling puzzle*.

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Lueng Bata Banda Aceh. Penelitian dilaksanakan di kelas VII pada mata pelajaran *Biologi*. Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Lueng Bata Banda Aceh merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang berada dibawah naungan kantor Kementrian Agama Kota Banda Aceh yang ada di provinsi Aceh, khususnya di Kota Banda Aceh jalan Tgk. Imuem Lueng Bata RT/RW 0/0, Kecamatan Lueng Bata, Kabupaten Kota Banda Aceh, Provinsi Aceh. Sekarang Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Lueng Bata Banda Aceh di pimpin oleh Bapak Drs. Ihsan, M.Pd.

Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Lueng Bata Banda Aceh salah satu dari sejumlah Madrasah lain nya yang ada di Indonesia yang dikembangkan untuk mencapai keunggulan dalam kelulusannya dapat diterima disekolah-sekolah unggulan baik tingkat provinsi maupun tingkat nasional.

Proses belajar mengajar Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Lueng Bata Banda Aceh menggunakan kurikulum K-13 yang di ikuti oleh 761 siswa/i, dimana siswa kelas VII sebanyak 224 siswa, kelas VIII sebanyak 275 siswa, dan kelas IX sebanyak 262 siswa. Sedangkan jumlah guru disekolah tersebut 79 jumlah guru/tenaga didik.

a. Identitas Sekolah

Nama Sekolah	: Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Lueng Bata Banda Aceh
Nomor Statistik Sekolah (NSS)	: 121111710002
Nomor Pokok Sekolah Nasional	: 10114180
Alamat Sekolah	: Jln. Tgk Imuem Lueng Bata, Kecamatan Lueng Bata, kota Banda Aceh
Status	: Negeri
Telepon	: 0651-8082331
Email	: mtsn.bandaaceh2@gmail.com
Website	: mtsn2bandaaceh.sch.id
Kode Pos	: 23247
Akreditasi Sekolah	: B (Baik)
Tahun Berdiri	: 1979
Tahun Perubahan	: 1984
No SK Penetapan	: 099/BAP-S/M.ACEH/SK/XI/2017

b. Data Guru Dan Tenaga Pendidik

Adapun jumlah guru di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Lueng Bata Banda Aceh berjumlah 79 orang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 6 di bawah ini.

Tabel 6. Data Guru

Data Guru	Status	P	L	Jumlah
	PNS Sertifikasi	16	13	29
	PNS Non Sertifikasi	12	17	29
	Non PNS Provinsi	8	7	15
	Non PNS Sekolah	4	2	8
	Total	40	39	79

(Sumber: Arsip Tata Usaha MTsN 2 Lueng Bata Banda Aceh Tahun Ajaran 2020/2021)

Tabel 7. Data Tenaga Pendidik

Tenaga Pendidik	PNS	NonPNS	Jumlah
Tenaga Administrasi	2	1	3
Operator	0	2	2
Bendahara	1	0	1
Tenaga Pustaka	2	2	4
Tenaga Lab	1	0	1
Tenaga Kebersihan	0	2	2
Penjaga Sekolah	0	1	1
Total	6	8	14

(Sumber: Arsip Tata Usaha MTsN 2 Lueng bata Banda Aceh Tahun Ajaran 2021/2021)

c. Data Siswa

Jumlah siswa di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Lueng Bata Banda Aceh. pada tahun ajaran 2020/2021 berjumlah 761 siswa/i, dimana siswa kelas VII sebanyak 224 siswa, kelas VIII sebanyak 275 siswa, dan kelas IX sebanyak 262 siswa. orang. Adapun rinciannya dapat dilihat pada tabel 8 sebagai berikut.

Tabel 8. Data Siswa

Jumlah Siswa	L	P	Jumlah
Kelas I	98	128	224
Kelas II	115	150	275
Kelas III	92	170	262
Jumlah Total			761

(Sumber: *Arsip Tata Usaha MTsN 2 Lueng Bata Banda Aceh Tahun Ajaran 2020/2021*)

Jumlah siswa pada ajaran tahun 2020/2021 berjumlah 761 orang, diantaranya kelas VII berjumlah 224 orang, kelas VIII berjumlah 275 orang, kelas IX berjumlah 262 orang. Jadi jumlah keseluruhan siswa adalah 761 orang siswa.

d. Data Sarana Dan Prasarana

Sarana dan prasarana sekolah adalah salah satu hal yang sangat penting dalam menunjang proses pendidikan. Tanpa adanya sarana dan prasarana, akan sulit untuk melaksanakan proses belajar mengajar. Berikut ini akan dijelaskan tentang sarana dan prasarana sebagai pendukung kelancaran proses belajar mengajar yang ada di MTsN 2 Lueng Bata Banda Aceh.

Tabel 9. Data Sarana dan Prasarana

No.	Fasilitas	Unit
1	Ruang Kepala Sekolah	1
2	Ruang Guru	1
3	Ruang TU	1
4	Ruang Belajar	22
5	Ruang BK	1
6	Ruang Osis	1
7	Ruang Multimedia	1
8	Ruang Komputer	1
9	Ruang USK	1
10	Laboratorium IPA	1

11	Laboratorium Kimia	1
12	Laboratorium Biologi	1
13	Laboratorium Bahasa	-
14	Lapangan Olahraga	1
15	Tempat Parkir	1
16	Kantin	3
17	Toilet Guru	2
18	Toilet Siswa	4
19	Pos Jaga	1
20	Gudang	1
21	Mushola	1

(Sumber: *Arsip Tata Usaha MTsN 2 Lueng Bata Banda Aceh Tahun Ajaran 2020/2021*)

Tabel 10. Data Ruangan Belajar

Ruangan Belajar	Jumlah
Kelas I	7
Kelas II	8
Kelas III	7
Total	22

(Sumber: *Arsip Tata Usaha MTsN 2 Lueng Bata Banda Aceh Tahun Ajaran 2020/2021*)

2. Deskripsi Kondisi Kognitif Sebelum Menggunakan *Spelling Puzzle*

Untuk mendapatkan gambaran terkait tentang kondisi kognitif siswa sebelum menggunakan *spelling puzzle*, maka peneliti melakukan observasi dan tindakan kelas pada 32 siswa VII.I, gambaran data nya sebagai berikut:

Pertama, dari hasil observasi peneliti dapat di deskripsikan bahwa kondisi kognitif siswa MTsN 2 Lueng Bata terkatagori rendah dilihat dari hasil belajar siswa sehari-hari didalam kelas dimana siswa tidak memiliki ide kreatif dalam belajar, sulit dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru, maka dari itu

perlu adanya media pembelajaran secara maksimal untuk meningkatkan perkembangan kognitif siswa.

Kedua dari hasil tindakan kelas siklus I dapat dinyatakan sebagai berikut yaitu: Dari 32 siswa yang mengikuti tes maka dapat dinyatakan bahwa 10 siswa dikategorikan “Baik” dengan skor penilaian 72-88, dimana siswa memiliki tingkat pemahaman yang baik terkait dengan pembelajaran yang disampaikan dikelas, dan 10 siswa dikategorikan “Cukup” dengan skor penilaian 58-71, siswa pada kategori cukup memiliki tingkat pemahaman yang rendah terkait dengan pembelajaran dikelas. Dan 12 siswa dikategorikan “Kurang Baik” dengan skor penilaian 57-0, dimana siswa yang memperoleh hasil kurang baik disini tidak memahami pembelajaran secara sempurna. Dari hasil siklus I terlihat bahwa keseluruhan siswa masih kurang dalam memahami proses pembelajaran dikelas, hal ini perlu adanya tindak lanjut dari sekolah dalam meningkatkan pembelajaran terhadap siswa dengan menggunakan media pembelajaran yang baik dan menarik.

Hasil tes siswa pada siklus I dilihat dari sebelum siswa menggunakan media pembelajaran *spelling puzzle* dapat dilihat pada tabel 11 sebagai berikut.

Tabel 11. Hasil Tes Siklus I

No.	Nama Siswa	Skor	Kategori
1	AF	75	Baik
2	AM	60	Cukup
3	AEF	70	Cukup
4	AH	80	Baik
5	ASFA	80	Baik
6	BA	73	Baik
7	CP	57	Kurang Baik
8	DA	55	Kurang Baik
9	DW	60	Kurang Baik
10	EP	89	Baik
11	FZ	75	Cukup

12	FA	73	Cukup
13	FFZ	80	Baik
14	HRY	65	Kurang Baik
15	IP	67	Kurang Baik
16	IPS	73	Cukup
17	JL	72	Cukup
18	JN	88	Baik
19	KHA	63	Kurang Baik
20	KM	89	Baik
21	MS	70	Kurang Baik
22	MSY	78	Cukup
23	MA	82	Baik
24	MFT	55	Kurang Baik
25	MZH	65	Kurang Baik
26	ML	87	Cukup
27	RR	70	Cukup
28	RA	60	Kurang Baik
29	SAR	58	Kurang Baik
30	SMA	76	Cukup
31	TAZ	89	Baik
32	ZH	68	Kurang Baik
Jumlah		2.302	

Sumber: Data hasil tes siklus I di MTsN 2 Lueng Bata Banda Aceh Tahun Ajaran 2020/2021

$$\begin{aligned}
 \text{Skor Hasil} &= \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{jumlah siswa}} \times 100 \\
 &= \frac{2.302}{32} \times 100 \\
 &= 7,1
 \end{aligned}$$

Keterangan :

Sangat Baik : Apabila memperoleh skor 89 – 100
 Baik : Apabila memperoleh skor 72 – 88
 Cukup : Apabila memperoleh skor 58 – 71
 Kurang Baik : Apabila memperoleh skor 0 – 57

Berdasarkan hasil observasi dan tindakan kelas siklus I maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif siswa VII.I MTsN 2 Lueng Bata perlu mendapatkan perhatian dari guru pengajar agar kognitif siswa dapat berkembang optimal, sehingga hasil semua berada pada katagori baik sekali.

3. Deskripsi Kondisi Kognitif Sesudah Menggunakan *Spelling Puzzle*

Untuk mendapatkan gambaran terkait tentang kondisi kognitif siswa sesudah menggunakan *spelling puzzle*, maka peneliti melakukan dan tindakan kelas pada 32 siswa VII.I, gambaran data nya sebagai berikut:

Pertama, dari hasil siklus I peneliti melihat bahwa perlu adanya peningkatan metode atau cara pembelajaran siswa pada kelas VII.I, dengan demikian peneliti selanjutnya menggunakan media pembelajaran *spelling puzzle* pada siklus II, dimana siswa dituntun belajar dengan baik dengan metode yang baru. Pada saat proses pembelajaran dikelas siswa semuanya di ikut sertakan, dan di berikan semangat agar tetap aktif, kreatif dan inovatif, selanjutnya dalam penerapan media *spelling puzzle* siswa terlihat semangat dalam menyelesaikan pembelajaran, siswa merasa terbantu dengan adanya media pembelajaran. Oleh karena itu permainan *spelling puzzle* dapat meningkatkan perkembangan kognitif siswa secara optimal.

Kedua, dari hasil tindakan kelas siklus II Dapat dinyatakan sebagai berikut: dari 32 siswa yang tes, maka dapat dinyatakan 4 siswa dikatagorikan “Baik” dengan skor 72-88, siswa yang memperoleh hasil baik pamaham akan pembelajaran yang disampaikan, akan tetapi perlu adanya bimbingan secara optimal yang dilakukan oleh guru di sekolah agar siswa dapat memahami pembelajaran secara keseluruhan. Selanjutnya 29 siswa dikatagorikan “Sangat Baik” dengan skor penilaian 89-100. Siswa yang memperoleh nilai secara sangat baik, memiliki tingkat pemahaman tinggi terhadap pembelajaran yang

disampaikan dan juga dibantu menggunakan media pembelajaran *spelling puzzle*.

Hasil tes siswa pada siklus II dapat dilihat pada tabel 12 sebagai berikut.

Tabel 12. Hasil Tes Siklus II

No.	Nama Siswa	Skor	Kategori
1	AF	90	Sangat Baik
2	AM	83	Baik
3	AEF	94	Sangat Baik
4	AH	92	Sangat Baik
5	ASFA	89	Sangat Baik
6	BA	85	Baik
7	CP	85	Baik
8	DA	90	Sangat Baik
9	DW	89	Sangat Baik
10	EP	91	Sangat Baik
11	FZ	88	Sangat Baik
12	FA	90	Sangat Baik
13	FFZ	93	Sangat Baik
14	HRY	88	Sangat Baik
15	IP	90	Sangat Baik
16	IPS	88	Sangat Baik
17	JL	92	Sangat Baik
18	JN	89	Sangat Baik
19	KHA	89	Sangat Baik
20	KM	91	Sangat Baik
21	MS	94	Sangat Baik
22	MSY	88	Sangat Baik
23	MA	92	Sangat Baik
24	MFT	81	Baik
25	MZH	98	Sangat Baik
26	ML	92	Sangat Baik
27	RR	89	Sangat Baik
28	RA	91	Sangat Baik
29	SAR	94	Sangat Baik
30	SMA	96	Sangat Baik
31	TAZ	93	Sangat Baik
32	ZH	89	Sangat Baik
Jumlah		2.883	

*Sumber: Data hasil tes siklus II di MTsN 2 Lueng Bata
Banda Aceh Tahun Ajaran 2020/2021*

$$\begin{aligned}
 \text{Skor Hasil} &= \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{jumlah siswa}} \times 100 \\
 &= \frac{2.883}{32} \times 100 \\
 &= 9,0
 \end{aligned}$$

Keterangan :

Sangat Baik : Apabila memperoleh skor 89 – 100
 Baik : Apabila memperoleh skor 72 – 88
 Cukup : Apabila memperoleh skor 58 – 71
 Kurang Baik : Apabila memperoleh skor 0 – 57

Berdasarkan hasil tindakan kelas siklus II maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif siswa VII.I MTsN 2 Lueng Bata terlihat adanya peningkatan pada perkembangan kognitif setelah diberikan media pembelajaran *spelling puzzle* sehingga perkembangan kognitif siswa dapat berkembang optimal, sehingga hasil semua berada pada katagori sangat baik .

4. Deskripsi Perbedaan Kondisi Kognitif Sebelum Menggunakan Spelling Puzzle

Berdasarkan perhitungan di atas, dapat disimpulkan bahwa sebelum dilakukan perlakuan, tingkat perkembangan kognitif siswa terkait dengan pembelajaran yang disampaikan pada tes siklus I adalah 7,1%. Setelah dilaksanakannya pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *spelling puzzle* diperoleh nilai tes siklus II adalah 9,0%. Perhitungan nilai perbedaan rata-rata siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel 13 sebagai berikut.

Tabel 13. Hasil Perhitungan Siklus I dan Siklus II

No	Nama Siswa	Skor				Selisih	%
		Siklus I	Ket	Siklus II	Ket		
1	AF	75	Baik	90	Sangat Baik	15	9,0
2	AM	60	Cukup	83	Baik	23	16,0
3	AEF	70	Cukup	94	Sangat Baik	24	14,6
4	AH	80	Baik	92	Sangat Baik	12	6,9
5	ASFA	80	Baik	89	Sangat Baik	9	5,3
6	BA	73	Baik	85	Baik	12	7,5
7	CP	57	Kurang Baik	85	Baik	27	19,0
8	DA	55	Kurang Baik	90	Sangat Baik	35	24,1
9	DW	60	Kurang Baik	89	Sangat Baik	29	19,4
10	EP	89	Baik	91	Sangat Baik	12	6,6
11	FZ	75	Cukup	88	Sangat Baik	23	14,1
12	FA	73	Cukup	90	Sangat Baik	23	14,1
13	FFZ	80	Baik	93	Sangat Baik	13	7,5
14	HRV	65	Kurang Baik	88	Sangat Baik	33	21,5
15	IP	67	Kurang Baik	90	Sangat Baik	32	20,3
16	IPS	73	Cukup	88	Sangat Baik	15	9,3
17	JL	72	Cukup	92	Sangat Baik	20	12,1
18	JN	88	Baik	89	Sangat Baik	9	5,0
19	KHA	63	Kurang Baik	89	Sangat Baik	26	17,1
20	KM	89	Baik	91	Sangat Baik	2	1,1
21	MS	70	Kurang Baik	94	Sangat Baik	24	14,6
22	MSY	78	Cukup	88	Sangat Baik	10	6,0
23	MA	82	Baik	92	Sangat Baik	10	5,7
24	MFT	55	Kurang Baik	81	Baik	26	19,1
25	MZH	65	Kurang Baik	98	Sangat Baik	33	21,2
26	ML	87	Cukup	92	Sangat Baik	15	8,3
27	RR	70	Cukup	89	Sangat Baik	19	11,9
28	RA	60	Kurang Baik	91	Sangat Baik	31	20,5
29	SAR	58	Kurang Baik	94	Sangat Baik	32	20,7
30	SMA	76	Cukup	96	Sangat Baik	30	17,4
31	TAZ	89	Baik	93	Sangat Baik	4	2,1
32	ZH	68	Kurang Baik	89	Sangat Baik	21	13,3
Jumlah		2.302		2.883		649	411,3
Perbedaan rata-rata Si dan Sii		7,1		9,0		1,9	0,11%

Sumber: Data hasil perhitungan siklus I dan siklus II di MTsN 2 Lueng Bata
Banda Aceh Tahun Ajaran 2020/2021

Dari hasil perhitungan skor hasil di atas diketahui bahwa terjadinya peningkatan pemahaman siswa mengenai bidang studi biologi khususnya pada pokok bahasan tumbuh-tumbuhan dan hewan sebelum dan setelah adanya perlakuan. Dengan demikian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Spelling puzzle* efektif dalam meningkatkan perkembangan kognitif siswa dalam memahami materi yang disampaikan telah mencapai hasil nilai yang sudah ditentukan.

Kemudian pada siklus II telah mencapai nilai ketuntasan sehingga peneliti tidak perlu melanjutkan siklus selanjutnya. Dan hasil yang diperoleh sudah mencapai skor hasil sangat baik.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil deskripsi data di atas, maka pembahasan tiga kategori hasil perkembangan kognitif siswa MTsN 2 Lueng Bata, yaitu: (1) kondisi siswa sebelum menggunakan media *spelling puzzle*, (2) kondisi siswa sesudah menggunakan media *spelling puzzle*, (3) kondisi perbedaan kondisi sebelum dan sesudah menggunakan media *spelling puzzle*.

1. Kondisi siswa sebelum menggunakan media *spelling puzzle*

Berdasarkan hasil kesimpulan deskripsi data pada siklus I maka terdapat beberapa kategori penilaian siswa pada saat proses belajar, maka dari itu terdapat tiga kategori penilaian siswa yaitu, (a) baik, (b) cukup, (c) kurang baik. dimana tiap siswa memperoleh nilai yang bervariasi. Rata-rata pada siklus I lebih dominan nya siswa mendapatkan hasil “Cukup”.

Pertama, pada siklus I terdapat sepuluh siswa yang memperoleh hasil “Baik” dengan skor 72-87. Siswa yang memperoleh hasil baik sedikit tidak nya mengetahui terkait dengan materi yang disampaikan pada saat proses belajar.

Dari hasil yang diperoleh siswa memiliki perbedaan pada tingkat kognitif nya. Dimana setiap siswa memiliki jawaban yang berbeda terkait dengan benar dan salah. Perbedaan kognitif siswa juga dapat dilihat dalam bentuk metode belajar dikelas.

Menurut Vygotsky dalam Paney Upton perkembangan kognitif anak juga meyakini bahwa anak-anak megembangkan cara berpikir tentang dunia secara kualitatif berbeda-beda, berdasarkan interaksi aktif anak dan motivasi anak dalam lingkungan.⁶²

Kedua, pada siklus I terdapat sepuluh siswa yang memperoleh hasil “cukup” dengan skor 58-71. Pada katagori ini siswa yang memperoleh diatas lebih dominan kurang mengerti dengan materi yang disampaikan, atau dikarenakan lingkungan belajar yang tidak mendukung sehingga siswa sulit memahami materi pembelajaran.

Menurut Jean Piaget dalam Diana Mutiah mengenai perkembangan intelektual anak, dimana anak menciptakan sendiri pengetahuan mereka tentang dunianya melalui interaksi mereka dengan menggunakan informasi-informasi yang sebelum di dapatkan dan sesudah di dapatkan, kemudian digabung agar memperoleh informasi baru dengan keterampilan diri anak. Menurut Piaget anak

⁶² Paney Upton. *Psikologi perkembangan...*, Hal. 161

menjalani tahapan perkembangan kognitif dimana perkembangan ini memberikan batasan tentang kecerdasan, pengetahuan dan hubungan dengan lingkungan.⁶³

Dilihat dari berbagai aspek terkait dengan belajar siswa yang mendapatkan nilai cukup dikarenakan metode belajar yang monoton, dimana siswa terfokus pada buku panduan dengan berbagai macam bahasa istilah dan gambar yang hanya bisa dilihat tanpa memperagakan secara langsung.

Ketiga, pada siklus I terdapat dua belas siswa yang memperoleh hasil “Kurang Baik” dengan skor 57-0. Pada katagori ini siswa terlihat tidak memahami pembelajaran yang disampaikan, atau siswa tidak menyukai pembelajaran secara detail dikarenakan metode belajar yang hanya melihat buku panduan.

Berdasarkan deskripsi pembahasan pada siklus I maka dapat disimpulkan setelah memberikan pertanyaan-pertanyaan terhadap siswa disekolah, banyak dari siswa/i yang memiliki nilai rata-rata “Cukup” setelah dijumlahkan skor perolehan semua anak 2.302 dengan rata-rata 7,1%.

2. Kondisi siswa sesudah menggunakan media *spelling puzzle*

Berdasarkan hasil pada siklus II maka terdapat beberapa katagori penilaian siswa pada saat proses belajar, maka dari itu terdapat dua katagori penilaian siswa yaitu (a) sangat baik, (b) baik. Tiap siswa memperoleh nilai yang bervariasi. Rata-rata pada siklus II lebih dominan nya siswa mendapatkan hasil “Sangat Baik”.

Pertama, pada siklus II terdapat hasil yang signifikan dimana banyak siswa yang memperoleh nilai “Sangat baik”, dengan skor 88-100. Secara umum terlihat besar perubahan yang dialami siswa dalam proses belajar, dimana pada

⁶³ Diana Mutiah. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini...*, Hal. 101

siklus II peneliti menggunakan media pembelajaran *spelling puzzle* berupa kepingan gambar-gambar yang kemudian disusun menjadi sebuah gambar yang terlihat sempurna

Pada siklus II terlihat bahwa siswa lebih dominan menyukai pembelajaran menggunakan alat peraga atau disebut dengan media pembelajaran. Siswa lebih terlihat aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dikelas. Setelah diberikan materi terhadap siswa, selanjutnya siswa diminta untuk menyelesaikan tugas pembelajaran menggunakan media yang sudah disediakan, setelah itu guru mencoba memberi petunjuk penggunaan media. Kemudian siswa diminta mampu untuk melakukan nya secara kelompok belajar maupun secara individu agar perkembangan kognitif setiap anak dapat dilihat secara langsung pada saat proses belajar.

Selanjutnya setelah siswa/i mempraktekan, selanjutnya diminta mengisi pertanyaan-pertanyaan yang telah disediakan. Siswa diminta jujur dan andil dalam menjawab pertanyaan.

Menurut Bruner dalam Alan Porter terdapat tiga tahapan perkembangan kognitif setiap anak, diantaranya: (a) Tahap Enakil (tahap aksi) dimana tahap perkembangan kognitif siswa berdasarkan perlakuan yang sedang rasakan baik itu kata-kata, pegangan, dan sentuhan. (b) Tahap Ikonik (tahap gambar) dimana tahap perkembangan kognitif nya berada pada pemikiran internal misalnya siswa belajar menggunakan gambar atau perumpamaan lainnya. (c) Tahap Simbolik (tahap

bahasa) perkembangan kognitif siswa belajar melalui kata-kata, ucapan yang disampaikan dalam proses belajar mengajar.⁶⁴

Supartini dalam Desiyani mengatakan bahwa ada lima manfaat bermain *puzzle* yaitu: (a) melatih dan membantu perkembangan kognitif, (b) meningkatkan perkembangan motorik halus, (c) meningkatkan keterampilan sosial, (d) merangsang perkembangan kreativitas.⁶⁵

Kedua, pada siklus II ini terdapat empat siswa yang memperoleh hasil “Baik” dengan skor nilai 72-87. Pada siklus ini terlihat adanya peningkatan siswa dalam memahami pembelajaran dikelas dikarenakan adanya media pembelajaran yang membuat siswa lebih semangat dalam belajar.

Berdasarkan deskripsi pembahasan pada siklus II maka dapat disimpulkan setelah menggunakan media pembelajaran terhadap siswa, kemudian siswa mempraktekkan langsung dikelas dan guru juga memberikan pertanyaan-pertanyaan terhadap siswa, banyak dari siswa/i yang memiliki nilai rata-rata “Sangat Baik ” setelah dijumlahkan skor perolehan semua anak 2.883 dengan rata-rata 9,0%. Maka dari hasil data siklus II yang di dapatkan, peneliti cukup melakukan dua siklus.

3. Perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan media *spelling puzzle*

Berdasarkan hasil test dua siklus diatas, terdapat dua katagori hasil perkembangan kognitif siswa yaitu: (a) kondisi sebelum diterapkan permainan *spelling puzzle*, (b) kondisi sesudah diterapkan permainan *spelling puzzle*.

⁶⁴ Alan Porter. *Psikologi...*, Hal. 107

⁶⁵ Desiyani Yani. *Ayo Bermain (Inspirasi permainan edukatif...)*. Hal. 42

Pertama, kondisi siswa sebelum menggunakan *puzzle* rata-rata memiliki katagori nilai cukup yang dilihat dari beberapa lembar jawaban siswa yang tergolong rendah. Hal ini bila tidak ditangani secara baik maka akan berdampak dengan hasil belajar siswa.

Kedua, kondisi siswa sesudah menggunakan *puzzle*, terlihat dari metode belajar yang berbeda, siswa diberikan media pembelajaran namun materi yang sama dengan pertemuan sebelumnya. Media yang diberikan berupa *puzzle* yang dipotong-potong kemudian siswa diminta untuk menyelesaikan gambar yang di acak menjadi sebuah gambar yang sempurna. Dalam hal ini terlihat adanya peningkatan kognitif siswa pada saat belajar dengan menggunakan media *spelling puzzle*.

Menurut Santrok dalam Mulyani perkembangan adalah pola gerak atau perubahan yang dimulai pada saat terjadinya pembuahan dan berlangsung terus selama siklus kehidupan.⁶⁶

Berdasarkan deskripsi dan pembahasan terkait data dari kondisi sebelum menggunakan *puzzle* dan sesudah menggunakan *puzzle* terdapat perbedaan yang sangat signifikan dimana hasil sebelum nya 2.302 dengan persentase 7,1% “Cukup”, dan sesudah menggunakan *puzzle* siswa mendapatkan hasil 2.883 dengan persentase 9,0%” Sangat Baik”. Dilihat dari data perkembangan kognitif siswa terdapat selisih 1,9% antara siklus I dan siklus II dengan perbedaan rata-rata persentase

0,11%

⁶⁶ Mulyani Sumantri. *Perkembangan Peserta didik...*, Hal. 3

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan deskripsi dan pembahasan data hasil tindakan kelas pada MTsN 2 Lueng Bata terkait dengan penerapan permainan *Spelling puzzle* sebagai media stimulus untuk meningkatkan perkembangan kognitif siswa dapat dikatakan “Sangat baik dan Efektif”. Pernyataan ini di dasari dari tiga temuan penelitian yaitu:

Pertama dilihat dari perkembangan kognitif siswa sebelum menggunakan media *spelling puzzle* terdapat 10 siswa memperoleh nilai “Baik”, 10 siswa memperoleh nilai “Cukup” dan 12 siswa memperoleh nilai “Kurang Baik” dari semua ketiga aspek penilaian tersebut hasil perolehan skor keseluruhan siswa 2.302 dengan rata-rata 7,1% dengan kategori “Cukup”, tentunya perlu adanya peningkatan pada proses pembelajaran siswa di MTsN 2 Lueng Bata-Banda Aceh.

Kedua dilihat dari perkembangan kognitif siswa sesudah menggunakan media *spelling puzzle* hampir keseluruhan siswa memperoleh nilai “Sangat Baik” hal ini tidak terlepas dari pada metode dan cara belajar siswa yang menggunakan media *spelling puzzle*, dan hanya empat siswa yang memperoleh nilai “Baik” dalam hal ini rata-rata siswa melakukan belajar dengan maksimal akan tetapi perlu peningkatan secara keseluruhan dalam proses belajar. Siswa memperoleh skor 2.883 dengan rata-rata 9,0% dengan kategori “Sangat Baik”, dalam hal ini penerapan media *spelling puzzle* dapat meningkatkan perkembangan

kognitif siswa MTsN 2 Lueng bata-Banda Aceh dilihat dari hasil siklus I dan siklus II.

Ketiga, dilihat dari perbedaan perkembangan kognitif siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *spelling puzzle* terdapat selisih yang signifikan 1,9, dan perbedaan rata-rata persentase antara siklus I dan siklus II berkisar pada 0,11% hasil ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran *spelling puzzle* dapat membantu siswa dalam meningkatkan perkembangan kognitif siswa kelas VII.1 MTsN 2 Lueng Bata Banda Aceh.

B. Saran

Berdasarkan hasil temuan penelitian di atas, maka peneliti merekomendasikan pada:

1. Sekolah diharapkan adanya tambahan bekal kemampuan untuk dapat mengkreasikan berbagai macam bentuk alternatif media pembelajaran untuk proses belajar mengajar.
2. Guru diharapkan bisa membuat media pembelajaran yang inovatif dan sederhana yang bisa meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pelajaran, mempermudah siswa pada mata pelajaran yang dianggap sulit, dan menerapkan media yang sudah ada pada pembelajaran selanjutnya.
3. Untuk penelitian selanjutnya dapat digunakan media pembelajaran *spelling puzzle* untuk mata pelajaran yang lain dan dapat melakukan penelitian dengan menggunakan strategi yang berbeda sehingga ditemukan alternatif pembelajaran lain yang bertujuan untuk membantu proses pembelajaran siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Azwar,S, 2010. *Metode Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arief Sudiman, 2012. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arief Arsyad, 2011 *Media pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asnawir, Dkk, 2002. *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers.
- Al.Tridhonanto, 2014. *Menjadikan Anak Berkarakter Mempersiapkan Anak Agar Berhasil Meghadapi Segala Macam Tantangan Hidup*, Jakarta: PT Alex Media Komputindo
- Alan Porter, 2020. *Psikologi*, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- A Rani Usman, 2013. *Panduan Penulisan Skripsi*, Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- Djamarah, Dkk, 2006. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia, 1995 *Kamus Besar Bahasa*
- Daryanto, 1997. *Kamus Bahasa Indonesia lengkap*, Surabaya: Appolo.
- Desmita, 2014 *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Departemen Pendidikan Nasional,2004. *Kurikulum TK dan RA*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Desiyani Yani, 2018. *Ayo Main Bareng. (Inspirasi Permainan Edukatif Orang Tua Bersama Anak Sesuai Usia)*. Jakarta: Penebar Swadaya Group.
- Diana Mutiah. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Ellen, Dkk. 2017. *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri*, Tasikmalaya: PGPAUD.
- Fathul, 2011. *Media Pembelajaran Puzzle pada pembelajaran ke-muhammadiyah*. <http://fathul-sdmuh-spj.blogspot.co.id//2011/06/media-pembelajaran-puzzle-pada.html>.
- Grafindo Persada, 2005 *etode Penelitian Kuantitaif*, Jakarta: Prenadamedia.
- Hasbullah, 20010. *Otonomi Pendidikan*, Jakarta: PT Rajawali Pers.
- Hamid bahari, 2013 *Perangsang Karakrer Positif Anak*. Jogjakarta: Diva Press.
- Jhon w, Craswell, 2014. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Mixed*, Yogyakarta: Putaka Belajar.
- Johan nuizinga, 1990. *homo ludens*, terj. Hasan basari Jakarta; LP3ES.

- Jp. Chaplhin, 2004. *kamus Lengkap Psikologi*. PT Grafindo Persada, Jakarta.
- Jhon W. Santrock. *Perkembangan Anak*, Jakarta: Gelora Aksara Pratama.
- Muh syukron, 2010. *Upaya Penggunaan Media Spelling Puzzle Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Mulkan Andika, 2012 *Meningkatkan Kemampuan Memahami Wacana Melalui Media Pembelajaran Puzzle*, jurnal bahasa. Vol 1 No 1
- Mujiburrahman, Dkk, 2006. *Panduan Akademik dan Penulisan Skripsi*, Banda Aceh: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
- Muhibbudin Syah, 2010. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulayani Sumantri. *Perkembangan Peserta didik*, Jakarta; Universitas Terbuka
- Mitaelmi, 2012. *Perkembangan Kognitif AnakUsia MI*, Jakarta:Erlangga.
- Muri Yusuf, 2014. *M Sudjana, Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja
- Masnur Muslich, 2011. *Melaksanakan PTK Itu Mudah*, (Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Nana sudjana, 2011. *Media Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru.
- Ni Ketut Ali Suarti, *Bermain Puzzle Memupuk Sikap Kemandirian Pada Anak Usia Dini*, [http:// fip. Ikipmataram.ac.id/wp-content/Uploads/2015/03/ Bermain-Puzzle-Memupuk-Sikap-Kemandirian-Pada-Anak-USia-Dini-Oleh-Ni-Ketut-Alit-Suarti.pdf](http://fip.ikipmataram.ac.id/wp-content/Uploads/2015/03/Bermain-Puzzle-Memupuk-Sikap-Kemandirian-Pada-Anak-USia-Dini-Oleh-Ni-Ketut-Alit-Suarti.pdf), Vol 2 No 2, hal. 144 di akses 2 oktober 2016.
- Paul Suparno, 2001. *Teori Perkembangan Kognitif Jean piaget*. Yogyakarta: kanisus
- Peter Salim dan Yenni Salim, 2002 *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*, Modern English Press. Jakarta.
- Paul Suparno, 2011. *Teori Perkembangan Kognitif Jean piaget*. Yogyakarta: kanisus.
- Pupuh Fathurrahman, Dkk, 2007 *Stategi Belajar Mengajar*. (Bandung: PT. Refika Adimata.
- Panney Upton, 2012. *Psikologi Perkembangan*, Jakarta: Erlangga
- Republik Indonesia, 2006. *Undang-undang Republik Indonesia No 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen & Undang-undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang sisdiknas*, Bandung: Permana.
- Rosma, *Penanganan Anak Hiperaktif Melalui Terapi Permainan Puzzle (studi kasus)* di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung.

- Rina Septiani, skripsi:2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Mengapresiasi Teks Cerita Pendek Berbasis Adobe Flash CS5 untuk Kelas XI SMA*, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta).
- Sukintaka, 2008 *Teori Bermain Untuk Pendidikan Jasmani* Yogyakarta: FPOK IKIP.
- Sudiman, 2012. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sukirman Dharmamulya, 2005 *Permainan Tradisional Jawa*: Yogyakarta: Kappel Press.
- Sudarman Danim, 2011 *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Grup.Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.
- Suryono dan Hariyanto, 2012. *Belajar Dan Pembelajaran*, Bandung : Rosda Karya.
- Sudjana, 2005 *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Suyadi, 2010. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*, Yogyakarta: Diva Press.
- Team Pustaka Phoenix, 2007 *Kamus Bahasa Indonesia*, Jakarta: Pustaka Phonix.
- Tim Dosen Administrasi Pendidikan UPI,2009. *Manajemen Pendidikan*, Bandung: Alfabeta.
- Uvi Liyana, *Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini 4-5 Tahun Melalui Permainan Edukatif Puzzle di TK Mutiara Bangsaku Labuhanratu Bandar Lampung*, Lampung: Universitas Islam Raden Intan Lampung.
- Umar Sulaiman Dkk, 2019. *Tingkat Pencapaian Aspek Perkembangan Anak Berdasarkan Standar Pendidikan*, Indonesian Journal Of Early Childhood Education, No. 1, Vol. 2.
- Yudrik Jahja. 2011. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Premadia Group.
- Yuliani Nuraini Sujiono, Dkk. 2013. *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Universitas Terbuka).

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

NOMOR : B-853/Un.08/FTK/KP.07.6/2021

TENTANG

PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan;
- b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Sistem Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2012, tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang, Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS dilingkungan Depag RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011, tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama Sebagai Instansi pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di lingkungan UIN Ar-Raniry Banda
- Memperhatikan : Keputusan/Seminar Proposal Skripsi Prodi Bimbingan Konseling tanggal 23 November 2020

MEMUTUSKAN

Menetapkan :

PERTAMA : Menunjuk saudara :

1. Dr. Kusmawati Hatta, M. Pd

Sebagai Pembimbing Pertama

2. Wanty Khaira, M. Ed

Sebagai Pembimbing Kedua

Untuk Membimbing Skripsi :

Nama : Suci Al Munawarah

NIM : 170213051

Program Studi : Bimbingan Konseling

Judul Skripsi : Penerapan Permainan Spelling Puzzle Sebagai Media Stimulus Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Siswa MTsN 2 Lueng Bata Banda Aceh

KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2021

KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir semester Genap Tahun Akademik 2020/2021

KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh

Pada Tanggal : 04 Februari 2021

an. Rektor

Dekan



Tembusan :

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
2. Ketua Prodi Bimbingan Konseling;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Yang bersangkutan.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-10121/Un.08/FTK.1/TL.00/06/2021

Lamp : -

Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,

1. Kepala Sekolah MTsN 2 Lueng Bata Banda Aceh
- 2.

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **SUCI AL MUNAWARAH / 170213051**

Semester/Jurusan : VIII / Bimbingan Konseling

Alamat sekarang : Jl. Laks. Malahayati Gampoeng Kajhu Dusun Lambateung Kompleks
Hadrah 5 Kec. Baitussalam Kab. Aceh Besar,

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Penerapan Permainan Spelling Puzzle sebagai Media Stimulus untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Siswa MTsN 2 Lueng Bata**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 21 Juni 2021
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan,

Berlaku sampai : 13 Agustus
2021

Dr. M. Chalis, M.Ag.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA BANDA ACEH
Jalan Mohd. Jam No. 29 Telp. 6300597 Fax. 22907 Banda Aceh Kode Pos 23242
Website : kemenagbna.web.id

Nomor : B- 024 /Kk.01.07/4/TL.00/07/2021
Sifat : Biasa
Lampiran : Nihil
Hal : **Rekomendasi Melakukan Penelitian**

06 Juli 2021

Yth, Kepala MTsN 2 Banda Aceh

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Sehubungan dengan surat Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Nomor : B-10121/UN.08/FTK.I/TL.00/06/2021 tanggal 21 Juni 2021, perihal sebagaimana tersebut dipokok surat, maka dengan ini kami mohon bantuan Saudara untuk dapat memberikan data maupun informasi lainnya yang dibutuhkan dalam rangka memenuhi persyaratan bahan penulisan **Skripsi**, kepada saudara/i :

Nama : **Suci Al Munawarah**
NIM : 170213051
Prodi/Jurusan : Bimbingan Konseling
Semester : VIII

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Harus berkonsultasi langsung dengan kepala madrasah, Sepanjang Tidak mengganggu proses belajar mengajar
2. Tidak memberatkan madrasah.
3. Tidak menimbulkan keresahan-keresahan lainnya di Madrasah.
4. Foto Copy hasil penelitian sebanyak 1 (satu) eksemplar diserahkan ke Kantor Kementerian Agama Kota Banda Aceh

Demikian rekomendasi ini kami keluarkan, Atas perhatian dan kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh



Tembusan :

1. Kepala Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Aceh.
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
3. Yang bersangkutan.

Hasil Judgment Instrument

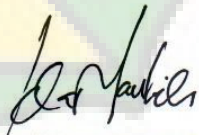
Nama : Suci Al Munawarah

Nim : 170213051

Instrument penelitian : Perkembangan kognitif

No	Pertimbangan	Saran/ Rekomendasi/ Revisi
1.	Bahasa	Baik
2.	kontruk	Baik
3.	Isi	Baik

Banda Aceh, 17 Juni 2021


Maulida Hidayati, M.Pd

Hasil Judgment Instrument

Nama : Suci Al Munawarah

Nim : 170213051

Instrument penelitian : Perkembangan kognitif

No	Pertimbangan	Saran/ Rekomendasi/ Revisi
1.	Bahasa	Maaf ada yang salah, tetapi sudah diperbaiki
2.	konstruk	Sudah sesuai dengan variabel yg akan diukur
3.	Isi	Sudah sesuai dengan media yg digunakan dalam penelitian

Banda Aceh, 16-6-2021



SRI DASWANI, SPd, M.Pd.

SOAL SIKLUS

1. Pada daur hidup lumut, zigot membelah dan berkembang menjadi...
 - a. Gametofit
 - b. Arkegonium
 - c. Sporofit
 - d. protonema
2. Contoh pohon paku yang hidup menempel di pohon adalah...
 - a. Simbar menjangan, picisan
 - b. Paku tiang, semangi
 - c. Paku ekor kuda, pakis
 - d. Semangi, suplir
3. pada tumbuhan paku, ikatan pembuluh terdapat pada bagian...
 - a. akar
 - b. batang
 - c. daun dan batang
 - d. akar, batang, dan daun
4. Berikut ini yang *bukan* merupakan fungsi akar adalah...
 - a. Menyerap air dan garam mineral
 - b. Memperkokoh berdirinya batang
 - c. Untuk berfotosintesis
 - d. Sebagai tempat cadangan makanan
5. Bunga yang hanya memiliki kepala putik dan tidak memiliki benang sari disebut sebagai...
 - a. Bunga betina
 - b. Bunga jantan
 - c. Bunga tak sempurna
 - d. Bunga banci
6. Ciri utama hewan atrhopoda adalah...
 - a. Bersayap
 - b. Berkaki enam
 - c. Kaki berbuku-buku
 - d. Mempunyai mata majmuk
7. Hewan yang melakukan pembuahan didalam tubuh adalah...
 - a. Ikan
 - b. Salamander
 - c. Katak
 - d. burung
8. Hewan yang pembuahan nya berlangsung didalam air adalah...
 - a. Buaya
 - b. Kura-kura
 - c. Ular air
 - d. Ikan nila

9. Kelompok hewan yang tubuh nya ditutupi sisik adalah...
- a. Mamalia
 - b. Amfibi
 - c. Reptile
 - d. Burung
10. Hewan yang menyusui anak nya adalah...
- a. Kuda laut
 - b. Hiu
 - c. Kakap
 - d. Lumba-lumba



JAWABAN SIKLUS 1

B = 6

S = 4

Nama: Lidhatul Aisy

Kelas: XII.1

Sekolah: Mtsn 2 Luang Kab

Soal siklus

1. Pada daur hidup lumut, zigot membelah dan berkembang menjadi...
 - a. Gametofit
 - b. Arkegonium
 - ☒ c. Sporofit
 - d. Protonema
2. Contoh pohon paku yang hidup menempel di pohon adalah...
 - ☒ a. Simbar menjangan, picisan
 - b. Paku tiang, semangi
 - c. Paku ekor kuda, pakis
 - d. Semangi, suplir
3. ☒ pada tumbuhan paku, ikatan pembuluh terdapat pada bagian...
 - a. akar
 - b. batang
 - c. daun dan batang
 - ☒ d. akar, batang, dan daun
4. Berikut ini yang *bukan* merupakan fungsi akar adalah...
 - ☒ a. Menyerap air dan garam mineral
 - b. Memperkokoh berdirinya batang
 - c. Untuk berfotosintesis
 - d. Sebagai tempat cadangan makanan
5. ☒ Bunga yang hanya memiliki kepala putik dan tidak memiliki benang sari disebut sebagai...
 - a. Bunga betina
 - b. Bunga jantan
 - c. Bunga tak sempurna
 - ☒ d. Bunga banci
6. Ciri utama hewan arthropoda adalah...
 - ☒ a. Bersayap
 - b. Berkaki enam
 - c. Kaki berbuku-buku
 - d. Mempunyai mata majemuk
7. Hewan yang melakukan pembuahan didalam tubuh adalah...
 - a. Ikan
 - b. Salamander

c. Katak

☒ Burung ✓

8. ☒ Hewan yang pembuahan nya berlangsung didalam air adalah...

☒ Buaya

b. Kura-kura

c. Ular air

d. Ikan nila

9. Kelompok hewan yang tubuh nya ditutupi sisik adalah...

a. Mamalia

b. Amfibi

☒ Reptile ✓

d. Burung

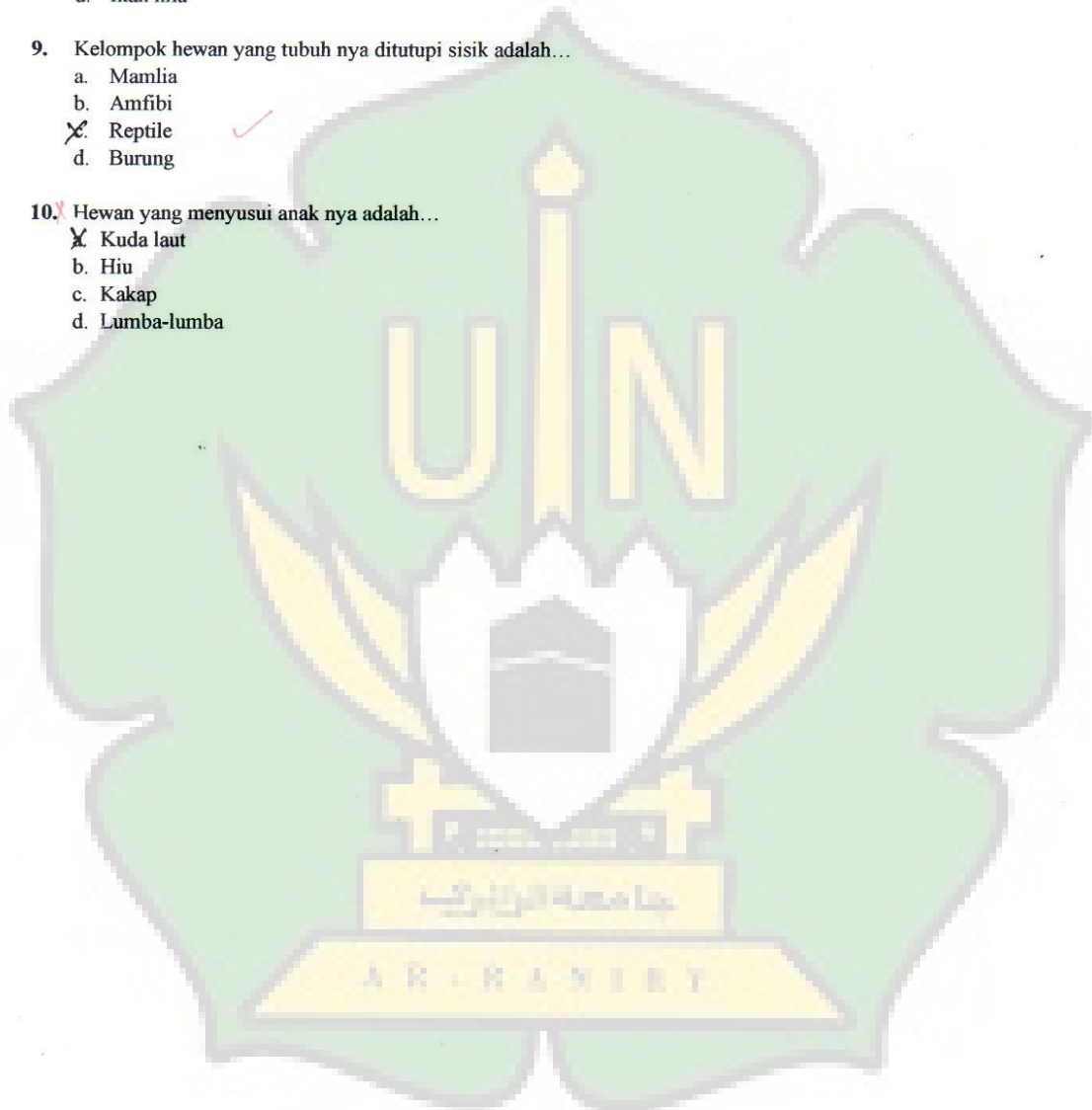
10. ☒ Hewan yang menyusui anak nya adalah...

☒ Kuda laut

b. Hiu

c. Kakap

d. Lumba-lumba



Nama: Siti Adzanna Rizqy 5.8

Kelas: VII - 1

Sekolah: MTsN 2 BNA

Soal siklus

1. Pada daur hidup lumut, zigot membelah dan berkembang menjadi...
 - a. Gametofit
 - b. Arkegonium
 - ☒ c. Sporofit ?
 - ~~d. Protonema~~ ?
2. Contoh pohon paku yang hidup menempel di pohon adalah...
 - ☒ a. Simbar menjangkan, picisan
 - b. Paku tiang, semangi
 - c. Paku ekor kuda, pakis
 - d. Semangi, suplir ✓
3. pada tumbuhan paku, ikatan pembuluh terdapat pada bagian...
 - ☒ a. akar
 - b. batang
 - ☒ c. daun dan batang
 - d. akar, batang, dan daun
4. Berikut ini yang *bukan* merupakan fungsi akar adalah...
 - ☒ a. Menyerap air dan garam mineral
 - b. Memperkokoh berdirinya batang ✓
 - c. Untuk berfotosintesis
 - d. Sebagai tempat cadangan makanan
5. Bunga yang hanya memiliki kepala putik dan tidak memiliki benang sari disebut sebagai...
 - a. Bunga betina
 - ☒ b. Bunga jantan
 - c. Bunga tak sempurna
 - d. Bunga banci
6. Ciri utama hewan arthropoda adalah...
 - ☒ a. Bersayap
 - b. Berkaki enam
 - c. Kaki berbuku-buku ✓
 - d. Mempunyai mata majmuk
7. Hewan yang melakukan pembuahan didalam tubuh adalah...
 - a. Ikan
 - b. Salamander

- c. Katak
☒ Burung ✓
8. Hewan yang pembuahan nya berlangsung didalam air adalah...
☒ Buaya
b. Kura-kura
c. Ular air
d. Ikan nila
9. Kelompok hewan yang tubuh nya ditutupi sisik adalah...
a. Mamalia
b. Amfibi
☒ Reptile ✓
d. Burung
10. Hewan yang menyusui anak nya adalah...
☒ Kuda laut
b. Hiu
c. Kakap
☒ Lumba-lumba



Nama: Adinda Siti fatimah Az-Zahra B = 8

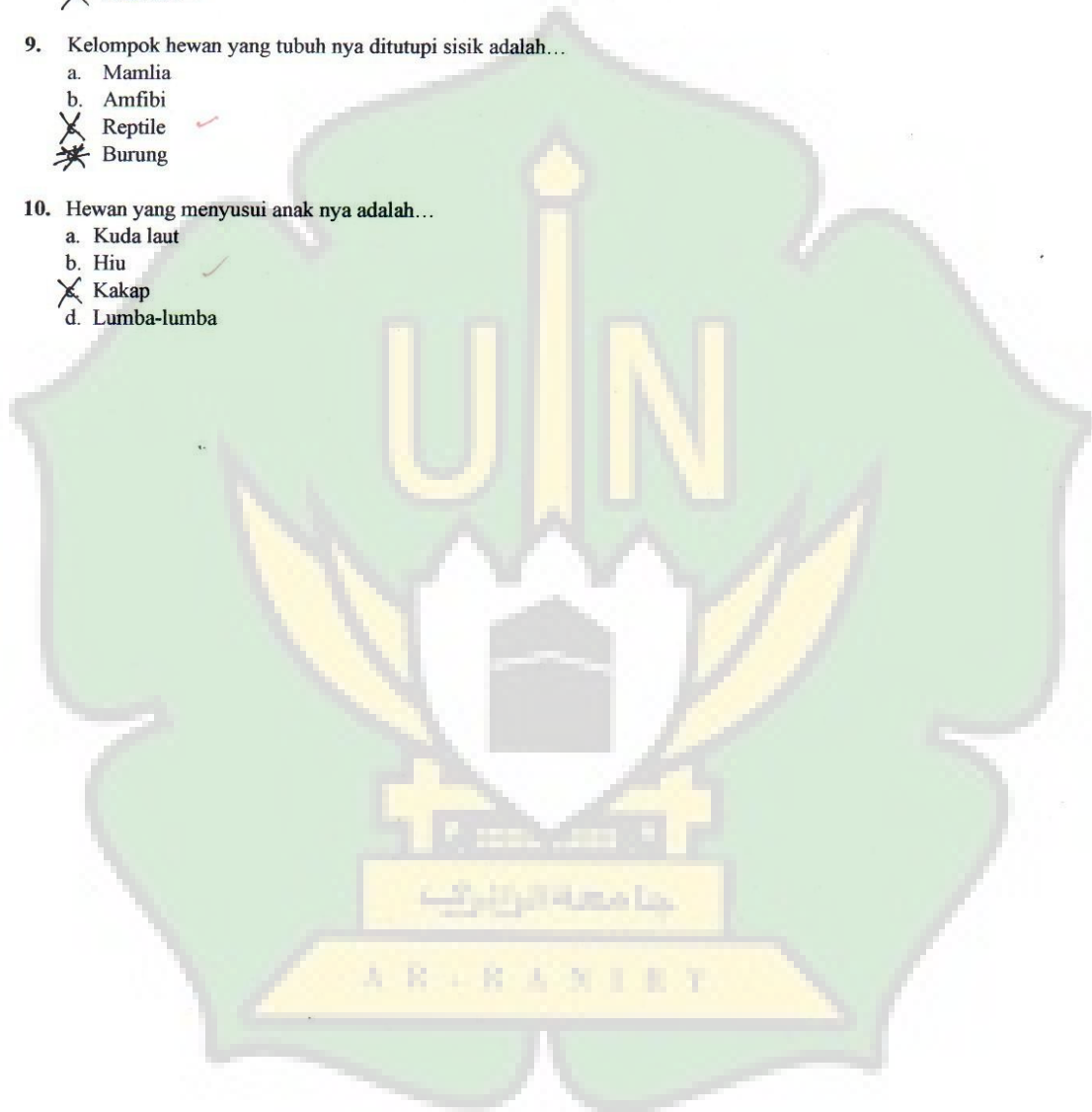
Kelas: VII - 1 S = 2

Sekolah: MTsN 2

Soal siklus

1. Pada daur hidup lumut, zigot membelah dan berkembang menjadi...
 - a. Gametofit
 - b. Arkegonium
 - ☒ c. Sporofit
 - d. Protonema
2. Contoh pohon paku yang hidup menempel di pohon adalah...
 - ☒ a. Simbar menjangan, picisan
 - b. Paku tiang, semangi
 - c. Paku ekor kuda, pakis
 - d. Semangi, suplir
3. pada tumbuhan paku, ikatan pembuluh terdapat pada bagian...
 - a. akar
 - ☒ b. batang
 - c. daun dan batang
 - d. akar, batang, dan daun
4. Berikut ini yang *bukan* merupakan fungsi akar adalah...
 - ☒ a. Menyerap air dan garam mineral
 - b. Memperkokoh berdirinya batang
 - c. Untuk berfotosintesis
 - d. Sebagai tempat cadangan makanan
5. ☒ Bunga yang hanya memiliki kepala putik dan tidak memiliki benang sari disebut sebagai...
 - a. Bunga betina
 - b. Bunga jantan
 - c. Bunga tak sempurna
 - ☒ d. Bunga banci
6. ☒ Ciri utama hewan arthropoda adalah...
 - a. Bersayap
 - b. Berkaki enam
 - ☒ c. Kaki berbuku-buku
 - d. Mempunyai mata majmuk
7. Hewan yang melakukan pembuahan didalam tubuh adalah...
 - a. Ikan
 - b. Salamander

- c. Katak
☒ Burung ✓
8. Hewan yang pembuahan nya berlangsung didalam air adalah...
- a. Buaya
b. Kura-kura
c. Ular air
☒ Ikan nila ✓
9. Kelompok hewan yang tubuh nya ditutupi sisik adalah...
- a. Mamalia
b. Amfibi
☒ Reptile ✓
☒ Burung
10. Hewan yang menyusui anak nya adalah...
- a. Kuda laut
b. Hiu ✓
☒ Kakap
d. Lumba-lumba



JAWABAN SIKLUS II

Nama: Ridhatul Aisyi

Kelas: VII.1

B: 9

Sekolah: MTsN 2 Lueng Bata

Soal siklus

1. Pada daur hidup lumut, zigot membelah dan berkembang menjadi...
 - a. Gametofit
 - b. Arkegonium
 - ☒ c. Sporofit
 - d. Protonema
2. Contoh pohon paku yang hidup menempel di pohon adalah...
 - ☒ a. Simbar menjangan, picisan
 - b. Paku tiang, semangi
 - c. Paku ekor kuda, pakis
 - d. Semangi, suplir
3. pada tumbuhan paku, ikatan pembuluh terdapat pada bagian...
 - ☒ a. akar
 - b. batang
 - ☒ c. daun dan batang
 - d. akar, batang, dan daun
4. Berikut ini yang *bukan* merupakan fungsi akar adalah...
 - ☒ a. Menyerap air dan garam mineral
 - b. Memperkokoh berdirinya batang
 - c. Untuk berfotosintesis
 - d. Sebagai tempat cadangan makanan
5. Bunga yang hanya memiliki kepala putik dan tidak memiliki benang sari disebut sebagai...
 - ☒ a. Bunga betina
 - b. Bunga jantan
 - c. Bunga tak sempurna
 - d. Bunga banci
6. Ciri utama hewan arthropoda adalah...
 - ☒ a. Bersayap
 - b. Berkaki enam
 - c. Kaki terbuka-buku
 - d. Mempunyai mata majemuk
7. Hewan yang melakukan pembuahan didalam tubuh adalah...
 - a. Ikan
 - b. Salamander

- c. Katak
☒ ~~X~~ Burung ✓
8. Hewan yang pembuahan nya berlangsung didalam air adalah...
- a. Buaya
b. Kura-kura
c. Ular air
☒ ~~X~~ Ikan nila ✓
9. Kelompok hewan yang tubuh nya ditutupi sisik adalah...
- a. Mamalia
b. Amfibi
☒ ~~X~~ Reptile ✓
d. Burung
10. Hewan yang menyusui anak nya adalah...
- a. Kuda laut
b. Hiu
☒ ~~X~~ Kakap ✓
d. Lumba-lumba



B = 9

Nama: Siti Adzanna Rizqy

Kelas: VII - 1

Sekolah: MTsN 2 BNA

Soal siklus

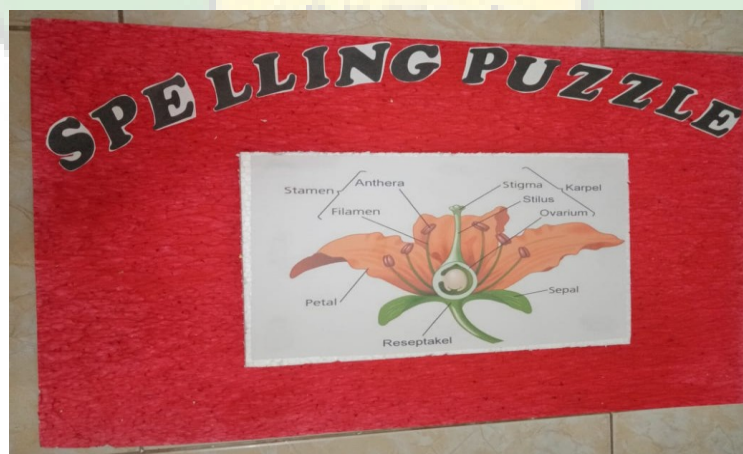
1. Pada daur hidup lumut, zigot membelah dan berkembang menjadi...
 - a. Gametofit
 - b. Arkegonium
 - ☒ c. Sporofit
 - d. Protonema
2. Contoh pohon paku yang hidup menempel di pohon adalah...
 - ☒ a. Simbar menjangan, picisan
 - b. Paku tiang, semangi
 - c. Paku ekor kuda, pakis
 - d. Semangi, suplir
3. pada tumbuhan paku, ikatan pembuluh terdapat pada bagian...
 - a. akar
 - ☒ b. batang
 - c. daun dan batang
 - d. akar, batang, dan daun
4. Berikut ini yang *bukan* merupakan fungsi akar adalah...
 - ☒ a. Menyerap air dan garam mineral
 - b. Memperkokoh berdirinya batang
 - c. Untuk berfotosintesis
 - d. Sebagai tempat cadangan makanan
5. Bunga yang hanya memiliki kepala putik dan tidak memiliki benang sari disebut sebagai...
 - ☒ a. Bunga betina
 - b. Bunga jantan
 - c. Bunga tak sempurna
 - d. Bunga banci
6. Ciri utama hewan arthropoda adalah...
 - a. Bersayap
 - ☒ b. Berkaki enam
 - c. Kaki berbuku-buku
 - d. Mempunyai mata majemuk
7. Hewan yang melakukan pembuahan didalam tubuh adalah...
 - a. Ikan
 - b. Salamander

- c. Katak
☒ Burung ✓
8. Hewan yang pembuahan nya berlangsung didalam air adalah...
- a. Buaya
b. Kura-kura
c. Ular air
☒ Ikan nila ✓
9. Kelompok hewan yang tubuh nya ditutupi sisik adalah...
- a. Mamalia
b. Amfibi
☒ Reptile ✓
d. Burung
10. Hewan yang menyusui anak nya adalah...
- a. Kuda laut
b. Hiu
☒ Kakap ✓
d. Lumba-lumba



FOTO PENELITIAN

MEDIA PEMBELAJARAN



SEBELUM MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN (SIKLUS I)



SIKLUS II



جاءت نتيجة التقييم

