

**PENGUNAAN MEDIA BALOK UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 5 – 6 TAHUN
DI PAUD IBNU SINA BARABUNG
ACEH BESAR**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

**MURHAMAH
NIM. 140210019
Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2018 M/1439 H**

PENGUNAAN MEDIA BALOK UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN

**PENGUNAAN MEDIA BALOK UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI PAUD IBNU SINA BARABUNG
ACEH BESAR**

SKRIPSI

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

SKRIPSI

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

Panitia Ujian Menapayah Skripsi:

Ketua,

Sekretaris,

Oleh:

Loeziana Uce, S. Ag, M. Ag
NIP. 196304281999032001

MURHAMAH
NIM. 140210019

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

Pengaji I,

Pengaji II,

Disetujui Oleh:

Muthmainnah, MA
NIP. 198204202014112001

Dewi Farhan, M. Ed
NIP. 2006107803

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Loeziana Uce, S. Ag, M. Ag
NIP. 196304281999032001

Muthmainnah, MA
NIP. 198204202014112001

**PENGUNAAN MEDIA BALOK UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 5 – 6 TAHUN
DI PAUD IBNU SINA BARABUNG
ACEH BESAR**

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S1)
dalam Ilmu Pendidikan Islam
Judul Skripsi : Penggunaan Media Balok Untuk Meningkatkan Kemampuan
Kognitif Anak Usia 5 – 6 Tahun di PAUD Ibnu Sina Barabung Aceh

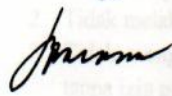
Pada Hari/Tanggal:

Jum'at, 08 Juni 2018
23 Ramadhan 1439 H

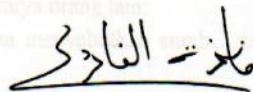
Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi:

Ketua,

Sekretaris,



Loeziana Uce, S. Ag, M. Ag
NIP. 196304281999032001



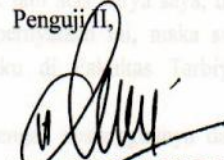
Faizatul Faridy, M. Pd

Penguji I,

Penguji II,



Muthmainnah, MA
NIP. 198204202014112001



Dewi Fitriani, M. Ed
NIDN. 2006107803

Mengetahui,

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




Dr. Mujiburrahman, M. Ag
NIP. 197109082001121001



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

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Murhamah
NIM : 140210019
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Penggunaan Media Balok Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5 – 6 Tahun di PAUD Ibnu Sina Barabung Aceh Besar

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

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

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

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

Banda Aceh, Januari 2018

Yang menyatakan,



Murhamah

NIM. 140210019

ABSTRAK

Nama : Murhamah
NIM : 140210019
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan / PIAUD
Judul : Penggunaan Media Balok Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5 – 6 Tahun di PAUD Ibnu Sina Barabung Aceh Besar
Tanggal Sidang : 8 Juni 2018
Tebal Skripsi : 73 Halaman
Pembimbing I : Loeziana Uce, S. Ag, M. Ag
Pembimbing II : Muthmainnah, MA
Kata Kunci : Media Balok, Daya Pikir, Pemecahan Masalah

Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan anak usia dini yang harus dikembangkan dengan prinsip belajar sambil bermain dan menggunakan media tertentu yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Namun kenyataannya di PAUD Ibnu Sina belum menggunakan prinsip tersebut dan media tertentu dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia 5 – 6 Tahun dengan menggunakan media balok di PAUD Ibnu Sina Barabung Aceh Besar. Pertanyaan penelitian dalam skripsi ini adalah apakah penggunaan media balok dapat berpengaruh terhadap kemampuan kognitif (daya pikir dan pemecahan masalah) anak di PAUD Ibnu Sina Barabung Aceh Besar? Apakah penggunaan media balok dapat meningkatkan kemampuan kognitif (daya pikir dan pemecahan masalah) anak di PAUD Ibnu Sina Barabung Aceh Besar?. Subjek dalam penelitian ini melibatkan 8 orang anak, 5 orang anak laki-laki dan 3 orang anak perempuan. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Data tentang kemampuan kognitif anak dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi yang dianalisis dengan menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan uji statistik Uji-T untuk menguji perbedaan hasil belajar anak. Hasil penelitian berdasarkan perhitungan dengan menggunakan statistik Uji-T, pada kemampuan kognitif (daya pikir) anak diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $28,15 > 2,365$. Sedangkan kemampuan kognitif (pemecahan masalah) anak diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $21,72 > 2,365$. Dengan demikian bahwa hasil pengujian pada kedua kategori di atas terjadi penolakan H_0 dan penerimaan H_a . Artinya penggunaan media balok dapat berpengaruh terhadap kemampuan kognitif (daya pikir dan pemecahan masalah) anak. Penggunaan media balok juga dapat meningkatkan kemampuan kognitif (daya pikir) anak dibuktikan bahwa tes awal dengan nilai rata-rata sebesar 33,25 dan tes akhir dengan nilai rata-rata sebesar 89,62. Sedangkan kemampuan kognitif (pemecahan masalah) anak dibuktikan bahwa tes awal dengan nilai rata-rata sebesar 33,25 dan tes akhir dengan nilai rata-rata sebesar 91,12. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media balok dapat berpengaruh dan meningkat terhadap kemampuan kognitif (daya pikir dan pemecahan masalah).

ABSTRACT

Name : Murhamah
NIM : 140210019
Faculty / Major : Education and Teacher Training / PIAUD
Title : The Use of Beam Media to Improve Cognitive Ability of Children aged 5-6 years in Ibnu Sina Barabung Aceh Besar PAUD
Examination date : June 8, 2018
Thesis thickness : 74 pages
Thesis Adviser I : Loeziana Uce, S. Ag, M. Ag
Thesis Adviser II : Muthmainnah, MA
Keywords : Beam media. Thinking skill, Problem solving

Cognitive development is one of the aspects of early childhood development that must be developed with the principle of learning while playing and using certain media that can improve children's cognitive abilities. However, in reality, PAUD Ibnu Sina has not used these principles and certain media in the learning process. This study aims to improve cognitive abilities (thinking skill and problem solving) in children aged 5-6 years by using beam media in Ibnu Sina Barabung Aceh Besar PAUD. The research question in this thesis is "can the use of media beams affect the cognitive abilities (thinking power and problem solving) of children in Ibnu Sina Barabung Aceh Besar PAUD?" "Does the use of media beams improve children's cognitive abilities (thinking power and problem solving) in Ibnu Sina Barabung Aceh Besar PAUD?". The subjects in this study involved 8 children, 5 boys and 3 girls. This type of research is experimental research. The data on children's cognitive abilities were collected using observation sheets and were analyzed using quantitative descriptive techniques and T-Test statistical tests to examine differences in children's learning outcomes. The results of the study are based on calculations using T-Test statistics, on the cognitive ability (thinking skill) of the child is obtained $t_{count} > t_{table}$ is $28.15 > 2.365$. Meanwhile, the cognitive ability (problem solving) of children is obtained $t_{count} > t_{table}$ that is $21.72 > 2.365$. Thus, the results of testing in the two categories above occur H_0 rejection and H_a acceptance. This means that the use of media beams can affect the cognitive abilities (thinking power and problem solving) of children. The use of beam media can also improve the cognitive ability (thinking power) of the child as evidenced by the initial test with an average value of 33.25 and a final test with an average value of 89.62. Furthermore, cognitive abilities (problem solving) children are proven that the initial test with an average value of 33.25 and the final test with an average value of 91.12. It can be concluded that the use of beam media can influence and increase cognitive abilities (thinking power and problem solving).

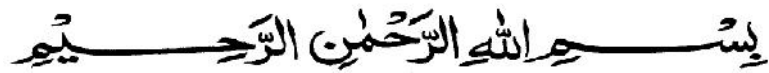
تجريد

اسم	: مرهمة
رقم القيادة	: 140210019
كلية/قسم التعليم	: بكلية التربية وتأهيل المعلمين / قسم التعليم روضة الأطفال
موضوع البحث	: استخدام الوسيلة balok لترقية قدرة الأطفال 5-6 سنة من عمرهم على المعرفة بروضة الأطفال ابني سيني بربوغ أتشية الكبرا
تاريخ المناقشة	: 8 يونيو 2018
سماكة الرسالة	: 74 صفوف
مشرف الأولى	: لوزيني اوجي الماجستير
مشرف الثاني	: مطمعة الماجستير
كلمات البحث	: الوسيلة balok، قدرة التفكير، حال المشكلة

كان تطوير المعرفي هي العامل من تطوير الأطفال، فلا بد أن يطور مبادئ التعليم باللعب و باستخدام وسيلة معين الذي ترقى قدرة الأطفال على المعرفة. لكن الحقيقة بروضة الأطفال ابني سيني لم يستخدم ذلك المبادئ و وسيلة معين في عملية التعليمية. أما اهداف البحث هذه الرسالة هي لترقية قدرة الأطفال 5-6 سنة من عمرهم على المعرفة (قدرة التفكير و حال المشكلة) باستخدام وسيلة balok بروضة الأطفال ابني سيني بربوغ أتشية الكبرا. و أما أسئلة البحث فهي، هل استخدام وسيلة balok تؤثر على قدرة الأطفال على المعرفة (قدرة التفكير و حال المشكلة) بروضة الأطفال ابني سيني بربوغ أتشية الكبرا. هل استخدام وسيلة balok تؤدي الى ترقية قدرة الأطفال على المعرفة (قدرة التفكير و حال المشكلة) بروضة الأطفال ابني سيني بربوغ أتشية الكبرا. إن المجتمع لهد البحث جميع الأطفال بروضة الأطفال ابني سيني بربوغ، و أخذ الباحثة 8

منهم للعينة، 5 من الرجل و 3 من الإمرأة. أما هذا البحث هي بحث تجريبي بشبه التجريبية. تجمع البيانات عن قدرة الأطفال على المعرفي بملاحظة، و تحليلها بالتحليل الوصفي الكمي و اختبار احصائ $uji-T()$ لتعرف على نتيجة التعليم الأطفال. اعتمد على اختبار احصائ على قدرة الأطفال في التفكير فنتيجة البحث يبلغ عن $28,15 > 2,365$. و أما قدرة الأطفال على حل المشكلة فنتيجة يبلغ عن $21,72 > 2,365$. أي استخدام الوسيلة balok تأثر قدرة الأطفال على المعرفية (قدرة التفكير و حل المشكلة). استخدام الوسيلة balok ايضا ترقى قدرة الأطفال على المعرفية (قدرة التفكير)، يعتمد على اختبار القبلى بالنتيجة $33,25$ و اختبار البعدى بالنتيجة يبلغ عن $89,62$. و أما قدرة الأطفال على المعرفية (حال المشكلة) يعتمد على اختبار القبلى بالنتيجة $33,25$ و اختبار البعدى بالنتيجة يبلغ عن $91,12$. و أخذت الخلاصة أن استخدام الوسيلة balok تأثر و ترقى قدرة الأطفال على المعرفية (قدرة التفكير و حل المشكلة).

KATA PENGANTAR



Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah Swt. yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat dan salam semoga tercurahkan kepada Nabi Muhammad Saw. serta sahabat, para tabi'in dan para penerus generasi Islam yang telah membawa ke alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Alhamdulillah berkat taufiq dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Penggunaan Media Balok Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Ibnu Sina Barabung Aceh Besar”**. Ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Sastra Satu (S1) pada jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Dalam penyusunan dan penulisan karya tulis ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang tak terhingga atas ketulusan dalam membimbing penulis sehingga dapat menyelesaikan penulisan karya tulis ini. Oleh karena itu dalam kesempatan ini perkenankanlah penulis menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Loeziana Uce, S. Ag dan Muthmainnah, MA selaku pembimbing I dan pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan, bantuan, nasehat, dan arahan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Dr. Heliati Fajriah, MA selaku Penasehat Akademik (PA) yang telah memberikan motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
3. Dr. Mujiburrahman, M. Ag selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah memberi izin penulis untuk melakukan penelitian.

4. Dra. Aisyah Idris, M. Ag selaku ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan kepada seluruh dosen dan staf Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
5. Kepala sekolah dan guru kelas beserta staf pengajar karyawan yang telah banyak membantu dan memberi izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian dalam rangka menyelesaikan skripsi ini.
6. Terima kasih kepada teman-teman (Putri Mulya Sari dan Wirda Rahmita) yang telah membantu peneliti dan kawan-kawan PIAUD angkatan 2014, serta kepada kawan-kawan seperjuangan yang tidak mungkin disebutkan satu persatu yang telah memberikan doa maupun dukungan kepada penulis.

Teristimewa kepada ayahanda tersayang Bustami Ibrahim dan ibu tercinta Khairani Puteh yang telah mengasuh, mendidik, membimbing, membesarkan, memberi perhatian dan kasih sayang, motivasi, serta doa yang tiada hentinya dan terimakasih yang tak terhingga buat kakak tercinta Nur Raudhah S. Pd dan Maisura S. Pd untuk setiap kasih sayang yang diberikan. Terima kasih juga kepada Waled Dr. Husnizar M. Ag dan Ummi Nurmalina S. Pd yang telah membimbing, menjaga serta memberi motivasi selama ini.

Akhir kata penulis mengharapkan semoga karya tulis ini dapat menjadi salah satu sumber informasi bagi yang membacanya. Tak ada sesuatu yang sempurna dalam sebuah karya demikian juga dengan karya tulis ini, oleh karena itu kekurangan pada skripsi ini dapat diperbaiki di masa yang akan datang.

Banda Aceh, 8 Juni 2018
Penulis,

Murhamah
(140210019)

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I: PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Hipotesis Penelitian.....	8
E. Manfaat Penelitian.....	9
F. Definisi Operasional.....	9
BAB II: KAJIAN PUSTAKA	
A. Media Balok Sebagai Alat Permainan	12
B. Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak	27
C. Hubungan Media Balok dengan Kognitif	36
BAB III: METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian	39
B. Populasi dan Sampel Penelitian	40
C. Instrumen Pengumpulan Data	41
D. Teknik Pengumpulan Data	44
E. Teknis Analisis Data	45
BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	47
1. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	47
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian	48
B. Pembahasan Hasil Penelitian	61
BAB V: PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	68
B. Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA.....	70
LAMPIRAN – LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP PENULIS	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1	Diagram Batang Rata-rata Skor <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	
	Daya Pikir	54
Gambar 4.2	Diagram Batang Interval Perkembangan Belajar <i>Pre-Test</i>	
	Daya Pikir	55
Gambar 4.3	Diagram Batang Interval Perkembangan Belajar <i>Post-Test</i>	
	Daya Pikir	56
Gambar 4.4	Diagram Batang Rata-rata Skor <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	
	Pemecahan Masalah.....	58
Gambar 4.5	Diagram Batang Interval Perkembangan Belajar <i>Pre-Test</i>	
	Pemecahan Masalah.....	59
Gambar 4.6	Diagram Batang Interval Perkembangan Belajar <i>Post-Test</i>	
	Pemecahan Masalah.....	60

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Desains <i>One-Group Pre-Test Post-Test Design</i>	38
Tabel 3.2	Kategori Keberhasilan Anak Didik.....	42
Tabel 4.1	Daftar Pendidik PAUD Ibnu Sina	47
Tabel 4.2	Daftar Peserta Didik PAUD Ibnu Sina	48
Tabel 4.3	Tabel Penolong Uji-T Daya Pikir	49
Tabel 4.4	Tabel Penolong Uji-T Pemecahan Masalah.....	50
Tabel 4.5	Skor Perolehan Tes Awal dan Tes Akhir Kemampuan Kognitif Daya Pikir	53
Tabel 4.6	Distribusi Frekuensi <i>Pre-Test</i> Daya Pikir	55
Tabel 4.7	Distribusi Frekuensi <i>Post-Test</i> Daya Pikir.....	56
Tabel 4.8	Skor Perolehan Tes Awal dan Tes Akhir Kemampuan Kognitif Pemecahan Masalah.....	57
Tabel 4.9	Distribusi Frekuensi <i>Pre-Test</i> Pemecahan Masalah	59
Tabel 4.10	Distribusi Frekuensi <i>Post-Test</i> Pemecahan Masalah	60

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Keputusan (SK) Pembimbing
- Lampiran 2 : Surat Izin Melakukan Penelitian dari Fakultas
- Lampiran 3 : Surat Keterangan telah Melaksanakan Penelitian
- Lampiran 4 : Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- Lampiran 5 : Lembar Validasi RPP
- Lampiran 6 : Lembar Rubrik Penilaian
- Lampiran 7 : Lembar Nilai Hasil Observasi
- Lampiran 8 : Lembar Validasi Instrumen
- Lampiran 9 : Reliabilitas Kemampuan Kognitif (Daya Pikir)
- Lampiran 10 : Reliabilitas Kemampuan Kognitif (Pemecahan Masalah)
- Lampiran 11 : Dokumentasi Kegiatan Siswa
- Lampiran 12 : Daftar Riwayat Hidup Penulis
- Lampiran 13 : Tabel t dan Tabel ρ

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu aspek yang terpenting dalam kehidupan manusia. Dalam konsep Islam pendidikan merupakan usaha sadar untuk mengarahkan pertumbuhan dan perkembangan anak dengan segala potensi yang dianugrahi Allah kepadanya.¹ Pendidikan dan pengarahan yang baik terhadap anak sebenarnya sudah harus dimulai sejak anak tersebut belum lahir bahkan sebelum anak tersebut ada di dalam kandungan.

Rasulullah Saw. dalam haditsnya berkata:

كُلُّ مَوْلُودٍ يُولَدُ عَلَى الْفِطْرَةِ. فَأَبَوَاهُ يُهَوِّدَانِهِ أَوْ يَنْصَرَانِهِ أَوْ يُمَجِّسَانِهِ.

Artinya: “Setiap anak dilahirkan ke dunia dalam keadaan fithrah (suci). Kemudian kedua orang tuanya lah yang menjadikannya Yahudi, Nashrani atau Majusi”. (HR. Bukhari).²

Hadits di atas menjelaskan bahwa anak membutuhkan pendidikan dan bimbingan dari orang dewasa/orang tua sejak anak tersebut belum dilahirkan diperlukan pendidikan agar terbentuk pertumbuhan dan perkembangan dengan baik, karena anak pada dasarnya berada dalam keadaan suci.

¹Khairul Rosyadi, *Pendidikan Profetik*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004), h.34.

²Al-Bukhari, *Shahih Bukhari* , jilid 2, Penerjemah: Syaikh Muhammad Fuad Abdul Baqi, (Jakarta: Pustaka As-Sunnah, 2007), No Hadits 1296, h. 74

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakkan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan motorik kasarnya), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan anak dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.³

Menurut Bredecamp, Pendidikan Anak Usia Dini mencakup berbagai program yang melayani anak dari lahir sampai dengan delapan tahun yang dirancang untuk meningkatkan perkembangan intelektual, sosial, emosi, bahasa dan fisik anak.⁴ Dapat dipahami bahwa Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan pertama untuk anak dalam mengembangkan seluruh aspek perkembangannya. Dalam mengembangkan aspek perkembangan anak perlu didukung adanya fasilitas, sarana dan prasarana sehingga pendidikan dapat berjalan dengan baik.

Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini adalah membantu anak didik dan mengembangkan berbagai potensi baik fisik dan psikis yang meliputi lingkup perkembangan nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, serta sosial emosional.⁵ Pendidikan Anak Usia Dini juga bertujuan untuk membantu perkembangan yang diperoleh pada usia dini sangat mempengaruhi perkembangan

³ Nyoman Ayu Sukreni, dkk, "Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Balok Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 2, No.1, 2014, h. 2.

⁴ Suyadi, dkk, *Konsep Dasar PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), h. 18.

⁵ Nyoman Ayu Sukreni, dkk, *Penerapan Metode Pemberian Tugas...*, h. 2.

anak pada masa selanjutnya.⁶ Menurut Suyanto tujuan Pendidikan Anak Usia Dini untuk mengembangkan seluruh potensi anak agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai falsafah suatu bangsa.⁷

Pengertian di atas dapat ditegaskan bahwa tujuan Pendidikan Anak Usia Dini adalah untuk membantu dan memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh agar dapat mengembangkan berbagai potensi sebagai persiapan untuk hidup dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya serta kelak menjadi manusia yang berguna bagi nusa dan bangsa.

Pada pembelajaran di PAUD perlu dikembangkan seluruh aspek perkembangan anak baik aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional maupun aspek seni. Berikut penjelasannya, yaitu: **Pertama**, nilai agama dan moral merupakan kemauan untuk menerima dan melakukan peraturan, nilai-nilai dan prinsip moral,⁸ juga perwujudan suasana belajar untuk berkembangnya perilaku baik yang bersumber dari nilai agama dan moral.⁹

Kedua, fisik motorik merupakan hal yang paling dasar bagi kemajuan perkembangan berikutnya,¹⁰ juga perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan kinestetik.¹¹ **Ketiga**, kognitif merupakan perkembangan yang terkait

⁶ Zaiyannal Isma, dkk, "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kognitif Melalui APE Kartu Angka Bergambar di TK Bungong Seulanga Lamteuba Dro Kabupaten Aceh Besar". *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 1, No.1, 2016, h. 123-130.

⁷ Suyadi, dkk, *Konsep Dasar PAUD...*, h. 19.

⁸ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, Cet. 3 (Jakarta: Kencana, 2014), h. 45.

⁹ Permendikbud No. 146 Tahun 2014, h. 4

¹⁰ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak...*, h. 33.

¹¹ Permendikbud No. 146 Tahun 2014, h. 4

dengan kemampuan berpikir seseorang yaitu intelektual.¹² **Keempat**, bahasa bagi seseorang anak sangatlah penting yang merupakan suatu bentuk penyampaian pesan terhadap segala sesuatu yang diinginkan.

Kelima, sosial emosional merupakan perkembangan yang melibatkan hubungan maupun interaksi dengan orang lain. Sosial emosional juga dapat diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri dari norma-norma kelompok, moral dan tradisi, saling berkomunikasi dan bekerja sama.¹³ Dan **keenam**, seni merupakan perwujudan suasana untuk berkembangnya eksplorasi, ekspresi, dan apresiasi seni dalam konteks belajar sambil bermain.¹⁴

Salah satu aspek perkembangan yang perlu di stimulasi pada anak sejak dini adalah perkembangan kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif merupakan pengembangan kemampuan dasar yang telah dimiliki anak secara ilmiah, misalnya: meningkatkan kemampuan anak dari berpikir secara konkrit kepada berpikir secara abstrak. Pengembangan kognitif juga merupakan salah satu pengembangan kemampuan dasar yang penting agar anak didik mampu mengembangkan pengetahuan yang sudah dilaluinya dengan pengetahuan yang baru diperolehnya.¹⁵

Menurut Piaget kemampuan kognitif merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif, artinya perkembangan dahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan

¹² Muhammadiyah Fadlillah, *Desains Pembelajaran PAUD*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), h. 41.

¹³ Ahmad Susanto, *perkembangan anak...*, h. 40.

¹⁴ Permendikbud No. 146 Tahun 2014, h. 4

¹⁵ Nyoman Ayu Sukreni, dkk, *Penerapan Metode Pemberian Tugas...*, h. 2.

selanjutnya.¹⁶ Piaget juga membagi tahap-tahap perkembangan kognitif menjadi empat tahap; yaitu sensorimotor (0-2 tahun), praoperasional (2-7 tahun), operasional konkrit (7-11), dan operasional formal (11 tahun ke atas).¹⁷

Dapat dipahami bahwa kemampuan kognitif merupakan proses untuk meningkatkan kemampuan berpikir anak secara konkrit untuk memperoleh pengetahuan agar dapat memecahkan masalah yang dihadapinya.

Perkembangan kemampuan kognitif berhubungan dengan ingatan, pemecahan masalah, daya pikir (intelektual), logika, dan perkembangan bahasa.¹⁸ Namun dalam penelitian ini peneliti memfokuskan pada kemampuan kognitif daya pikir (intelektual) dan pemecahan masalah.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilaksanakan selama PPL (Praktek Pengalaman Lapangan) 2 Bulan di PAUD Ibnu Sina Barabung Aceh Besar, bahwa terdapat beberapa anak didik yang masih mengalami kesulitan pada aspek kognitif yaitu dalam hal berpikir dan memecahkan masalah. Dintaranya adalah: anak belum mampu mengelompokkan atau memasangkan benda yang sama dan sejenis atau sesuai dengan pasangannya, menyusun *puzzle*, menyebutkan bilangan 1–10, mengelompokkan lebih dari 5 warna dan membedakannya, dan menyebutkan 4 bentuk seperti lingkaran, persegi, segitiga dan persegi panjang.

Hal tersebut terlihat pada saat kegiatan proses pembelajaran. Setelah diamati, penyebab dari pembelajaran yang tidak efektif tersebut karena kegiatan di kelas

¹⁶ Jhon Santrok, *Psikologi Pendidikan Edisi ke-2*, (Jakarta: Kencana, 2010), h. 41.

¹⁷ Yudrik Yahya, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 115.

¹⁸ Monty P. Satiadarma dan Fidelis E. Waruwu, *Mendidik Kecerdasan*, (Jakarta: Pustaka Populer Obor, 2003), h. 63.

masih berorientasi pada guru dan guru hanya memberikan kegiatan dan permainan yang monoton sehingga anak kurang tertarik dan cepat bosan. Sementara itu, penggunaan Alat Permainan Edukatif kurang optimal sehingga proses pembelajaran yang dilakukan kurang menarik perhatian bagi anak.¹⁹

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan usaha dari guru selaku pendidik untuk menciptakan suasana belajar semenarik mungkin dengan aktivitas belajar sambil bermain dan mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak. Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan kognitif yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang mengutamakan keaktifan pada diri anak, sehingga mampu mengembangkan kemampuannya.

Penelitian relevan oleh Rakhmawati Niken Pratiwi di TK Pertiwi Jelobo II Wonosari Klaten, mengenai penggunaan media kartu bilangan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.²⁰ Pengembangan pembelajaran dengan menggunakan media lingkungan alam sekitar juga dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak yang dilakukan oleh Isna Nurwahyuni di TK Pertiwi Suberejo Kecamatan Mondokan Kabupaten Sragen.²¹

Dari penelitian terdahulu, ditemukan perbedaan pada penggunaan media dalam melakukan penelitian, sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian

¹⁹ Hasil Observasi Lapangan di PAUD Ibnu Sina Barabung Aceh Besar, pada Kelompok B selama PPL (Praktek Pengalaman Lapangan) 2 Bulan tahun 2017.

²⁰ Rakhmawati Niken Pratiwi, Pengembangan Kemampuan Kognitif Melalui Media Kartu Bilangan pada Anak Kelompok B TK Pertiwi Jelobo Ii Wonosari Klaten, *Jurnal Skripsi Pendidikan Anak Usia Dini*, 2013.

²¹ Isna Nurwahyuni, Pembelajaran dengan Media Lingkungan Alam Sekitar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak (TK Pertiwi Suberejo), *Jurnal Skripsi Pendidikan Anak Usia Dini*, 2011.

dengan menggunakan sebuah media pembelajaran yang dapat mempengaruhi dan meningkatkan hasil pembelajaran anak usia dini. Dalam hal ini peneliti memilih balok sebagai media yang akan digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun.

Piaget mengatakan bahwa permainan balok merupakan kesempatan main pembangunan yang dapat membantu anak dalam pengembangan keterampilan koordinasi motorik halus.²² Sedangkan menurut Froebel, bahwa balok merupakan suatu kotak besar yang berisi berbagai bagian kotak-kotak kecil yang memiliki ukuran-ukuran berbeda yang dapat melatih motorik dan daya pikir anak.²³

Berdasarkan pendapat di atas dapat ditegaskan bahwa permainan balok adalah sebuah alat permainan yang dapat dimainkan anak usia dini dalam membantu anak untuk mengembangkan kemampuan motorik dan kognitif anak sesuai dengan tahap usianya.

Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan kemampuan kognitif anak dengan menggunakan media, maka peneliti mengangkat judul **“Penggunaan Media Balok Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Ibnu Sina Barabung Aceh Besar”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini adalah:

²² Nyoman Ayu Sukreni, dkk, Penerapan Metode Pemberian Tugas..., h. 4.

²³ Nyoman Ayu Sukreni, dkk, Penerapan Metode Pemberian Tugas..., h. 4.

1. Apakah penggunaan media balok dapat berpengaruh terhadap kemampuan kognitif (daya pikir dan pemecahan masalah) anak di PAUD Ibnu Sina Barabung Aceh Besar?
2. Apakah penggunaan media balok dapat meningkatkan kemampuan kognitif (daya pikir dan pemecahan masalah) anak di PAUD Ibnu Sina Barabung Aceh Besar?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang dan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media balok terhadap kemampuan kognitif (daya pikir dan pemecahan masalah) anak di PAUD Ibnu Sina Barabung Aceh Besar.
2. Untuk mengetahui penggunaan media balok dapat meningkatkan kemampuan kognitif (daya pikir dan pemecahan masalah) anak di PAUD Ibnu Sina Barabung Aceh Besar.

D. Hipotesis Penelitian

Menurut Sudjana, hipotesis dalam suatu penelitian berperan sebagai jawaban sementara yang perlu dibuktikan kebenarannya dari permasalahan yang diteliti.²⁴ Berdasarkan hasil deskripsi teoritis di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini adalah:

²⁴ Sudjana, *Metode Statistika*, (Bandung: Tarsito, 2002), h. 219.

H_0 : Penggunaan media balok tidak dapat berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak di PAUD Ibnu Sina Barabung Aceh Besar.

H_a : Penggunaan media balok dapat berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak di PAUD Ibnu Sina Barabung Aceh Besar.

E. Manfaat Penelitian

Adapun Manfaat Penelitian ini adalah:

1. Manfaat bagi peneliti:

Dapat menambah wawasan keilmuan, kemandirian, inovatif bagi peneliti, dapat memperluas pengetahuan tentang perkembangan kognitif anak dan juga memberikan pengalaman yang berharga untuk membangun inovasi dalam dunia pendidikan melalui pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak.

2. Manfaat bagi pendidik:

Dapat memberikan alternatif pengelolaan kelas yang efektif bagi guru dan menjadikan media balok sebagai alternatif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak.

3. Manfaat bagi sekolah:

Menambah referensi kegiatan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di PAUD Ibnu Sina Barabung Aceh Besar.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman dan kekeliruan serta memudahkan pembaca dalam memahami istilah-istilah yang terkandung dalam penelitian ini, maka dari itu terlebih dahulu penulis menjelaskan istilah-istilah tersebut, yaitu:

1. Media balok

Media balok merupakan alat permainan edukatif yang dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran di PAUD.²⁵ Balok merupakan mainan yang digemari anak-anak yang dapat menciptakan suatu bangunan atau bentuk baru. Permainan balok dalam penelitian ini adalah permainan yang dapat mendukung anak untuk membangun konsep berpikir dan pemecahan masalah. Dalam penelitian ini balok adalah suatu kotak besar yang berisi berbagai bagian kotak-kotak kecil yang memiliki bentuk, warna dan ukuran-ukuran yang berbeda.

2. Kemampuan kognitif

Kemampuan kognitif merupakan kegiatan atau proses memperoleh pengetahuan termasuk kesadaran, perasaan, atau usaha menggali sesuatu melalui pengalaman sendiri.²⁶ Dalam penelitian ini kemampuan kognitif yang dimaksud adalah kemampuan untuk meningkatkan daya pikir, dan pemecahan masalah.

Daya pikir merupakan kemampuan seorang anak untuk berpikir dan mengamati, kegiatan yang mengakibatkan anak seorang anak memperoleh pengetahuan baru yang yang banyak didukung oleh kemampuan bertanya. Sedangkan pemecahan masalah merupakan kemampuan memperoleh cara untuk dapat menyelesaikan suatu masalah yang memerlukan pemikiran dengan

²⁵ Nyoman Ayu Sukreni, dkk, Penerapan Metode Pemberian Tugas..., h. 4.

²⁶ Zaiyannal Isma, dkk, Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kognitif..., h. 123-13.

pemakaian aktivitas intelektual.²⁷

3. Anak

Anak adalah generasi muda yang memiliki potensi yang tinggi, mempunyai ciri, karakteristik dan sifat khusus yang memerlukan pembinaan serta perlindungan yang seimbang. Menurut R.A. Kosnan “Anak-anak yaitu manusia muda dalam umur muda dalam jiwa dan perjalanan hidupnya karena mudah terpengaruh untuk keadaan sekitarnya”.²⁸ Dalam penelitian ini yang dimaksud anak adalah anak yang berusia 5 – 6 tahun yang berjumlah 8 orang anak yang terdiri dari 5 laki-laki dan 3 perempuan di PAUD Ibnu Sina Barabung Aceh Besar.

²⁷Via Ariane, *Pengaruh Metode Eksperimen Terhadap Keterampilan Pemecahan Masalah dalam Pembelajaran Sains pada Anak Taman Kanak-kanak*, Skripsi, 2015. h. 2.

²⁸R.A. Koesnan, *Susunan Pidana dalam Negara Sosialis Indonesia*, (Bandung :Sumur, 2005), h. 113

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Balok Sebagai Alat Permainan

1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut *National Education Association* (NEA), mengartikan media sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan, baik dalam kegiatan belajar mengajar yang dapat mempengaruhi efektivitas program instruksional.¹ Media juga merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.²

Media merupakan faktor pendukung keberhasilan penerapan pembelajaran bagi siswa baik dalam bentuk model, gambar, bagan maupun bentuk asli dari hewan maupun tumbuhan tertentu yang biasa dilakukan di dalam kelas.³ Media berfungsi untuk menanamkan konsep yang benar, konkrit dan realistik. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif.⁴

¹Asnawir dan Basyirudin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), h. 77.

²Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), h. 124.

³Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), h. 130.

⁴Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), h. 25.

Dapat ditegaskan media merupakan alat bantu yang digunakan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dengan adanya media, proses pembelajaran akan lebih mudah diterapkan dan lebih mudah dipahami oleh anak didik.

2. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran

Tujuan utama dalam menggunakan media adalah agar pesan atau informasi yang dikomunikasikan tersebut dapat diserap semaksimal mungkin oleh para siswa sebagai penerima informasi. Pesan dan informasi yang dibawa oleh media bisa berupa pesan yang sederhana dan bisa pula pesan yang amat kompleks.⁵

Tujuan media dalam kegiatan pembelajaran ialah untuk membantu siswa lebih cepat mengetahui, memahami, dan upaya terampil dalam mempelajari sebuah materi yang akan dipelajari.

Menurut Kemp dan Dayton, mengungkapkan manfaat media dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik.
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d. Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi.
- e. Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan.
- f. Proses pembelajaran dapat terjadi dimana saja dan kapan saja.
- g. Sikap positif siswa terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.⁶

⁵Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, h. 79.

⁶Suwarna, dkk, *Pengajaran Mikro; Pendekatan Praktis Menyiapkan Pendidik Profesional*, (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2006), h. 207.

Sudjana dan Rivai mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dengan mudah siswa dapat memahaminya.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan.
- d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.⁷

Sumber belajar merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kegiatan belajar anak.⁸ Tanpa adanya media/sumber belajar yang mendukung, perkembangan anak akan sulit untuk ditingkatkan. Demikian pula dengan adanya media/sumber belajar, sangat mudah bagi guru untuk mengajarkan anak didiknya dan perkembangan anak juga dapat ditingkatkan.

3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pembelajaran.⁹ Beberapa jenis media yang sering digunakan dalam kegiatan

⁷Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, h. 28.

⁸Putu Ayu Puriani, Dkk, Penerapan Model Pembelajaran Picture And Picture Melalui Kegiatan Bermain Balok Istimewa Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Vol 2, No 1, 2014, h. 2.

⁹Badru Zaman, dkk, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Bandung: UPI, 2010), h. 2.

pembelajaran, diantaranya media visual, media audio dan media audio visual.

a. Media visual

Media visual merupakan media yang hanya mengandalkan indra penglihatan.¹⁰Media visual tampaknya yang paling sering digunakan oleh guru pada lembaga Pendidikan Anak Usia Dini untuk membantu menyampaikan isi dari tema pendidikan yang sedang dipelajari. Media visual terdiri atas media yang dapat diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan.¹¹

b. Media audio

Media audio merupakan media yang berkaitan dengan indra pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (lisan), maupun non verbal.¹²Media ini dapat digunakan untuk memutarakan sebuah cerita ataupun lagu-lagu untuk anak-anak.

c. Media audio visual

Media audio visual merupakan media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Media audio visual dibedakan menjadi dua, yaitu media audio visual gerak dan media audio visual diam.¹³

Media audio visual gerak merupakan media yang paling lengkap dikarenakan menggunakan kemampuan audio visual dan gerak. Sedangkan audio visual diam merupakan media kedua dari segi kelengkapan

¹⁰Muhammah Fadlillah, *Desains Pembelajaran PAUD*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), h. 212.

¹¹Badru Zaman, dkk, *Media Pembelajaran...*, h. 4.

¹²Mukhtar Latif, dkk, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Praktek*, (Jakarta: Kencana, 2014), h. 152-154.

¹³Suwarna, dkk, *Pengajaran Mikro...*, h. 118.

kemampuannya, karena media ini memiliki semua kemampuan yang ada pada golongan sebelumnya kecuali penampilan gerak.

4. Pemilihan Media

Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran itu juga memerlukan perencanaan yang baik pula.¹⁴ Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media sebagai berikut:

- a. Hendaknya mengetahui karakteristik setiap media.
- b. Hendaknya memilih media yang sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.
- c. Hendaknya memilih media yang sesuai dengan metode yang dipergunakan.
- d. Hendaknya memilih media yang sesuai dengan materi yang akan dikomunikasikan.
- e. Hendaknya memilih media yang sesuai dengan keadaan siswa, jumlah, usia maupun tingkat pendidikannya.
- f. Hendaknya memilih media yang sesuai dengan situasi kondisi lingkungan tempat media dipergunakan.¹⁵

Menurut Hermawan terdapat tiga hal utama yang perlu dijadikan pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran, yaitu:

- a. Tujuan pemilihan media.
- b. Karakteristik media.

¹⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, h. 67.

¹⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, h. 75-76.

c. Alternatif media pembelajaran yang dipilih.¹⁶

Sebagai seorang guru juga harus memperhatikan atau mempertimbangkan dalam memilih media, apakah media yang diperlukan adalah media jadi atau media yang harus dikembangkan atau dipersiapkan sendiri.

5. Balok Sebagai Alat Permainan

a. Pengertian Balok

Pendidikan Anak Usia Dini dapat diterapkan dengan berbagai macam media salah satunya dengan memakai media balok. Balok merupakan bentuk-bentuk geometri (segi tiga, segi empat, persegi panjang) limas, kubus baik berupa balok plastik, kardus bekas maupun yang berasal dari kayu. Balok terdiri dari berbagai macam bentuk yang dapat dipakai oleh anak untuk bermain pembangunan.

Piaget menyebutkan bahwa permainan balok merupakan kesempatan main pembangunan yang dapat membantu anak dalam pengembangan keterampilan koordinasi motorik halus, berkembangnya kognisi ke arah berpikir operasional, yang akan mendukung keberhasilan sekolahnya nanti.¹⁷

Menurut George Cruissenaire menyatakan bahwa balok merupakan alat yang diciptakan untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak, pengenalan bilangan dan meningkatkan keterampilan anak dalam bernalar.¹⁸ Sedangkan menurut Froebel menyebutkan bahwa balok merupakan suatu kotak besar yang berisi berbagai

¹⁶Hermawan, *Media Pembelajaran SD*, (Bandung: UPI Perss, 2007), h. 39.

¹⁷Nyoman Ayu Sukreni, dkk, "Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Balok Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 2, No.1, 2014, h. 3.

¹⁸ Nyoman Ayu Sukreni, dkk, "Penerapan Metode Pemberian Tugas...", h. 3.

bagian kotak-kotak kecil yang memiliki ukuran-ukuran berbeda yang dapat melatih motorik dan daya pikir anak.¹⁹

Dari pendapat di atas dapat dipahami bahwa balok merupakan sebuah benda yang terbuat dari kayu yang memiliki berbagai macam ukuran, bentuk dan warna yang berbeda-beda. Balok dapat dimainkan oleh anak-anak sesuai dengan keinginannya.

Balok adalah permainan yang dibuat dari bahan kayu dan gabungan dari bermacam-macam bahan yang dapat digunakan untuk mencipta bangunan. Balok mempunyai berbagai macam ukuran, misalnya ukuran kelipatan dua, empat, enam, delapan dan seterusnya dan juga dapat berupa balok dalam ukuran kecil, sedang dan besar.²⁰ Media balok dibuat untuk membantu mengoptimalkan aspek perkembangan anak dengan cara menyusun balok dari bentuk balok menjadi bentuk bangunan.

Balok ialah Alat Permainan Edukatif (APE). Alat Permainan Edukatif merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. Alat permainan edukatif juga merupakan alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan dan mempunyai beberapa ciri yaitu:

1. Dapat digunakan dalam berbagai cara, maksudnya dapat dimainkan dengan bermacam-macam tujuan, manfaat dan menjadi bermacam-macam bentuk.
2. Ditujukan terutama untuk anak-anak usia pra sekolah dan berfungsi

¹⁹Nyoman Ayu Sukreni, dkk, Penerapan Metode Pemberian Tugas..., h. 3.

²⁰Mayke S.Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2003), h. 82.

mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan, kognitif dan motorik anak.

3. Segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk maupun penggunaan cat.
4. Membuat anak terlibat secara aktif.
5. Sifatnya konstruktif.²¹

Alat Permainan Edukatif merupakan media pembelajaran yang tepat digunakan untuk merangsang perkembangan kognitif anak. Alat Permainan Edukatif sengaja dirancang dengan pemikiran yang mendalam tentang karakteristik anak dan secara khusus untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak.²²

Kegiatan bermain balok merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kognitif anak, baik dalam memperkenalkan bilangan, mengurutkan, mengelompokkan benda berdasarkan jenis, bentuk, warna dan lain-lain. Bermain balok juga dikatakan bermain pembangunan. Main pembangunan adalah main untuk merepresentasikan ide anak melalui media.²³

Bermain balok di TK dilakukan secara menarik dan bervariasi. Bermain membangun balok-balok akan menghasilkan beberapa pengalaman bagi anak. Melalui kegiatan bermain balok anak akan mengenal balok yang sama, atau yang dua kali lebih panjang dari balok lain dan berbagai ukuran lain, dengan ini kemampuan

²¹Mayke S.Tedjasaputra, *Bermain, Mainan...*, h. 81.

²²Syamsuardi, Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) di Taman Kanak-kanak PAUD Polewali, *Jurnal Publikasi*, Vol 2, No. 1, 2012, h. 61.

²³Wismiarti, *Bermain Modul PPOT IV Tentang Main Pembangunan*, (Jakarta: Sekolah Al-Falah, 2011), h. 1.

kognitif anak meningkat.²⁴ Balok dapat dimainkan secara individual, berpasangan, dalam kelompok kecil atau besar, tergantung situasi dan kebutuhannya.

Saat anak bermain dengan menggunakan balok, anak tidak belajar sesuatu yang baru, tetapi mereka mencoba mempraktekkan keterampilan yang baru diperoleh. Dengan demikian, mengklasifikasikan atau mengelompokkan dapat membantu anak membentuk konsep-konsep dan berpikir secara logis.²⁵ Dengan penerapan media balok akan mudah untuk meningkatkan perkembangan daya ingat anak dan daya pikir anak.

b. Manfaat Media Balok

Media balok sangat besar manfaatnya bagi anak usia dini yaitu dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Keterampilan kognitif berkaitan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah. Dengan bermain balok anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun benda dari yang besar ke yang kecil atau sebaliknya. Pada tahap awal mengenal balok mereka mungkin mencoba untuk mengelompokkan ukuran dan bentuk yang sama dengan cara mencoba mengumpulkan bentuk-bentuk balok yang sama tanpa petunjuk. Saat bermain balok anak-anak bebas mengeluarkan dan menggunakan imajinasi serta keinginan untuk menemukan agar dapat bermain dengan kreatif.²⁶

²⁴Soemiarti Patonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah*, Cet. 2 (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003), h. 116.

²⁵Sulasi, Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Kegiatan Bermain Geometri pada Anak Kelompok A, *Jurnal Vol 1, No 01*, 2012, h. 4.

²⁶Sri Purwanti Nasution, *Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Menggunakan Media Balok*, *Jurnal*, h. 8.

Ada beberapa langkah penerapan media balok dalam memperkenalkan balok kepada anak. Langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Guru memperkenalkan bentuk, dengan memperlihatkan balok-balok satu demi satu dan anak harus menjawab dengan benar, Guru membantu menyebutkan ukuran, bentuk, warna yang terdapat dalam media balok bila dalam satu kelas tidak ada yang tahu.
2. Guru menugaskan anak untuk memasukkan, memperagakan cara menyusun, mengelompokkan balok sesuai dengan bentuk, ukuran, dan warnanya.
3. Guru menugaskan kepada anak menyusun bentuk balok dari besar ke kecil atau sebaliknya yang sesuai dengan ukuran dan warna balok sehingga menjadi suatu bentuk yang diharapkan. Pemberian tugas dapat diberikan secara individual maupun secara kelompok.

Dalam pembelajaran seorang guru harus memperkenalkan balok-balok dengan meletakkan atau menyimpan balok sedemikian rupa sehingga anak dengan mudah mengenal ukuran dan jenis balok yang ada.²⁷ Anak-anak harus membiasakan diri menyimpan kembali balok-balok tersebut apabila telah selesai memainkannya.

Dalam bermain menggunakan balok memiliki peraturan. Peraturan bermain balok adalah:

1. Balok untuk membangun.
2. Membangun balok di atas alas.
3. Mengambil balok secukupnya.
4. *Star-finish* lancar.
5. Bermain tepat waktu.

²⁷Soemiarti Patonodewo, *Pendidikan Anak...*, h. 116.

6. Beres-beres.²⁸

Setiap anak harus memperhatikan apa saja langkah-langkah dalam permainan agar nantinya mereka terbiasa mematuhi peraturan dalam bermain dengan menggunakan media sesuai dengan keinginannya.

c. Jenis-jenis Balok

Balok-balok kayu atau plastik merupakan alat permainan yang sangat sesuai sebagai alat untuk membuat berbagai konstruksi. Balok terdiri dari berbagai jenis balok. Menurut Mayke jenis-jenis balok diantaranya adalah:

1. Lotto-lotto warna.
2. Puzzel yang terdiri dari 3 – 12 keping (*puzzle* gambar, *puzzle* angka, *puzzle* mencocokkan, *puzzle* alfabet).
3. Papan-papan pasak.
4. Papan-papan hitung.
5. Papan paku.
6. Papan mosaik.
7. Menara balok, menara kunci dan menara gelang.²⁹

Sedangkan menurut Khadijah jenis-jenis balok diantaranya adalah:

1. Papan jahit.
2. Papan alur.
3. Balok natural, susun, warna, balok aksesoris, dan balok keseimbangan.
4. Papan planel

²⁸Mukhtar Latif, dkk, *Orientasi Baru Pendidikan...*, h. 128.

²⁹Mayke S.Tedjasaputra, *Bermain, Mainan...*, h. 84.

5. Timbangan persegi.
6. Memancing huruf.
7. Aneka balok berhitung.
8. Papan geometri.³⁰

d. Tahap-tahap Bermain Balok pada Anak Usia Dini

Dalam pembelajaran anak usia dini, bermain balok memiliki beberapa tahap yang terdiri dari 19 tahap diantaranya adalah:

1. Tanpa bangunan

Anak menggunakan balok, tetapi tidak membangun. Anak meneliti ciri-ciri fisik dari balok dengan membuat suara-suara, memindahkan, menggerakkan, melakukan percobaan, dan memanipulasi balok dengan badannya sendiri, main mengisi dan mengosongkan.

2. Susunan garis lurus ke atas.

Anak menumpuk atau menyusun balok-balok secara vertikal.

3. Susunan garis lurus ke samping.

Anak menempatkan balok-balok bersisian atau dari ujung ke ujung dalam satu garis.

4. Susunan daerah lurus ke atas.

Anak membangun dengan cara menggabungkan tumpukan-tumpukan balok dan/atau menumpuk garis demi garis, sisi demi sisi.

³⁰Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publising, 2016), h. 127.

5. Susunan daerah mendatar.

Anak mengkombinasikan barisan-barisan dari balok dalam daerah mendatar.

6. Ruang tertutup ke atas.

Anak menempatkan dua balok sejajar yang berjarak dan menghubungkan di antara dua balok dengan satu balok di atasnya, membentuk lengkungan atau jembatan.

7. Ruang tertutup mendatar.

Anak membuat bentuk seperti kotak terbuka dari empat atau lebih balok-balok.

8. Menggunakan balok untuk membangun bangunan tiga dimensi yang padat.

Anak membuat daerah mendatar dari balok dan menumpuk satu atau lebih lapisan dari balok, menyusun bangunan tiga dimensi yang penuh tidak berongga.

9. Ruang tertutup tiga dimensi.

Anak membuat atap pada bangunan seperti kotak yang terbuka menjadi ruang tertutup tiga dimensi.

10. Menggabungkan/mengkombinasikan beberapa bentuk bangunan.

Anak menggunakan bermacam-macam kombinasi dari bangunan-bangunan garis lurus, dua dimensi (area), dan tiga dimensi (ruang), anak belum memberi nama apa yang dibangunnya.

11. Mulai memberi nama.

Anak membangun satu bangunan dan memberi nama pada balok satu-satu sebagai “benda” walaupun bangunan atau bentuk balok itu tidak seperti “benda”, tetapi tetap mewakili pikiran anak.

12. Satu bangunan, satu nama.

Anak memberi nama pada seluruh bangunan balok sebagai satu “benda” satu bangunan merepresentasikan satu benda. Beberapa tahapan sebelumnya harus ada, jangan disilaukan oleh nama atau cerita.

13. “Bentuk-bentuk” balok diberi nama.

Balok diberi nama dan anak memberi nama “bentuk-bentuk” balok dalam satu bangunan mewakili “benda-benda”. Lebih dari satu balok digunakan untuk membentuk objek, (contoh: kursi).

14. Memberi nama objek-objek yang terpisah.

Anak membangun bangunan termasuk objek-objek yang terpisah memberi nama pada masing-masing objek tersebut.

15. Merepresentasikan ruang dalam.

Anak membangun bangunan tertutup yang merepresentasikan ruang dalam ruang belum sempurna.

16. Objek-objek di dalam ditempatkan di luar.

Anak membangun bangunan tertutup yang merepresentasikan ruang dalam dan ruang luar objek di dalam ditempatkan di luar.

17. Representasi ruang dalam dan ruang luar secara tepat.

Anak membangun bangunan tertutup yang merepresentasikan ruang

dalam dan ruang luar. Objek-objek di dalam dan di luar dipisahkan secara tepat.

18. Bangunan dibangun sesuai skala.

Anak membangun bangunan dengan “bentuk-bentuk” balok terpisah beberapa pengertian tentang skala mulai terlihat dalam bangunan.

19. Bangunan yang terdiri dari banyak bagian.

Anak membangun secara rumit terdiri dari ruang dalam, petunjuk, jalan, dan pengertian skala.³¹

Menurut Johnson tahapan anak bermain balok ada 7 tahapan yaitu:

- a. Balok dibawa anak kemana-mana tapi tidak digunakan untuk membangun sesuatu.
- b. Anak mulai membangun, balok diletakkan secara horizontal maupun vertikal yang dilakukan secara berulang-ulang.
- c. Anak membangun jembatan.
- d. Anak membuat pagar untuk memagari suatu ruang.
- e. Sudah mulai memberi nama pada bangunan.
- f. Membangun bentuk-bentuk dekoratif (bangunan belum diberi nama tetapi bentuk-bentuk simetris sudah tampak).
- g. Bangunan yang dibuat anak sering menirukan atau melambangkan bangunan-bangunan yang sebenarnya yang mereka ketahui.³²

³¹Mukhtar Latif, dkk, *Orientasi Baru Pendidikan...*, h. 171-180.

³²Sri Purwanti Nasution, *Meningkatkan Perkembangan...*, h. 8.

B. Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak

1. Pengertian Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif merupakan perkembangan yang terkait dengan kemampuan berpikir seseorang (anak). Kognitif juga diartikan sebagai perkembangan intelektual yang artinya kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah. Perkembangan kognitif juga perkembangan intelektual yang berhubungan dengan daya pikir dan pemecahan masalah.

a. Kemampuan kognitif daya pikir (intelektual)

Kemampuan intelektual merupakan kemampuan untuk memberikan alasan-alasan rasional memahami logika sederhana dan kompleks, berdiskusi dan berdebat tentang berbagai topik, menggunakan simbol atau rumus, berkomunikasi dengan lancar, dan menyediakan input tentang berbagai masalah.³³

Daya pikir sangat penting diajarkan pada anak didik karena apabila daya pikir anak dikembangkan dengan baik maka akan menjadi penerus bangsa yang cerdas. Pengembangan daya pikir anak bertujuan agar anak mampu menghubungkan pengetahuan baru yang diperolehnya, dan juga untuk anak dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang dan waktu serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan

³³Muhammad Yaumi, *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2013), h. 103.

kemampuan berpikir yang teliti.³⁴ Dalam bermain menggunakan media balok anak dituntut untuk berpikir tentang apa yang ingin dikerjakannya.

b. Kemampuan kognitif pemecahan masalah

Pemecahan masalah merupakan suatu proses mental dan intelektual dalam menemukan masalah dan memecahkan berdasarkan data dan informasi yang akurat, sehingga dapat diambil kesimpulan yang tepat dan cermat. Memecahkan masalah adalah kemampuan memperoleh cara untuk dapat menyelesaikan suatu masalah yang memerlukan pemikiran dengan pemakaian aktivitas intelektual.³⁵

Manfaat dari keterampilan pemecahan masalah bagi anak usia dini yang dikemukakan oleh *National Association for the Educational of Young Children (NAEYC)*, mengatakan bahwa pengalaman dalam pemecahan masalah membantu anak mengembangkan rasa ingin tau dan kesabarannya yang berkaitan dengan keterampilan berpikir seperti keluwesan dan pemahaman tentang hubungan sebab akibat. Mereka belajar tentang cara mencapai tujuan dan dengan kemampuan memecahkan masalah anak memperoleh kepuasan dan kepercayaan diri.³⁶ Ketika anak-anak bermain dengan menggunakan media balok banyak temuan-temuan yang terjadi, demikian pula pemecahan masalah terjadi secara ilmiah.

³⁴Nurlaili Alfianti, Upaya Meningkatkan Daya Pikir Anak Melalui Permainan Edukatif, *Jurnal Skripsi Pendidikan Anak Usia Dini*, 2010. h.4.

³⁵Via Ariane, *Pengaruh Metode Eksperimen Terhadap Keterampilan Pemecahan Masalah dalam Pembelajaran Sains pada Anak Taman Kanak-kanak*, 2015. h. 2.

³⁶Via Ariane, *Pengaruh Metode Eksperimen...*, h. 3.

Perkembangan kognitif mempermudah anak dalam menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga anak dapat memahami sesuatu sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.³⁷ Menurut Mussen, Conger, dan Kagan mengatakan bahwa perkembangan anak, kognisi atau penalaran mengacu pada berbagai proses, antara lain sebagai berikut:

- a) Persepsi: penemuan, penataan, dan penafsiran terhadap informasi dari dunia luar dan lingkungan internal.
- b) Memori: penyimpanan dan pemakaian/pemanfaatan informasi yang telah dirasakan.
- c) Penalaran: penggunaan pengetahuan untuk membuat kesimpulan-kesimpulan dan untuk menarik konklusi-konklusi.
- d) Refleksi: penilaian terhadap kualitas gagasan-gagasan dan cara pemecahan/penyelesaian.
- e) Wawasan: penemuan hubungan-hubungan baru antara dua atau lebih bagian-bagian pengetahuan.³⁸

Jean Piaget berpendapat bahwa anak menciptakan sendiri pengetahuan mereka tentang dunianya melalui interaksi mereka, mereka melatih menggunakan informasi-informasi yang sudah mereka dengar sebelumnya dengan menggabungkan informasi baru dengan keterampilan yang sudah dikenal, mereka juga menguji pengalamannya

³⁷Zaiyannal Isma, dkk, "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kognitif Melalui Ape Kartu Angka Bergambar di TK Bungong Seulanga Lamteuba Dro Kabupaten Aceh Besar". *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 1, No.1, 2016, h. 4.

³⁸M. Thobroni, dkk, *Mendongkrak Kecerdasan Anak Melalui Bermain dan Permainan*, (Jogjakarta: Katahati, 2011), h. 20.

dengan gagasan-gagasan yang baru.³⁹

Dalam teori ini, Piaget memandang bahwa proses berpikir merupakan aktivitas gradual dari fungsi intelektual, yaitu dari berpikir konkrit menuju abstrak.⁴⁰ Kemampuan seseorang dalam menyesuaikan dengan lingkungannya terdiri atas lima macam proses komplementer, yaitu:

- a) Skema adalah sebuah konsep atau kerangka yang eksis di dalam pikiran seseorang yang dipakai untuk mengorganisasikan dan menginterpretasikan informasi.
- b) Asimilasi adalah proses penyatuan dan pengintegrasian informasi baru ke dalam struktur kognitif yang telah ada. Informasi atau pengetahuan baru yang dikenalkan pada individu tersebut, akan lebih mudah diterima apabila informasi tersebut cocok dengan skema dan skemata struktur kognitif yang telah dimilikinya.⁴¹
- c) Akomodasi adalah proses perubahan respon individu terhadap stimulasi. Bisa dikatakan juga akomodasi adalah mengubah struktur kognisi seseorang untuk disesuaikan, diselaraskan dengan atau meniru apa yang diamati dalam realitas.⁴²
- d) Organisasi adalah usaha pengelompokkan perilaku yang terpisah-pisah ke dalam urutan yang lebih teratur, ke dalam sistem fungsi kognitif.

³⁹Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Cet. 2 (Jakarta: Kencana, 2012), h. 101.

⁴⁰Jhon W. Santrok, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2010), h. 46.

⁴¹Muhammad Irham, dkk, *Psikologi Pendidikan, Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), h. 171.

⁴²Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak...*, h. 102.

- e) Ekuilibrium adalah suatu mekanisme yang dikemukakan Piaget untuk menjelaskan bagaimana anak bergerak dari satu tahap pemikiran ke tahap pemikiran selanjutnya.⁴³

Sehingga dapat ditegaskan bahwa kemampuan kognitif di sini tergantung pada akomodasi. Oleh karena itu, siswa harus diberikan suatu area yang belum diketahui agar mudah ia belajar. Dengan adanya situasi atau area maka akan mempermudah perkembangan kognitif anak.⁴⁴ Implikasi dalam model pembelajaran teori Piaget adalah:

- a) Memusatkan perhatian pada berpikir atau proses mental anak, tidak sekedar pada hasilnya.
- b) Memperhatikan peranan pelik dari inisiatif anak sendiri, keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- c) Memaklumi akan adanya perbedaan individual kemajuan perkembangan.⁴⁵

2. Tahap-tahap Perkembangan Kemampuan Kognitif

Tokoh yang mencetuskan teori kognitif adalah Jean Piaget. Piaget menyatakan bahwa kemampuan kognisi seorang anak itu berkembang melalui proses rangsangan yang diperolehnya dalam kehidupan sehari-hari.⁴⁶ Kemudian Piaget membagi empat tahap tingkat perkembangan yaitu sebagai berikut:

⁴³Jhon W. Santrok, *Psikologi Pendidikan...*, h. 46-47.

⁴⁴Djali, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h. 76.

⁴⁵Muhammah Fadlillah, *Desains Pembelajaran...*, h. 109.

⁴⁶Muhammah Fadlillah, *Desains Pembelajaran...*, h. 41-42.

a. Tahap Sensori-Motorik (0 – 2 Tahun)

Pada tahap ini bayi mulai menampilkan perilaku reflektif, dengan melibatkan perilaku yang intelijen. Dengan demikian, kematangan seseorang terjadi dari interaksi sosial dengan lingkungan (asimilasi dan akomodasi). Dan pada tahap ini seorang anak mulai menggunakan sistem penginderaan dan aktivitas motorik untuk mengenal lingkungannya. Perkembangan kognitif anak pada tahap ini terlihat pada upayanya untuk melakukan gerakan-gerakan spontan.⁴⁷

b. Tahap berpikir praoperasional (2 – 7 Tahun)

Pada tahap ini seorang anak sudah memiliki kemampuan menggunakan simbol yang mewakili suatu konsep. Anak-anak mulai berpikir tentang peraturan hukum, tetapi mereka belum mengembangkan konsep tersebut secara intensional. Tahap ini anak ditandai oleh terjadinya peningkatan bahasa secara dramatis. Pada tahap inilah konsep yang stabil dibentuk, penalaran mental muncul, egosentrisme mulai kuat kemudian lemah, serta keyakinan terhadap hal yang magis terbentuk.⁴⁸

c. Tahap berpikir operasional konkrit (7 – 11Tahun)

Tahap ini merupakan tahap transisi antara tahap praoperasional dengan tahap berpikir formal (logika). Tahap ini anak berkembang dengan menggunakan berpikir logis. Anak-anak dapat memecahkan masalah konservasi dan masalah yang konkrit. Selama tahap operasional konkrit perhatian anak mengarah kepada

⁴⁷Djali, *Psikologi Perkembangan...*, h. 68.

⁴⁸Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak...*, h. 62.

operasi logis yang sangat cepat. Pada usia 5-6 tahun anak dapat memanipulasi objek simbol, termasuk kata-kata yang merupakan karakteristik penting dalam tahapan ini.⁴⁹

d. Tahap berpikir operasional formal (11-Dewasa)

Pada tahap ini seorang anak sudah dapat berpikir yang abstrak dan hipotesis. Tahap ini struktur kognitif anak menjadi matang secara kualitas, anak sudah mampu bergerak melewati pengalaman konkret dan berpikir secara lebih abstrak dan logis.⁵⁰

Beaty mengungkapkan bahwa anak mengembangkan kemampuan kognitifnya melalui kegiatan bermain dengan tiga cara, yaitu:

- a. Memanipulasi (meniru) apa yang terjadi dan dilakukan oleh orang dewasa atau objek yang ada di sekitar anak.
- b. *Mastery*, yaitu menguasai suatu aktivitas dengan mengulangi suatu kegiatan yang tentunya menjadi kesenangan dan memberikan kebermaknaan pada diri anak.
- c. *Meaning*, yaitu memberikan kebermaknaan pada diri anak sehingga menumbuhkan motivasi bagi anak dalam melakukannya.⁵¹

Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir. Kemampuan anak untuk mengkoordinasi berbagai cara berpikir untuk menyelesaikan

⁴⁹ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, Cet. 3 (Jakarta: Kencana, 2014), h. 50.

⁵⁰ Jhon W. Santrok, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, 2007), h. 257.

⁵¹ Muhammah Fadlillah, *Desains Pembelajaran...*, h. 41-42.

masalah dapat dipergunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan.⁵² Dengan terbentuknya kognitif, anak-anak akan mudah mengingat dan berpikir tentang apa yang sudah mereka temukan sebelumnya.

3. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kemampuan Kognitif

Kognitif adalah bagaimana cara individu bertindak laku dan cara individu bertindak dalam memecahkan masalah yang dihadapinya. Banyak faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif, diantaranya adalah:

a. Faktor hereditas/keturunan

Teori hereditas atau nativisme yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer, teori ini menjelaskan bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan.

b. Faktor lingkungan

Teori ini menyatakan bahwa manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang masih bersih belum ada tulisan atau noda sedikitpun. Menurut John Locke, perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya.⁵³

c. Faktor kematangan

Tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Kematangan berhubungan erat dengan usia kronologis (usia kalender).

d. Faktor pembentukan

Pembentukan ialah segala keadaan di luar diri seseorang yang

⁵²Sulasi, Meningkatkan Kemampuan Kognitif..., h. 4.

⁵³Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak...*, h. 59.

mempengaruhi perkembangan inteligensi. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar). Sehingga manusia berbuat inteligen karena untuk mempertahankan hidup ataupun dalam bentuk penyesuaian diri.⁵⁴

e. Faktor minat dan bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi. Adapun bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud. Bakat seseorang akan memengaruhi tingkat kecerdasannya. Artinya seseorang akan memiliki bakat tertentu, maka akan semakin mudah dan cepat mempelajarinya.

f. Faktor kebebasan

Kebebasan yaitu keleluasaan manusia untuk berpikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa manusia memilih metode-metode tertentu dalam menyelesaikan masalah-masalah, juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya.⁵⁵

Dari keenam faktor tersebut saling terkait satu dengan yang lainnya. Untuk menentukan kecerdasan seseorang, tidak dapat hanya berpedoman kepada salah satu faktor tersebut.⁵⁶ Jadi dalam hal ini sangat diperlukan dukungan dari guru dan orang tua dalam memperhatikan perkembangan anak-anak, agar terbentuknya perkembangan anak dengan optimal.

⁵⁴ John W. Santrock, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2009).

⁵⁵ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak...*, h. 59-60.

⁵⁶ Djali, *Psikologi Perkembangan...*, h. 74.

Proses kognisi meliputi berbagai aspek seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah. Sehubungan dengan hal ini Piaget berpendapat, bahwa pentingnya guru mengembangkan kognitif anak, adalah:

- a. Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dilihat, didengar dan dirasakan, sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif.
- b. Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya.
- c. Agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya.
- d. Agar anak mampu memahami simbol-simbol yang terbesar di dunia sekitarnya.
- e. Agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran, baik yang terjadi secara (spontan), maupun melalui proses ilmiah (percobaan).⁵⁷

Dengan guru mengembangkan kemampuan kognitif pada anak maka perkembangan anak akan meningkat dan anak mampu mengembangkan bakat-bakat yang dimilikinya.

C. Hubungan Media Balok dengan Kognitif

Hubungan media balok dengan kognitif sangat erat kaitannya dikarenakan pembelajaran dengan menggunakan media balok anak mampu mengingat dan berpikir untuk mengolah data-data informasi yang didengarnya dari pengalaman-pengalaman yang dialaminya serta mampu mengenal ukuran, warna dan berbagai bentuk. Dari kegiatan-kegiatan yang anak alami dalam bermain dengan menggunakan

⁵⁷ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak...*, h. 48.

media balok anak akan mengenal ukuran, bentuk, warna sehingga akan mudah tercapai perkembangan kognitif anak usia dini.⁵⁸

Dalam proses pembelajaran anak usia dini guru harus menggunakan berbagai media yang menarik bagi anak, salah satunya seperti media balok, dengan media balok anak akan merasa senang sehingga mereka menyenangi kegiatan yang diberikan oleh gurunya. Hal ini akan meningkatkan dorongan atau motivasi anak untuk bermain sambil belajar sehingga pada akhirnya mereka dapat menguasai konsep bentuk, ukuran, warna dan lain-lain. Dengan demikian akan terjadi peningkatan kemampuan kognitif anak untuk mengingat berbagai konsep bentuk, ukuran dan warna.

Bermain dengan balok anak dapat mengembangkan keterampilan berhubungan dengan teman sebaya, kemampuan berkomunikasi, kekuatan dan koordinasi motorik halus dan kasar, konsep matematika dan geometri, mengembangkan pemikiran simbolik, pengetahuan pemetaan dan keterampilan membedakan penglihatan, karena anak diberi kebebasan untuk menyusun balok sendiri sesuai kreativitas dan imajinasinya, selain itu anak juga dapat mengembangkan kemampuan kognitif khususnya dalam mengenal konsep bentuk, warna dan ukuran. Melalui pengembangan kognitif, fungsi pikir dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi dalam memecahkan suatu masalah.⁵⁹

Dapat dipahami bahwa sangat erat hubungannya antara media balok dengan pembentukan perkembangan kognitif anak usia dini, dikarenakan dengan anak belajar

⁵⁸Nyoman Ayu Sukreni, dkk, Penerapan Metode Pemberian Tugas..., h. 4.

⁵⁹Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak...*, h. 49.

sambil bermain menggunakan balok, maka anak akan mudah mengenal hal-hal yang berkaitan dengan kehidupannya sehari-hari, contohnya pada saat anak bermain balok anak akan mengenal warna, bentuk dan berbagai macam ukuran.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan proses pengumpulan informasi atau data tentang akibat dari adanya suatu tindakan, *treatment* atau perlakuan.¹

Adapun bentuk penelitian eksperimen ini berupa *pre-experimental desing* dengan menggunakan satu kelas eksperimen untuk melihat kemampuan kognitif dengan menggunakan media balok. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desains *One-group Pre-test Post-test Design*, yaitu satu kelompok eksperimen diukur variabel dependennya (*Pre-Test*), kemudian diberi perlakuan (*Treatment*), dan diukur kembali variabel dependennya (*Post-Test*), tanpa ada kelompok pembanding.²

Tabel 3.1 Desains *One-group pre-test post-test design*

Pre-test	Variabel terikat	Post-test
O ₁	x	O ₂

(Sumber:Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*)

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 6.

²Bambang Prasetyo dan Lina Miftahul Jannah, *Metode Penelitian Kuantitatif: Teori dan Aplikasi*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), h. 161.

Keterangan:

O_1 = Tes awal (*Pre-test*) sebelum perlakuan

X = Perlakuan (*Treatment*) terhadap kelompok eksperimen yaitu dengan menggunakan media balok.

O_2 = Tes akhir (*Post-test*) setelah perlakuan

Proses pelaksanaan perlakuan dilakukan secara bertahap sampai penelitian ini berhasil. Variabel bebas dalam penelitian adalah penggunaan media balok, sedangkan yang menjadi variabel terikat dalam penelitian ini adalah peningkatan kemampuan kognitif anak usia 5-6 Tahun.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi merupakan kelompok yang tinggal bersama dalam suatu tempat dan secara terencana menjadi target kesimpulan dari suatu penelitian.³ Populasi juga merupakan seluruh data yang menjadi perhatian kita dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang kita tentukan.⁴ Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh anak usia dini di PAUD Ibnu Sina Barabung Aceh Besar.

Sampel merupakan bagian dari populasi.⁵ Sampel juga merupakan sebagian atau wakil dari populasi yang akan diteliti.⁶ Sampel dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 8 orang anak yang terdiri dari 5

³Johni Dimyanti, *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, (Jakarta: Kencana, 2013), h. 53.

⁴Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 118.

⁵Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan....*, h. 121.

⁶Johni Dimyanti, *Metodologi Penelitian....*, h. 56.

orang anak laki-laki dan 3 orang anak perempuan di PAUD Ibnu Sina Barabung Aceh Besar.

C. Instrumen Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono instrumen merupakan alat ukur dalam penelitian yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.⁷ Instrumen penelitian merupakan alat ukur untuk mengumpulkan data dalam penelitian yang akan dilakukan.

Adapun instrumen dalam penelitian ini adalah menggunakan lembar instrumen penelitian. Instrumen yang digunakan untuk menilai kemampuan anak berupa tanda *check list* pada kategori belum berkembang sampai berkembang sangat baik, serta menggunakan *rating scale* sebagai alat pengamatan. Sistem *rating scale* dapat mengetahui secara langsung tingkat kemampuan anak

Pengukuran terhadap subjek penelitian menggunakan pedoman dari Ditjen Mandas Diknas dengan kategori sebagai berikut: Belum Berkembang 1 (BB), Mulai Berkembang 2 (MB), Berkembang Sesuai Harapan 3 (BSH), Berkembang Sangat Baik 4 (BSB).⁸

⁷Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 148

⁸Johni Dimiyanti, *Metodologi Penelitian...*, h. 106.

Tabel 3.2 Kategori keberhasilan anak didik

Interval	Kategori	Skor
1 – 40	Belum Berkembang (BB)	1
41 – 60	Mulai Berkembang (MB)	2
61 – 80	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3
81 – 100	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4

(Sumber: Johni Dimyanti, Pedoman Penilaian di Taman Kanak-kanak)

2. Validitas instrumen

Validitas merupakan kualitas yang menunjukkan kesesuaian antara alat pengukur dengan tujuan yang diukur/apa yang seharusnya diukur.⁹ Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur.¹⁰

Penelitian ini menggunakan uji validitas konstruksi yaitu uji validitas menggunakan pendapat dari ahli.¹¹ Setelah instrumen dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori yang relevan, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli. Keputusan yang diberikan bahwa instrumen dapat digunakan setelah adanya perbaikan dan saran dari ahli.

⁹Rukaesih, dkk, *Metodelogi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), h. 132.

¹⁰Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 348.

¹¹Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h.125.

3. Reliabilitas instrumen

Setelah diuji validitas, selanjutnya instrumen diuji tingkat reliabilitasnya. Reliabilitas merupakan kualitas yang menunjukkan kemantapan ekuivalensi atau stabilitas dari suatu pengukuran yang dilakukan.¹² Apabila dalam pengumpulan data menggunakan instrumen yang reliabel maka diharapkan hasil penelitian akan menjadi reliabel.

Dalam penelitian ini digunakan uji reliabilitas dengan *Test-Retest*, yang dilakukan dengan cara mencoba instrumen beberapa kali pada responden. Hal ini instrumennya sama, respondennya sama dan waktunya yang berbeda. Hasil analisis dapat digunakan untuk memprediksi reliabilitas instrumen.¹³ Reliabilitas diukur dari koefisien korelasi antara percobaan pertama dan berikutnya. Apabila koefisien korelasi positif dan signifikan maka instrumen tersebut dinyatakan reliabel.

Untuk mencari reliabilitas, instrumen ini menggunakan rumus korelasi *Rank/Spearman* sebagai berikut:

$$\rho_{xy} = 1 - \frac{6 \sum d^2}{n(n^2 - 1)}$$

Berdasarkan kriteria pengujian dengan menggunakan tabel rho/Spearman Rank yaitu terima H_0 jika $\rho_{hitung} < \rho_{tabel}$ dan tolak H_0 jika $\rho_{hitung} > \rho_{tabel}$ dengan hipotesis sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada kesesuaian

¹²Rukaesih, dkk, *Metodelogi Penelitian...*, h. 132.

¹³Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif...*, h. 131.

H_a : Ada hubungan/kesesuaian¹⁴

Setelah melakukan pengujian didapatkan H_0 ditolak dan H_a diterima, pada kemampuan kognitif (daya pikir) diperoleh $\rho_{hitung} (0,940) > \rho_{tabel} (0,738)$. Sedangkan pada kemampuan kognitif (pemecahan masalah) diperoleh $\rho_{hitung} (0,880) > \rho_{tabel} (0,738)$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a terdapat hubungan yang signifikan antara percobaan instrument pertama dan kedua, maka instrumen tersebut dinyatakan reliabel.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah suatu kegiatan untuk memperoleh data yang dibutuhkan dan dapat diolah menjadi suatu data yang dapat disajikan sesuai dengan masalah yang dihadapi dalam penelitian.¹⁵ Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi.

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan pada objek penelitian dengan menggunakan seluruh alat indra.¹⁶ Kegiatan observasi yang dilakukan oleh peneliti yaitu mengamati kemampuan kognitif anak yang dapat dilihat dari pencapaian indikator yang telah ditetapkan. Indikator dan capaian perkembangan kognitif anak yang digunakan dalam

¹⁴Supardi, *Aplikasi Statistika dalam Penelitian Konsep Statistika yang Lebih Komprehensif*, (Jakarta: Adikita, 2013), .h. 173.

¹⁵Johni Dimyanti, *Metodologi Penelitian...*, h. 118.

¹⁶Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), h. 56.

penelitian ini sesuai dengan kurikulum 2013.¹⁷ Dalam penelitian ini metode observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang kemampuan kognitif anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan permainan balok.

E. Teknis Analisis Data

Setelah data diperoleh selanjutnya data dianalisis. Menurut Arikunto analisis data merupakan pengolahan data yang diperoleh dengan menggunakan rumus-rumus atau aturan-aturan yang ada sesuai dengan pendekatan penelitian atau desain yang diambil.¹⁸ Analisis data pada penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif.

1. Uji-T

Analisis dilakukan dengan cara membandingkan data sebelum dengan data sesudah perlakuan dari satu kelompok sampel. Oleh karena itu, dilakukan pengujian hipotesis dengan Uji-T yang telah dirumuskan sebagai berikut:

$$t = \frac{M_d}{\sqrt{\frac{\sum x_d^2}{n(n-1)}}}$$

Keterangan:

t = Nilai t hitung

M_d = Rerata dari *gain* (d)

x_d = Deviasi skor *gain* terhadap reratanya

x_d^2 = Kuadrat deiasi skor *gain* terhadap reratanya

¹⁷Permendikbud No. 137 Tahun 2014, h. 24-25

¹⁸Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 236

n = Jumlah anggota sampel¹⁹

2. Pengujian Hipotesis

Untuk pengujian hipotesis, selanjutnya nilai t (t_{hitung}) di atas dibandingkan dengan nilai t dari tabel distribusi t (t_{tabel}). Penentuan nilai t_{tabel} didasarkan pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan $dk = n-1$.

Kriteria hipotesis untuk uji satu pihak kanan yaitu:

Tolak H_0 , jika $t_{hitung} > t_{tabel}$

Terima H_0 , jika $t_{hitung} < t_{tabel}$.²⁰

H_0 : (Tidak ada pengaruh penggunaan media balok terhadap kemampuan kognitif anak)

H_a : (Ada pengaruh penggunaan media balok terhadap kemampuan kognitif anak)

3. Daftar Distribusi

Setelah mendapatkan hasil dari penelitian, selanjutnya peneliti menyederhanakan hasil tersebut ke dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menentukan rentang, data terbesar dikurang data terkecil
2. Menentukan banyak kelas interval $= 1 + 3,3 \log n$
3. Menentukan panjang kelas interval $p = \text{rentang} / \text{perbanyak kelas}$

¹⁹Supardi, *Aplikasi Statistika dalam Penelitian...*,h. 325.

²⁰ Supardi, *Aplikasi Statistika dalam Penelitian...*,h. 325.

4. Memilih ujung bawah kelas pertama bisa diambil dengan data terkecil atau yang lebih kecil.²¹

²¹ Sudjana, *Metode Statistika*, (Bandung: Tarsito, 2005), h. 47

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Ibnu Sina yang berlokasi pada Jl. Lingkar Kampus Unsyiah Desa Barabung Kecamatan Darussalam Kabupaten Aceh Besar. PAUD Ibnu Sina merupakan sebuah lembaga pendidikan formal yang memiliki karakteristik pendidikan yang bersifat umum.

Sekolah ini didirikan pada tanggal 5 Mei 2007 dengan jumlah ruang 3 ruang, yaitu 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang belajar dan 1 toilet. Pada saat ini memiliki 4 orang pendidik dan 8 orang anak didik.

Tabel 4.1 Daftar Pendidik PAUD Ibnu Sina

No.	Nama	Status Kepegawaian	Jenis PTK
1	Nurjanni	Tenaga honor sekolah	Kepala sekolah
2	Jellis Tiana Ghifanny	Tenaga honor sekolah	Operator
3	Nurjannah	Tenaga Honor Sekolah	Guru pendidik
4	Rosmanidar	Tenaga Honor Sekolah	Guru pendidik
5	Israwati	Tenaga Honor Sekolah	Guru pendidik

(Sumber: *Data Sekolah*)

Tabel 4.2 Daftar Peserta Didik PAUD Ibnu Sina

No	Nama anak	Usia	Jenis kelamin
1	X1	5 Tahun	Laki-laki
2	X2	5 Tahun	Laki-laki
3	X3	6 Tahun	Laki-laki
4	X4	6 Tahun	Laki-laki
5	X5	6 Tahun	Laki-laki
6	X6	5 Tahun	Perempuan
7	X7	5 Tahun	Perempuan
8	X8	6 Tahun	Perempuan

(Sumber: *Data Sekolah*)

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 22 – 29 November 2017. Penelitian ini dilakukan dengan 1 kali *Pre-Test*, 5 kali *Treatment* dan 1 kali *Post-Test*. Penelitian ini menggunakan satu kelas sebagai subjek penelitian. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B yang berusia 5-6 tahun yang berjumlah 8 orang anak yang terdiri dari 3 orang perempuan dan 5 orang laki-laki.

2. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini didapat dari data yang diperoleh selama penelitian di PAUD Ibnu Sina Barabung Aceh Besar. Data yang didapat pada saat penelitian ada dua data yaitu data sebelum perlakuan (*Treatment*) dan data sesudah perlakuan (*Treatment*). Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dan peningkatan terhadap kemampuan kognitif (daya pikir dan pemecahan masalah) anak setelah menggunakan media balok.

a. Pengaruh Penggunaan Media Balok Terhadap Kemampuan Kognitif (Daya Pikir dan Pemecahan Masalah) Anak.

Untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media balok terhadap kemampuan kognitif (daya pikir dan pemecahan masalah) anak, peneliti menggunakan rumus Uji-T yang dijabarkan sebagai berikut:

1) Uji-T

a) Kognitif (Daya Pikir)

Tabel 4.3 Tabel Penolong Uji-T

No	Nama Anak	Skor perolehan		Gain (d) (Y – X)	Xd (d _i – M _d)	Xd ²
		Pre-Test (X)	Post-Test (Y)			
1.	X1	25	75	50	-6,3	39,6
2.	X2	31	100	69	12,7	161,2
3.	X3	25	87	62	5,7	32,4
4.	X4	43	100	57	0,7	0,49
5.	X5	25	68	43	-13,3	176,8
6.	X6	37	87	50	-6,3	39,6
7.	X7	37	100	63	6,7	44,8
8.	X8	43	100	57	0,7	0,49
Jumlah (Σ)				451	-	495,3

Mengitung nilai rata-rata dari gain (d)

$$\begin{aligned}
 M_d &= \frac{\sum d}{n} \\
 &= \frac{451}{8} \\
 &= 56,3
 \end{aligned}$$

Menentukan nilai t_{hitung} dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{M_d}{\sqrt{\frac{\sum x_d^2}{n(n-1)}}} \\
 &= \frac{56,3}{\sqrt{\frac{495,3}{8(8-1)}}} \\
 &= \frac{56,3}{\sqrt{8,85}} \\
 &= \frac{56,3}{2} \\
 &= 28,15
 \end{aligned}$$

b) Kognitif (Pemecahan Masalah)

Tabel 4.4 Tabel Penolong Uji-T

No	Nama Anak	Skor perolehan		Gain (d) (Y – X)	Xd (d _i – M _d)	Xd ²
		Pre-Test (X)	Post-Test (Y)			
1.	X1	25	81	56	-1,8	3,24
2.	X2	31	100	69	11,2	125,44
3.	X3	25	87	62	4,2	17,64
4.	X4	43	100	57	-0,8	0,64

5.	X5	25	68	43	-14,8	219,04
6.	X6	37	93	56	-1,8	3,24
7.	X7	37	100	63	5,2	27,04
8.	X8	43	100	57	-0,8	0,64
Jumlah (Σ)				463	-	396,92

Mengitung nilai rata-rata dari gain (d)

$$\begin{aligned}
 M_d &= \frac{\sum d}{n} \\
 &= \frac{463}{8} \\
 &= \mathbf{57,8}
 \end{aligned}$$

Menentukan nilai t_{hitung} dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{M_d}{\sqrt{\frac{\sum x_d^2}{n(n-1)}}} \\
 &= \frac{57,8}{\sqrt{\frac{396,92}{8(8-1)}}} \\
 &= \frac{57,8}{\sqrt{7,08}} \\
 &= \mathbf{21,72}
 \end{aligned}$$

2) Uji Hipotesis

Setelah melakukan Uji-T selanjutnya dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui apakah rumusan hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak. Rumusan hipotesis yang diajukan adalah:

H_0 : Penggunaan media balok tidak dapat berpengaruh terhadap kemampuan kognitif (daya pikir dan pemecahan masalah) anak di PAUD Ibnu Sina Barabung Aceh Besar.

H_a : Penggunaan media balok dapat berpengaruh terhadap kemampuan kognitif (daya pikir dan pemecahan masalah) anak di PAUD Ibnu Sina Barabung Aceh Besar.

Pengujian hipotesis dilakukan dengan membandingkan t_{hitung} (Uji-T) dengan t_{tabel} menggunakan perolehan skor tes awal (*Pre-Test*) dan skor tes akhir (*Post-Test*). Hipotesis H_0 diterima apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$, sedangkan tolak H_0 apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$.

a) Kemampuan Kognitif (Daya Pikir)

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh $t_{hitung} = 28,15$ dari tabel dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan $dk = n - 1$ yaitu $dk = 8 - 1 = 7$, maka nilai t diperoleh $t_{(1-0,05)(7)} = 2,365$. Sehingga diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $28,15 > 2,365$.

Dengan demikian terjadi penolakan H_0 dan penerimaan H_a yang artinya pada tingkat kepercayaan 95% terdapat perbedaan yang signifikan antara skor perolehan tes awal dan tes akhir. Oleh karena itu, hasil hipotesis di atas menunjukkan adanya pengaruh dalam penggunaan media balok terhadap kemampuan kognitif (daya pikir) anak dikarenakan H_a diterima.

b) Kemampuan Kognitif (Pemecahan Masalah)

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh $t_{hitung} = 21,72$ dari tabel dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan $dk = n - 1$ yaitu $dk = 8 - 1 = 7$, maka nilai t diperoleh $t_{(1-0,05)(7)} = 2,365$. Sehingga diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $21,72 > 2,365$.

Dengan demikian terjadi penolakan H_0 dan penerimaan H_a yang artinya pada tingkat kepercayaan 95% terdapat perbedaan yang signifikan antara skor perolehan tes awal dan tes akhir. Oleh karena itu, hasil hipotesis di atas menunjukkan adanya pengaruh dalam penggunaan media balok terhadap kemampuan kognitif (pemecahan masalah) anak dikarenakan H_a diterima.

b. Hasil Penelitian Variabel Peningkatan Kemampuan Kognitif (Daya Pikir dan Pemecahan Masalah) Anak.

Untuk melihat peningkatan kemampuan kognitif anak digunakan data hasil tes awal (*Pre-Test*) dan tes akhir (*Post-Test*). Data tersebut didapatkan dari setiap indikator pada rubrik penilaian kemampuan kognitif (daya pikir dan pemecahan masalah) anak. untuk mendapatkan hasil tersebut peneliti menggunakan media balok ketika *Treatmen* dan ketika *Pre-Tes* dan *Post-Test* tidak menggunakan media balok. Sehingga didapatkan hasil skor *Pre-Test* dan *Post-Test* sebagai berikut:

1) Kemampuan Kognitif (Daya Pikir)

Tabel 4.5 Skor Perolehan Tes Awal dan Tes Akhir

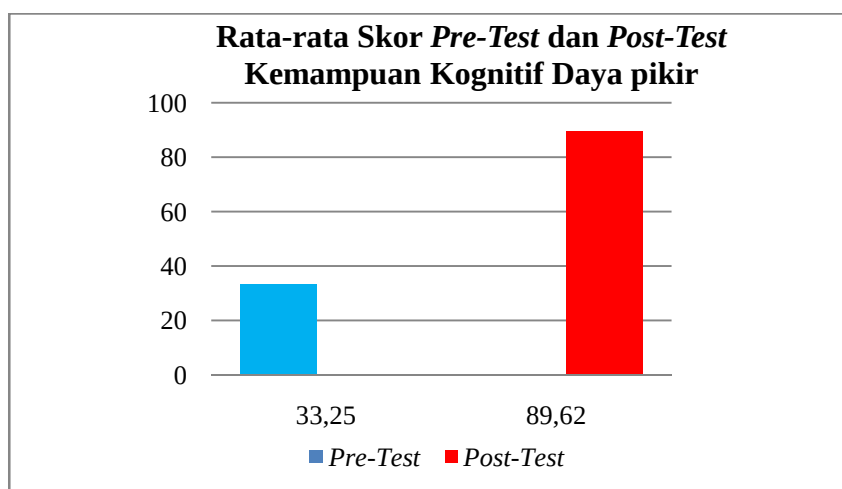
No	Nama Anak	Skor Perolehan	
		<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
1.	X1	25	75
2.	X2	31	100
3.	X3	25	87
4.	X4	43	100
5.	X5	25	68
6.	X6	37	87

7.	X7	37	100
8.	X8	43	100
Jumlah Nilai		266	717
Nilai Rata-Rata		33.25	89.62
Skor tertinggi		43	100
Skor terendah		25	68

(Sumber: Hasil Penelitian di PAUD Ibnu Sina Barabung Aceh Besar, 2017)

Berdasarkan hasil di atas terlihat bahwa terdapat adanya peningkatan hasil belajar anak pada tes awal (*Pre-Test*) dan tes akhir (*Post-Test*). Pada *Pre-Test* diperoleh skor tertinggi yaitu 43 dan skor terendah 25 serta didapatkan skor rata-rata sebesar 33,25 dengan kategori belum berkembang. Pada *Post-Test* diperoleh skor tertinggi yaitu 100 dan skor terendah 68 serta didapatkan skor rata-rata sebesar 89,62 dengan kategori berkembang sangat baik.

Berdasarkan hasil tes tersebut dapat dilihat dari diagram batang sebagai berikut:



Gambar 4.1 Diagram Batang Rata-Rata Skor *Pre-Test* dan *Post-Test*

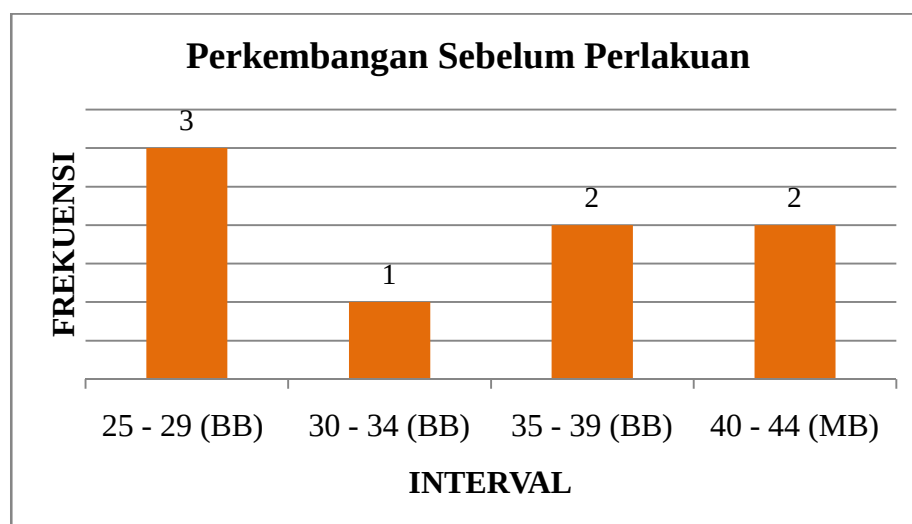
Dari histogram di atas menunjukkan bahwa adanya peningkatan terhadap kemampuan kognitif (daya pikir) anak, terlihat dari perbedaan nilai yang didapat yaitu tes akhir didapatkan nilai lebih besar dari tes awal.

Dari skor *Pre-Test* yang didapatkan, maka dapat disederhanakan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi *Pre-Test*

Interval	Frekuensi
25 – 29	3
30 – 34	1
35 – 39	2
40 - 44	2
jumlah	8

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi nilai *Pre-Test* di atas dapat digambarkan dalam histogram sebagai berikut:



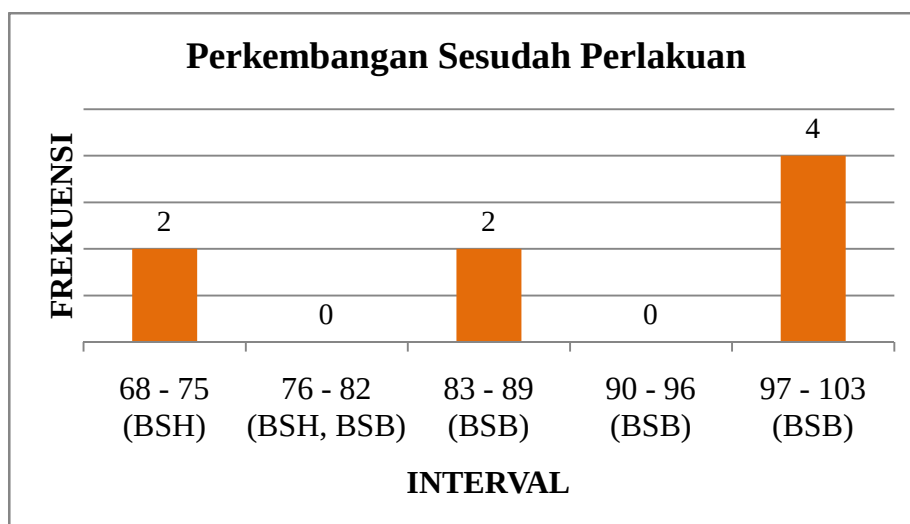
Gambar 4.2 Diagram Batang interval perkembangan belajar *Pre-Test*

Tabel dan histogram di atas menunjukkan bahwa frekuensi kemampuan kognitif (daya pikir) anak sebelum perlakuan paling banyak terletak pada interval (25 – 29) sebanyak 3 anak dan paling sedikit pada interval (30 – 34) sebanyak 1 anak.

Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi *Post-Test*

Interval	Frekuensi
68 – 75	2
76 – 82	0
83 – 89	2
90 – 96	0
97 – 103	4
jumlah	8

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi nilai *Post-Test* di atas dapat digambarkan dalam histogram sebagai berikut:



Gambar 4.3 Diagram Batang interval perkembangan belajar *Post-Test*.

Tabel dan histogram di atas menunjukkan bahwa frekuensi kemampuan kognitif (daya pikir) anak sesudah perlakuan paling banyak terletak pada interval (97 – 103) sebanyak 4 anak dan paling sedikit pada interval (68 – 75 dan 83 – 89) sebanyak 2 anak.

2) Kemampuan Kognitif (Pemecahan Masalah)

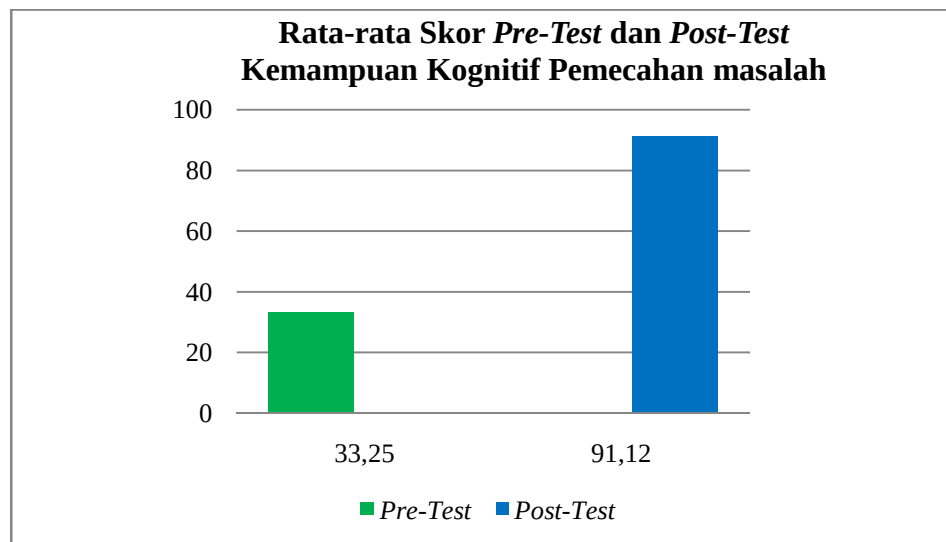
Tabel 4.8 Skor Perolehan Tes Awal dan Tes Akhir

No	Nama Anak	Skor Perolehan	
		<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
1.	X1	25	81
2.	X2	31	100
3.	X3	25	87
4.	X4	43	100
5.	X5	25	68
6.	X6	37	93
7.	X7	37	100
8.	X8	43	100
Jumlah Nilai		266	729
Nilai Rata-Rata		33.25	91.12
Skor tertinggi		43	100
Skor terendah		25	68

(Sumber: Hasil Penelitian di PAUD Ibnu Sina Barabung Aceh Besar, 2017)

Berdasarkan hasil di atas terlihat bahwa terdapat adanya peningkatan hasil belajar anak pada tes awal (*Pre-Test*) dan tes akhir (*Post-Test*). Pada *Pre-Test* diperoleh skor tertinggi yaitu 43 dan skor terendah 25 serta didapatkan skor rata-rata sebesar 33,25 dengan kategori belum berkembang. Pada *Post-Test* diperoleh skor tertinggi yaitu 100 dan skor terendah 68 serta didapatkan skor rata-rata sebesar 91,12 dengan kategori berkembang sangat baik.

Berdasarkan hasil tes tersebut dapat dilihat dari diagram batang sebagai berikut:



Gambar 4.4 Diagram Batang Rata-Rata Skor *Pre-Test* dan *Post-Test*

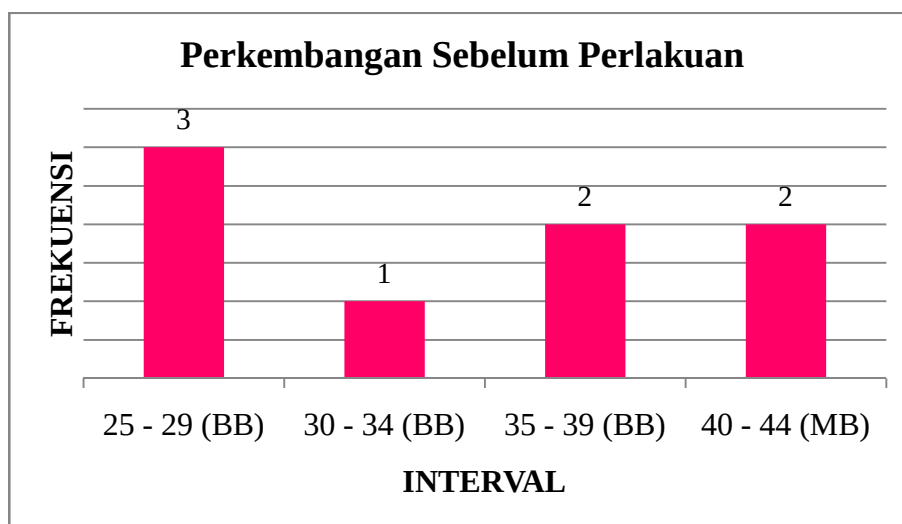
Dari histogram di atas menunjukkan bahwa adanya peningkatan terhadap kemampuan kognitif (pemecahan masalah) anak, terlihat dari perbedaan nilai yang didapat, bahwa tes akhir didapatkan nilai lebih besar dari tes awal.

Dari skor *Pre-Test* yang didapatkan, maka dapat disederhanakan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi *Pre-Test*

Interval	Frekuensi
25 – 29	3
30 – 34	1
35 – 39	2
40 – 44	2
jumlah	8

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi nilai *Pre-Test* di atas dapat digambarkan dalam histogram sebagai berikut:

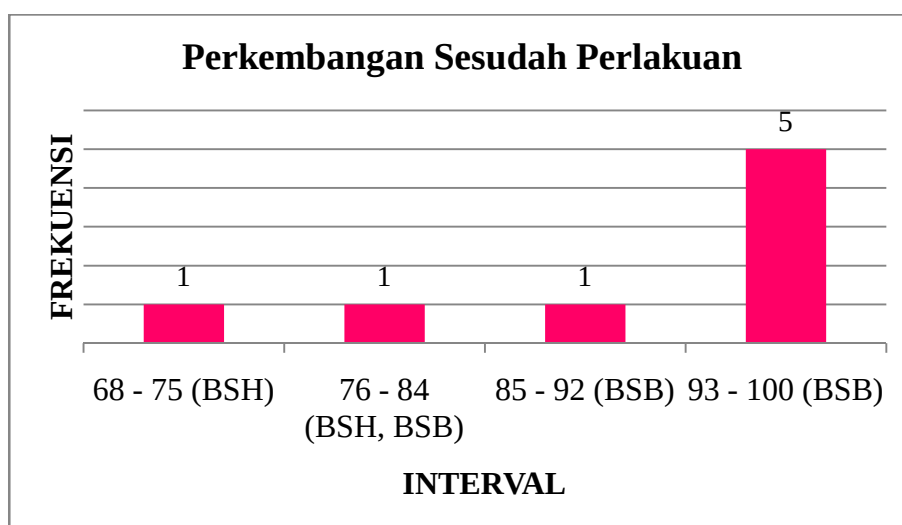
**Gambar 4.5** Diagram Batang interval perkembangan belajar *Pre-Test*

Tabel dan histogram di atas menunjukkan bahwa frekuensi kemampuan kognitif (pemecahan masalah) anak sebelum perlakuan paling banyak terletak pada interval (25 – 29) sebanyak 3 anak dan paling sedikit pada interval (30 – 34) sebanyak 1 anak.

Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi *Post-Test*

Interval Post-test	Frekuensi
68 – 75	1
76 – 84	1
85 – 92	1
93 – 100	5
jumlah	8

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi nilai *Post-Test* di atas dapat digambarkan dalam histogram sebagai berikut:

**Gambar 4.6** Diagram Batang interval perkembangan belajar *Post-Test*.

Tabel dan histogram di atas menunjukkan bahwa frekuensi kemampuan kognitif (pemecahan masalah) anak sesudah perlakuan paling banyak terletak pada interval (93 – 100) sebanyak 5 anak dan paling sedikit pada interval (68 – 75, 76 – 84 dan 85 – 92) sebanyak 1 anak.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Pengaruh Penggunaan Media Balok Terhadap Kemampuan Kognitif (Daya Pikir dan Pemecahan Masalah) Anak.

a. *Pre-Test*

Analisis data awal (*Pre-Test*) pada kategori kemampuan kognitif (daya pikir) ada 4 indikator yaitu mengurutkan benda dari besar ke kecil, mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk dan mengelompokkan benda dengan jumlah yang tidak sama menggunakan media kertas origami. Pada kegiatan-kegiatan tersebut mayoritas anak dalam kategori Belum Berkembang. Hal ini dikarenakan dari setiap kegiatan yang diberikan pada *Pre-Test* merupakan hal baru bagi anak sedangkan media kertas origami biasanya digunakan untuk melipat dan menggunting.

Pada kategori kemampuan kognitif (pemecahan masalah) juga terdapat 4 indikator yaitu mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau yang sejenis, memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari (menyusun benda dengan melempar dadu), mengenal perbedaan berdasarkan ukuran lebih dari, kurang dari, dan paling/ter melalui timbangan, dan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari (menyusun puzzle). Pada kegiatan ini juga diberikan media kertas origami dan mayoritas anak yang didapat pada kegiatan tersebut dikategorikan Belum Berkembang.

b. *Treatment*

Treatment dilakukan 5 kali. Kegiatan yang dilakukan pada *Treatment* menggunakan media pembelajaran yaitu menggunakan media balok untuk setiap indikator. Pada kegiatan ini terlihat bahwa anak-anak tertarik memainkan permainan menggunakan balok. Pada indikator mengurutkan benda dari besar ke kecil dalam kategori kemampuan kognitif (daya pikir) kegiatan yang dilakukan anak terlihat lebih antusias dalam menyusun balok yang dimilikinya anak juga tertarik untuk segera berpindah ke permainan balok lainnya. Anak yang kreatif terlihat senang dan asyik menyusun balok sesuai keinginannya. Pada indikator mengklasifikasikan benda berdasarkan warna anak terlihat sangat aktif dalam memilih dan mencari warna balok. Namun masih ada anak yang belum mengetahui sebagian warna hal ini terlihat saat anak bermain balok masih ragu-ragu dalam memilih warna. Begitu pula dengan indikator mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk sama halnya dengan mengklasifikasikan warna dimana sebagian anak sangat antusias dalam mencari bentuk balok yang berbeda-beda. Namun bagi anak yang belum memahami bentuk-bentuk balok sehingga perlu dibimbing oleh guru. Pada indikator mengelompokkan benda dengan jumlah yang tidak sama lebih banyak-lebih sedikit anak-anak melakukan bersama temannya, pada kegiatan ini terlihat anak aktif dalam menyelesaikan permainannya.

Sedangkan pada kemampuan kognitif (pemecahan masalah) peneliti juga menggunakan media balok disetiap indikatornya. Terdapat 4 indikator yang digunakan pada kegiatan ini yaitu mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok sejenis, memecahkan masalah sederhana

dalam kehidupan sehari-hari (menyusun benda dengan melempar dadu), mengenal perbedaan berdasarkan ukuran lebih dari, kurang dari, dan paling/ter melalui timbangan, dan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari (menyusun puzzle). Pada *treatment* pertama dan kedua anak masih terlihat bingung dalam mengerjakan kegiatan yang diberikan, tetapi pada *treatment* selanjutnya anak sudah mulai memahami di setiap kegiatan yang diberikan oleh guru. Pada setiap indikator tersebut di atas kegiatan yang dilakukan, anak terlihat aktif dan bersemangat pada saat anak menyelesaikan permainannya. Dikarenakan anak sudah mulai terlatih dalam memecahkan masalah sederhana.

c. *Post-Test*

Analisis data akhir (*Post-Test*) pada kategori kemampuan kognitif (daya pikir) ada 4 indikator yaitu mengurutkan benda dari besar ke kecil, mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk dan mengelompokkan benda dengan jumlah yang tidak sama. Kegiatan ini menggunakan plastisin sebagai media pembelajaran, dalam proses belajar terlihat anak bersemangat dan dapat menyelesaikan permainan yang diberikan oleh guru berdasarkan 4 indikator di atas. Hal ini dikarenakan telah dilakukannya *Treatment* selama 5 hari dengan media balok sehingga anak lebih memahami konsep dasar balok (warna, bentuk dan ukuran). Pada kegiatan-kegiatan tersebut mayoritas anak dalam kategori berkembang sangat baik.

Sedangkan pada kemampuan kognitif (pemecahan masalah) peneliti juga menggunakan media plastisin di setiap indikatornya. Terdapat 4 indikator yang digunakan pada kegiatan ini yaitu mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke

dalam kelompok yang sama atau kelompok sejenis, memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari (menyusun benda dengan melempar dadu), mengenal perbedaan berdasarkan ukuran lebih dari, kurang dari, dan paling/ter melalui timbangan, dan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari (menyusun puzzle). Dalam proses belajar terlihat anak sangat antusias dalam mengerjakannya, dikarenakan anak sudah mampu menyelesaikan setiap kegiatan yang diberikan. Pada kegiatan-kegiatan tersebut mayoritas anak dalam kategori berkembang sangat baik.

Dari penelitian tersebut didapatkan bahwa balok memiliki pengaruh terhadap kemampuan kognitif khususnya pada kategori daya pikir dan pemecahan masalah. Karena balok yang digunakan bersifat konkret sehingga memudahkan anak dalam memahami konsep berpikir dan memecahkan masalah.

2. Hasil Penelitian Variabel Peningkatan Kemampuan Kognitif (Daya Pikir dan Pemecahan Masalah) Anak.

a. Kemampuan Kognitif (Daya Pikir)

Kemampuan kognitif (daya pikir) yang diambil dari hasil observasi sebelum perlakuan terdapat 6 anak yang mempunyai kemampuan kognitif dengan kategori belum berkembang dan 2 anak yang mempunyai kemampuan kognitif dengan kategori mulai berkembang. Sehingga mayoritas skor kemampuan kognitif anak sebelum perlakuan berkategori belum berkembang. Hal ini berbeda sekali dengan hasil observasi setelah perlakuan ada 6 orang anak yang mempunyai kemampuan kognitif dengan

kategori berkembang sangat baik dan 2 anak yang mempunyai kemampuan kognitif dengan kategori berkembang sesuai harapan. Sehingga mayoritas skor kemampuan kognitif anak setelah perlakuan berkategori berkembang sangat baik.

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media balok dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di PAUD Ibnu Sina Barabung Aceh Besar. Adapun deskripsi kemampuan kognitif anak terlihat peningkatan disetiap indikatornya yaitu 1) Mengurutkan benda (balok) berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar, dari paling panjang ke paling pendek atau sebaliknya dari nilai rata-rata yang diperoleh sebelumnya sebesar 1,25 dan meningkat menjadi 3,37; 2) Mengklasifikasikan benda (balok) berdasarkan warna (3 variasi) dari nilai rata-rata yang diperoleh sebelumnya sebesar 1 dan meningkat menjadi 3,87; 3) Mengklasifikasikan benda (balok) berdasarkan bentuk (3 variasi) dari nilai rata-rata yang diperoleh sebelumnya sebesar 1,5 dan meningkat menjadi 3,5; 4) Mengelompokkan balok dengan jumlah yang tidak sama lebih banyak-lebih sedikit dari nilai rata-rata yang diperoleh sebelumnya sebesar 1,62 dan meningkat menjadi 3,62. Dari keseluruhan indikator diperoleh nilai rata-rata sebelumnya sebesar 5,37 dan meningkat menjadi 14,37.

Berdasarkan hasil analisis tes awal dan tes akhir terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak dengan nilai rata-rata tes awal sebesar 33, 25 dan tes akhir dengan nilai rata-rata sebesar 89,62. Dapat

disimpulkan bahwa penggunaan media balok dapat meningkatkan kemampuan kognitif (daya pikir) anak dengan kategori berkembang sangat baik.

b. Kemampuan Kognitif (Pemecahan Masalah)

Kemampuan kognitif (pemecahan masalah) yang diambil dari hasil observasi sebelum perlakuan terdapat 6 anak yang mempunyai kemampuan kognitif dengan kategori belum berkembang dan 2 anak yang mempunyai kemampuan kognitif dengan kategori mulai berkembang. Sehingga mayoritas skor kemampuan kognitif anak sebelum perlakuan berkategori belum berkembang. Hal ini berbeda sekali dengan hasil observasi setelah perlakuan ada 7 orang anak yang mempunyai kemampuan kognitif dengan kategori berkembang sangat baik dan 1 anak yang mempunyai kemampuan kognitif dengan kategori berkembang sesuai harapan. Sehingga mayoritas skor kemampuan kognitif anak setelah perlakuan berkategori berkembang sangat baik.

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media balok dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di PAUD Ibnu Sina Barabung Aceh Besar. Adapun deskripsi kemampuan kognitif anak terlihat peningkatan disetiap indikatornya yaitu 1) Mengklasifikasikan benda (balok) yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama, kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dari nilai rata-rata yang diperoleh sebelumnya sebesar 1,25 dan meningkat menjadi 3,62; 2) Memecahkan

masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari (menyusun balok tingkatan dengan melempar dadu) dari nilai rata-rata yang diperoleh sebelumnya sebesar 1 dan meningkat menjadi 3,25; 3) Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran lebih dari, kurang dari, dan paling/ter melalui timbangan balok dari nilai rata-rata yang diperoleh sebelumnya sebesar 1,5 dan meningkat menjadi 3,87; 4) Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari (menyusun puzzle) dari nilai rata-rata yang diperoleh sebelumnya sebesar 1,62 dan meningkat menjadi 3,87. Dari keseluruhan indikator diperoleh nilai rata-rata sebelumnya sebesar 5,37 dan meningkat menjadi 14,25.

Berdasarkan hasil analisis tes awal dan tes akhir terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak dengan nilai rata-rata tes awal sebesar 33, 25 dan tes akhir dengan nilai rata-rata sebesar 91,12. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media balok dapat meningkatkan kemampuan kognitif (pemecahan masalah) anak dengan kategori berkembang sangat baik.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Media balok memiliki pengaruh terhadap kemampuan kognitif (daya pikir dan pemecahan masalah) anak usia 5-6 tahun di PAUD Ibnu Sina Barabung Aceh Besar. Hal tersebut dibuktikan melalui pengujian hipotesis menggunakan Uji-T, yang mana pada kategori:
 - a. Kemampuan kognitif (daya pikir) didapatkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, artinya H_0 ditolak dan H_a diterima.
 - b. Kemampuan kognitif (pemecahan masalah) didapatkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, artinya H_0 ditolak dan H_a diterima.
2. Peningkatan kemampuan kognitif (daya pikir dan pemecahan masalah) anak saat diterapkan menggunakan media balok dapat diketahui melalui perbedaan hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*, artinya penggunaan media balok dapat meningkatkan kemampuan kognitif (daya pikir dan pemecahan masalah) anak usia 5-6 tahun di PAUD Ibnu Sina Barabung Aceh Besar. Hal ini dibuktikan pada kategori:
 - a. Kemampuan kognitif (daya pikir) diperoleh nilai rata-rata pada skor *Pre-Test* sebesar 33,25 dan meningkat ketika *Post-Test* diperoleh nilai sebesar 89,62.

- b. Kemampuan kognitif (pemecahan masalah) diperoleh nilai rata-rata pada skor *Pre-Test* sebesar 33,25 dan meningkat ketika *Post-Test* diperoleh nilai sebesar 91,12.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dipaparkan, maka saran yang dapat disampaikan sebagai berikut:

1. Kemampuan kognitif anak akan berkembang apabila pendidik memberi stimulus berupa kegiatan-kegiatan kreatif menggunakan media yang menarik bagi anak.
2. Penelitian ini memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan anak usia dini dengan bertambah lengkapnya media dan alat permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran di sentra balok sehingga dapat memberikan variasi pilihan pembelajaran bagi anak. Jadi tidak hanya balok pembangunan saja yang terdapat dalam sentra balok melainkan juga balok atribut yang dapat menjadi pelengkap dalam pembelajaran untuk mengembangkan aspek perkembangan anak.
3. Bagi lembaga pendidikan anak usia dini dapat menerapkan kegiatan bermain menggunakan media balok pada anak didik untuk menstimulasi kemampuan kognitif dalam hal mengenal perbedaan balok berdasarkan ukuran “lebih dari”, mengenal perbedaan balok berdasarkan ukuran “kurang dari”, mengklasifikasikan balok berdasarkan warna, bentuk geometri dan ukuran.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmadi, 2005, *Ideologi Pendidikan Islam*, Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Al-Bukhari, 2007, *Shahih Bukhari* ,jilid 2, Penerjemah: Syaikh Muhammad Fuad Abdul Baqi, Jakarta: Pustaka As-Sunnah, No Hadits 1296
- Alfiyanti Nurlaili, 2010, Upaya Meningkatkan Daya Pikir Anak Melalui Permainan Edukatif, *Jurnal Skripsi Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Arikunto Suharsimi, 2003, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.
- , 2006, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Ariane Via, 2015, *Pengaruh Metode Eksperimen Terhadap Keterampilan Pemecahan Masalah dalam Pembelajaran Sains pada Anak Taman Kanak-kanak*.
- Arsyad Azhar, 2013, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Asnawir dan Usman Basyirudin, 2002, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pers.
- Ayu Nyoman, Sukreni, 2014, Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Balok Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, No.1 Vol 2.
- Ayu Putu Puriani, 2014, Penerapan Model Pembelajaran Picture And Picture Melalui Kegiatan Bermain Balok Istimewa Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Vol 2, No 1.
- Bahri Syaiful Djamarah, 2002, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Djali, 2013, *Psikologi Perkembangan*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Dimyanti Johni, 2013, *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasi pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, Jakarta: Kencana.
- Fadlillah Muhammah, 2012, *Desains Pembelajaran PAUD*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hartono, 2009, *Statistik Untuk Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Hermawan, 2007, *Media Pembelajaran SD*, Bandung: UPI Perss.

- Irham Muhammad, 2013, *Psikologi Pendidikan, Teori dan Aplikasi Dalam Proses Pembelajaran*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Isma Zaiyannal, 2016, "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kognitif Melalui APE Kartu Angka Bergambar di Tk Bungong Seulanga Lamteuba Dro Kabupaten Aceh Besar". *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 1, No.1.
- Khadijah, 2016, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing.
- Khairol Rosyadi, 2004, *Pendidikan Profetik*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kartono Kartini, 1990, *Pengantar Metodologi Research Sosial*, Bandung: Mandar Maju.
- Latif Mukhtar, 2013, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana.
- Margono, 2010, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Muhammad Thobroni, 2011, *Mendongkrak Kecerdasan Anak Melalui Bermain dan Permainan*, Jogjakarta: Katahati.
- Mutiah Diana, 2012, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Cet. 2 Jakarta: Kencana.
- Niken Rakhmawati Pratiwi, 2013, Pengembangan Kemampuan Kognitif Melalui Media Kartu Bilangan pada Anak Kelompok B TK Pertiwi Jelobo II Wonosari Klaten, *Jurnal Skripsi Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Patonodewo Soemiarti, 2003, *Pendidikan Anak Prasekolah*, Cet. 2 Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Permendikbud No. 146 Tahun 2014.
- Purwanti Sri Nasution, *Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Menggunakan Media Balok*.
- Prasetyo Bambang, 2014, *Metode Penelitian Kuantitatif: Teori dan Aplikasi*, Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Rukaesih, dkk, 2015, *Metodelogi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Santrok W. Jhon, 2007, *Perkembangan Anak*, Jakarta: Erlangga.
- , 2009, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Salemba Humanika.
- , 2010, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Kencana.

- . 2010, *Psikologi Pendidikan Edisi ke-2*, Jakarta: Kencana.
- Satiadarma Monty dan Waruwu Fidelis, 2003, *Mendidik Kecerdasan*, Jakarta: Pustaka Populer Obor.
- Sugiono, 2012, *Metode Penelitian Kombinasi*, Bandung: Alfabeta
- . 2013, *Statistika Untuk Penelitian*, Bandung: Alfabeta
- . 2014, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, 2002, *Metode Statistika*, Bandung: Tarsito.
- Sunarto, 2008, *Perkembangan Peserta Didik*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Sulasi, 2012, Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Kegiatan Bermain Geometri pada Anak Kelompok A, *Jurnal Vol 1, No 01*.
- Supardi, 2013, *Aplikasi Statistika dalam Penelitian Konsep Statistika yang Lebih Komprehensif*, Jakarta: Adikita.
- Susanto Ahmad, 2014, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, Cet. 3 Jakarta: Kencana.
- Suyadi, 2013, *Konsep Dasar PAUD*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suwarna, 2006, *Pengajaran Mikro; Pendekatan Praktis Menyiapkan Pendidik Profesional*, Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Surya Putra Rajuli, 2012. "Pengembangan Rubrik Penilaian Untuk Digunakan Guru Dalam Menilai Hasil Tulisan Siswa SMA". *Tesis Magister Humaniora, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Depok*.
- Sri Ayu Gusti Purnai Dewi, 2016, Penerapan Metode Eksperimen Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun TK Saiwa Dhara, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 4, No. 3.
- Syamsuardi, 2012, Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) di Taman Kanak-Kanak PAUD Polewali, *Jurnal Publikasi*, Vol 2, No. 1.
- Tedjasaputra Mayke, 2003, *Bermain, Mainan, dan Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Wismiarti, 2011, *Bermain Modul PPOT IV Tentang Main Pembangunan*, Jakarta: Sekolah Al-Falah.
- Yahya Yudrik, 2011, *Psikologi Perkembangan*, Jakarta: Kencana.

Yaumi Muhammad, 2013, *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran*, Jakarta: Kencana.

Zaman Badru, dkk, 2010, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Bandung: UPI.

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: 7956/Un.08/FTK/Kp.07.6/09/2017

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

DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah 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 Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Presiden 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 Institusi Agama 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 & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Km.05/2011, tentang penetapan istitusi agama islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

Memperhatikan : Surat Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh tanggal 14 September 2017

MEMUTUSKAN

Menetapkan :
PERTAMA : Menunjuk Saudara :
1. Loeziana Uce, S.Ag, M. Ag Sebagai pembimbing Pertama
2. Muthmainnah, MA Sebagai pembimbing Kedua

untuk membimbing Skripsi:
Nama : Murhamah
NIM : 140210019
Judul Skripsi : Penggunaan Media Balok untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Ibnu Sina Beurabung Aceh Besar.

KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2017

KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Ganjil Tahun Akademik 2017/2018

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 : 18 September 2017

At: Rektor
Dekan



Tembusan

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh sebagai laporan
2. Ketua Prodi PIAUD FTK
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan
4. Mahasiswa yang bersangkutan



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

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

Nomor : B-10900/Un.08/TU-FTK/ TL.00/11/2017

20 November 2017

Lamp : -

Hal : Mohon Izin Untuk Mengumpul Data
Menyusun Skripsi

Kepada Yth.

Di -

Tempat

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

Nama : Murhamah
NIM : 140 210 019
Prodi / Jurusan : PIAUD
Semester : VII
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam.
Alamat : Jl.Lingkar Kampus Lr.Pelangi Tj.Selamat Darussalam B.Aceh

Untuk mengumpulkan data pada:

PAUD Ibnu Sina Barabung Darussalam Aceh Besar

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

Penggunaan Media Balok untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Ibnu Sina Beurabung Aceh Besar

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



An. Dekan,
Kepala Bagian Tata Usaha,

M. Said Farzah Ali

Kode 6829

BAG. UMUM BAG. UMUM



PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD) IBNU SINA
GAMPONG BARABUNG KECAMATAN DARUSSALAM
KABUPATEN ACEH BESAR
JL. LINGKAR KAMPUS UNISYIAH

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
NOMOR: 41/PAUD/2017

Yang bertanda tangan yang dibawah ini Kepala Sekolah Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Gampong Barabung Kecamatan Darussalam Kabupaten Aceh Besar, dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : MURHAMAH

NIM : 140 210 019

Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Yang tersebut namanya di atas benar telah melakukan penelitian dengan judul **"Penggunaan Media Balok Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Ibnu Sina Barabung Darussalam Aceh Besar"**.

Demikian surat keterangan ini kami buat agar dapat dipergunakan seperlunya.

Aceh Besar, 14 Desember 2017

Kepala PAUD Ibnu Sina,


Dra. Nurjani Usman
NIP. 131634607

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Sekolah	: PAUD Ibnu Sina
Semester/ Minggu	: I / 18
Hari/ Tanggal	: Rabu / 22 November 2017
Tema/ Sub Tema/ Tema Spesifik	: Transportasi/ Kendaraan di Darat/ Mobil
Kelompok/ Usia	: (5 – 6 Tahun)
Kegiatan main di	: Sentra Persiapan
Pertemuan	: 1 (<i>Pre-Test</i>)

A. MATERI KEGIATAN

1. Berdo'a sebelum dan sesudah belajar
2. Tahfizh/murajaah Al-quran surah Al-fatihah
3. Hafalan doa kedua ibu bapak
4. Menyebutkan macam-macam kendaraan di darat
5. Mengetahui manfaat kendaraan di darat

B. MATERI PEMBIASAAN

1. Bersyukur atas nikmat yang diberikan ALLAH
2. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
4. Mencuci tangan masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan
5. Membiasakan mengucap kalimat thayyibah

C. TUJUAN

1. Mengembangkan rasa ingin tahu anak tentang kendaraan di darat (mobil)
2. Melatih keterampilan, sosial emosional, kognitif dan fisik-motorik anak

D. ALAT DAN BAHAN

- Kertas origami
- Lem
- Gunting
- Spidol
- Dadu
- Timbangan

E. KEGIATAN BELAJAR

1. **Kegiatan Awal (08.30 – 09.35)**
 - a. kegiatan baris-berbaris

- Gerak dan lagu (Senam)
- Ikrar santri
- Hafalan surah pendek
- b. Materi Pagi
 - Mempersiapkan posisi anak dalam *circle time*
 - Memberi salam, berdo'a, menayakan kabar anak didik dan bernyanyi
 - Mengajak anak untuk bersyukur atas kesempatan hidup pada hari ini
 - Mengajak anak untuk mengenal rukun islam dan iman
 - Memperkenalkan kendaraan di darat (mobil) kepada anak didik
 - Bercerita tentang kendaraan di darat (mobil)
 - Menyebutkan manfaat kendaraan di darat.
- c. Istirahan dan Makan
 - Cuci tangan sebelum dan sesudah makan
 - Berdoa sebelum dan sesudah makan

2. Kegiatan Inti (09.35-10.35)

- a. Pijakan lingkungan main
 - Menata lingkungan main di sentra
 - Kegiatan main di sentra persiapan yaitu:
 - Kognitif daya pikir
 - Mengurutkan benda dari besar ke kecil atau sebaliknya
 - Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna
 - Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk
 - Mengelompokkan benda dari yang banyak ke yang sedikit
 - Kognitif pemecahan masalah
 - Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak kedalam kelompok yang sama
 - Menyusun benda dengan lempar dadu
 - Membedakan berat-ringan melalui timbangan
 - Menyusun kepingan puzzle dari kertas origami
 - Bernyanyi bersama
 - Mendiskusikan aturan saat bermain
- b. Pijakan saat bermain
 - Guru mengobservasi dan mendokumentasikan perilaku anak saat bermain
 - Guru memberi dukungan kepada anak yang belum menemukan ide
 - Guru memperluas bahasa anak dengan menanyakan beberapa hal tentang kegiatan main yang sedang dilakukan
 - Guru mendukung dan mempertinggi kemampuan anak secara individu melalui pertanyaan-pertanyaan di setiap kegiatan yang dilakukan anak
 - Guru memberi dukungan kepada anak untuk memilih kegiatan lain jika selesai satu kegiatan

- c. Pijakan setelah bermain
- Guru mengajak anak untuk membereskan alat-alat yang digunakan saat bermain
 - Guru mendiskusikan tentang perasaan/pengalaman yang didapat pada saat anak bermain

3. Kegiatan Penutup (10.35-11.00)

- Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah di mainkan
- Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari
- Bernyanyi bersama
- Membaca doa sesudah belajar dan doa dunia akhirat

F. RENCANA PENILAIAN

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.2, (3.1-4.1), (3.2-4.2)	- Memiliki sikap atau perilaku yang baik terhadap diri sendiri (mendengar aturan) dan teman (tidak mengganggu teman) - Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan - Mengikuti kegiatan beribadah
FISMOT	2.1	- Mengikuti gerakan senam - Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
KOGNITIF	2.2, (3.6-4.6), 3.8	➤ Kognitif daya pikir - Mengurutkan benda dari besar ke kecil atau sebaliknya - Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna - Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk - Mengelompokkan benda dari yang banyak ke yang sedikit ➤ Kognitif pemecahan masalah - Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak kedalam kelompok yang sama - Menyusun benda dengan lempar dadu - Membedakan berat-ringan

		melalui timbangan ▪ Menyusun kepingan puzzle dari kertas origami
BAHASA	(3.10-4.10), (3.12-4.12)	▪ Menjawab setiap pertanyaan yang didiskusikan ▪ Menyampaikan apa yang diketahui tentang kendaraan di darat
SOSEM	2.1, 2.5, 2.6, 2.7, 2.12	▪ Mematuhi peraturan ▪ Mau mendengarkan guru ▪ Mau bertanggung jawab terhadap permainannya
SENI	2.4	▪ Bersih dan rapi dalam berpakaian dan berkegiatan

Mengetahui,

Guru Kelas

Nur Jannah

Peneliti,

Murhamah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Sekolah	: PAUD Ibnu Sina
Semester/ Minggu	: I / 18
Hari/ Tanggal	: Kamis / 23 November 2017
Tema/ Sub Tema/ Tema Spesifik	: Transportasi/ Kendaraan di Darat/ Bus
Kelompok/ Usia	: (5 – 6 Tahun)
Kegiatan main di	: Sentra Balok
Pertemuan	: 2 (<i>Treatment</i> Pertama)

A. MATERI KEGIATAN

1. Berdo'a sebelum dan sesudah belajar
2. Tahfizh/murajaah Al-quran surah Al-iklas
3. Hafalan doa kedua ibu bapak
4. Menyebutkan macam-macam kendaraan di darat
5. Mengetahui manfaat kendaraan di darat

B. MATERI PEMBIASAAN

1. Bersyukur atas nikmat yang diberikan ALLAH
2. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
4. Mencuci tangan masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan
5. Membiasakan mengucapkan kalimat thayyibah

C. TUJUAN

1. Mengembangkan rasa ingin tahu anak tentang kendaraan di darat (bus)
2. Melatih keterampilan, sosial emosional, kognitif dan fisik-motorik anak

D. ALAT DAN BAHAN

- Balok geometri
- Timbangan persegi
- Puzzle
- Balok lempar dadu

E. KEGIATAN BELAJAR

1. Kegiatan Awal (08.30-09.35)

- kegiatan baris-berbaris
 - Gerak dan lagu (Senam)
 - Ikrar santri

- Hafalan surah pendek
- Materi Pagi
 - Mempersiapkan posisi anak dalam *circle time*
 - Memberi salam, berdo'a, menayakan kabar anak didik dan bernyanyi
 - Mengajak anak untuk bersyukur atas kesempatan hidup pada hari ini
 - Mengajak anak untuk mengenal rukun islam dan iman
 - Memperkenalkan kendaraan di darat (bus) kepada anak didik
 - Bercerita tentang kendaraan di darat (bus)
 - Menyebutkan manfaat kendaraan di darat.
- Istirahan dan Makan
 - Cuci tangan sebelum dan sesudah makan
 - Berdoa sebelum dan sesudah makan

2. Kegiatan Inti (09.35-10.35)

- a. Pijakan lingkungan main
 - Menata lingkungan main di sentra
 - Kegiatan main di sentra balok yaitu:
 - Kognitif daya pikir
 - Mengurutkan balok dari besar ke kecil atau sebaliknya
 - Mengklasifikasikan balok berdasarkan warna
 - Mengklasifikasikan balok berdasarkan bentuk
 - Mengelompokkan balok dari yang paling banyak ke yang paling sedikit
 - Kognitif pemecahan masalah
 - Mengklasifikasikan balok yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama
 - Menyusun balok dengan lempar dadu
 - Membedakan berat-ringan melalui timbangan balok
 - Menyusun kepingan puzzle
 - Guru memberikan gagasan bagaimana menggunakan bahan-bahan main
 - Mendiskusikan aturan main
- b. Pijakan saat bermain
 - Guru mengobservasi dan mendokumentasikan perilaku anak saat bermain
 - Guru memberi dukungan kepada anak yang belum menemukan ide
 - Guru memperluas bahasa anak dengan menanyakan beberapa hal tentang kegiatan main yang sedang dilakukan
 - Guru mendukung dan mempertinggi kemampuan anak secara individu melalui pertanyaan-pertanyaan di setiap kegiatan yang dilakukan anak
 - Guru memberi dukungan kepada anak untuk memilih kegiatan lain jika selesai satu kegiatan

- c. Pijakan setelah bermain
- Guru mengajak anak untuk membereskan alat-alat yang digunakan saat bermain
 - Guru mendiskusikan tentang perasaan/pengalaman yang didapat pada saat anak bermain
 - Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- d. **Kegiatan Penutup (10.35-11.00)**
- Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah di mainkan
 - Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari
 - Bernyanyi bersama
 - Membaca doa sesudah belajar dan doa dunia akhirat

F. RENCANA PENILAIAN

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.2, (3.1-4.1), (3.2-4.2)	▪ Memiliki sikap atau perilaku yang baik terhadap diri sendiri (mendengar aturan) dan teman (tidak mengganggu teman) ▪ Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan ▪ Mengikuti kegiatan beribadah
FISMOT	2.1	▪ Mengikuti gerakan senam ▪ Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
KOGNITIF	2.2, (3.6-4.6), 3.8	➤ Kognitif daya pikir ▪ Mengurutkan balok dari besar ke kecil atau sebaliknya ▪ Mengklasifikasikan balok berdasarkan warna ▪ Mengklasifikasikan balok berdasarkan bentuk ▪ Mengelompokkan balok dari yang paling banyak ke yang paling sedikit ➤ Kognitif pemecahan masalah ▪ Mengklasifikasikan balok yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama, berpasangan atau sejenis ▪ Menyusun balok dengan lempar dadu

		▪ Membedakan berat-ringan melalui timbangan balok ▪ Menyusun kepingan puzzle
BAHASA	(3.10-4.10), (3.12-4.12)	▪ Menjawab setiap pertanyaan yang didiskusikan ▪ Menyampaikan apa yang diketahui tentang kendaraan di darat
SOSEM	2.1, 2.5, 2.6, 2.7, 2.12	▪ Mematuhi peraturan ▪ Mau mendengarkan guru ▪ Mau bertanggung jawab terhadap permainannya
SENI	2.4	▪ Bersih dan rapi dalam berpakaian dan berkegiatan

Mengetahui,

Guru Kelas

Nur Jannah

Peneliti,

Murhamah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Sekolah	: PAUD Ibnu Sina
Semester/ Minggu	: I / 19
Hari/ Tanggal	: Jum,at / 24 November 2017
Tema/ Sub Tema/ Tema Spesifik	: Transportasi/ Kendaraan di Darat/ Sepeda Motor (Honda)
Kelompok/ Usia	: (5 – 6 Tahun)
Kegiatan main di	: Sentra Balok
Pertemuan	: 3 (<i>Treatment</i> Kedua)

A. MATERI KEGIATAN

1. Berdo'a sebelum dan sesudah belajar
2. Tahfizh/murajaah Al-quran surah Al-iklas
3. Hafalan doa kedua ibu bapak
4. Menyebutkan macam-macam kendaraan di darat
5. Mengetahui manfaat kendaraan di darat

B. MATERI PEMBIASAAN

1. Bersyukur atas nikmat yang diberikan ALLAH
2. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
4. Mencuci tangan masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan
5. Membiasakan mengucapkan kalimat thayyibah

C. TUJUAN

1. Mengembangkan rasa ingin tahu anak tentang kendaraan di darat (honda)
2. Melatih keterampilan, sosial emosional, kognitif dan fisik-motorik anak

D. ALAT DAN BAHAN

- Balok geometri
- Timbangan persegi
- Puzzle
- Balok lempar dadu

E. KEGIATAN BELAJAR

1. Kegiatan Awal (08.30-09.35)

- a. kegiatan baris-berbaris
 - Gerak dan lagu (Senam)

- Ikrar santri
- Hafalan surah pendek

b. Materi Pagi

- Mempersiapkan posisi anak dalam *circle time*
- Memberi salam, berdo'a, menayakan kabar anak didik dan bernyanyi
- Mengajak anak untuk bersyukur atas kesempatan hidup pada hari ini
- Mengajak anak untuk mengenal rukun islam dan iman
- Memperkenalkan kendaraan di darat (honda) kepada anak didik
- Bercerita tentang kendaraan di darat (honda)
- Menyebutkan manfaat kendaraan di darat.

c. Istirahan dan Makan

- Cuci tangan sebelum dan sesudah makan
- Berdoa sebelum dan sesudah makan

2. Kegiatan Inti (09.35-10.35)

a. Pijakan lingkungan main

- Menata lingkungan main di sentra
- Kegiatan main di sentra balok yaitu:
 - Kognitif daya pikir
 - Mengurutkan balok dari besar ke kecil atau sebaliknya
 - Mengklasifikasikan balok berdasarkan warna
 - Mengklasifikasikan balok berdasarkan bentuk
 - Mengelompokkan balok dari yang paling banyak ke yang paling sedikit
 - Kognitif pemecahan masalah
 - Mengklasifikasikan balok yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama, berpasangan atau sejenis
 - Menyusun balok dengan lempar dadu
 - Membedakan berat-ringan melalui timbangan balok
 - Menyusun kepingan puzzle
- Bernyanyi bersama
- Membahas tema
- Mendiskusikan aturan saat bermain

b. Pijakan saat bermain

- Guru mengobservasi dan mendokumentasikan perilaku anak saat bermain
- Guru memberi dukungan kepada anak yang belum menemukan ide
- Guru memperluas bahasa anak dengan menanyakan beberapa hal tentang kegiatan main yang sedang dilakukan
- Guru mendukung dan mempertinggi kemampuan anak secara individu melalui pertanyaan-pertanyaan di setiap kegiatan yang dilakukan anak

- Guru memberi dukungan kepada anak untuk memilih kegiatan lain jika selesai satu kegiatan
- c. Pijakan setelah bermain
 - Guru mengajak anak untuk membereskan alat-alat yang digunakan saat bermain
 - Guru mendiskusikan tentang perasaan/pengalaman yang didapat pada saat anak bermain
 - Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya

3. Kegiatan Penutup (10.35-11.00)

- Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah di mainkan
- Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari
- Bernyanyi bersama
- Membaca doa sesudah belajar dan doa dunia akhirat

F. RENCANA PENILAIAN

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.2, (3.1-4.1), (3.2-4.2)	▪ Memiliki sikap atau perilaku yang baik terhadap diri sendiri (mendengar aturan) dan teman (tidak mengganggu teman) ▪ Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan ▪ Mengikuti kegiatan beribadah
FISMOT	2.1	▪ Mengikuti gerakan senam ▪ Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
KOGNITIF	2.2, (3.6-4.6), 3.8	➤ Kognitif daya pikir ▪ Mengurutkan balok dari besar ke kecil atau sebaliknya ▪ Mengklasifikasikan balok berdasarkan warna ▪ Mengklasifikasikan balok berdasarkan bentuk ▪ Mengelompokkan balok dari yang paling banyak ke yang paling sedikit ➤ Kognitif pemecahan masalah ▪ Mengklasifikasikan balok yang lebih

		banyak ke dalam kelompok yang sama, berpasangan atau sejenis ▪ Menyusun balok dengan lempar dadu ▪ Membedakan berat-ringan melalui timbangan balok ▪ Menyusun kepingan puzzle
BAHASA	(3.10-4.10), (3.12-4.12)	▪ Menjawab setiap pertanyaan yang didiskusikan ▪ Menyampaikan apa yang diketahui tentang kendaraan di darat
SOSEM	2.1, 2.5, 2.6, 2.7, 2.12	▪ Mematuhi peraturan ▪ Mau mendengarkan guru ▪ Mau bertanggung jawab terhadap permainannya
SENI	2.4	▪ Bersih dan rapi dalam berpakaian dan berkegiatan

Mengetahui,

Guru Kelas

Nur Jannah

Peneliti,

Murhamah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Sekolah	: PAUD Ibnu Sina
Semester/ Minggu	: I / 18
Hari/ Tanggal	: Sabtu / 25 November 2017
Tema/ Sub Tema/ Tema Spesifik	: Transportasi/ Kendaraan di Darat/ Sepeda
Kelompok/ Usia	: (5 – 6 Tahun)
Kegiatan main di	: Sentra Balok
Pertemuan	: 4 (<i>Treatment</i> Ketiga)

A. MATERI KEGIATAN

1. Berdo'a sebelum dan sesudah belajar
2. Tahfizh/murajaah Al-quran surah Al-iklas
3. Hafalan doa kedua ibu bapak
4. Menyebutkan macam-macam kendaraan di darat
5. Mengetahui manfaat kendaraan di darat

B. MATERI PEMBIASAAN

1. Bersyukur atas nikmat yang diberikan ALLAH
2. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
4. Mencuci tangan masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan
5. Membiasakan mengucap kaliaat thayyibah

C. TUJUAN

1. Mengembangkan rasa ingin tahu anak tentang kendaraan di darat (sepeda)
2. Melatih keterampilan, sosial emosional, kognitif dan fisik-motorik anak

D. ALAT DAN BAHAN

- Balok geometri
- Timbangan persegi
- Puzzle
- Balok lempar dadu

E. KEGIATAN BELAJAR

1. Kegiatan Awal (08.30-09.35)

- a. kegiatan baris-berbaris
 - Gerak dan lagu (Senam)
 - Ikrar santri

- Hafalan surah pendek

b. Materi Pagi

- Mempersiapkan posisi anak dalam *circle time*
- Memberi salam, berdo'a, menayakan kabar anak didik dan bernyanyi
- Mengajak anak untuk bersyukur atas kesempatan hidup pada hari ini
- Mengajak anak untuk mengenal rukun islam dan iman
- Memperkenalkan kendaraan di darat (honda) kepada anak didik
- Bercerita tentang kendaraan di darat (sepeda)
- Menyebutkan manfaat kendaraan di darat.

c. Istirahan dan Makan

- Cuci tangan sebelum dan sesudah makan
- Berdoa sebelum dan sesudah makan

2. Kegiatan Inti (09.35-10.35)

a. Pijakan lingkungan main

- Menata lingkungan main di sentra
- Kegiatan main di sentra balok yaitu:
 - Kognitif daya pikir
 - Mengurutkan balok dari besar ke kecil atau sebaliknya
 - Mengklasifikasikan balok berdasarkan warna
 - Mengklasifikasikan balok berdasarkan bentuk
 - Mengelompokkan balok dari yang paling banyak ke yang paling sedikit
 - Kognitif pemecahan masalah
 - Mengklasifikasikan balok yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama, berpasangan atau sejenis
 - Menyusun balok dengan lempar dadu
 - Membedakan berat-ringan melalui timbangan balok
 - Menyusun kepingan puzzle
- Bernyanyi bersama
- Membahas tema
- Mendiskusikan aturan saat bermain

b. Pijakan saat bermain

- Guru mengobservasi dan mendokumentasikan perilaku anak saat bermain
- Guru memberi dukungan kepada anak yang belum menemukan ide
- Guru memperluas bahasa anak dengan menanyakan beberapa hal tentang kegiatan main yang sedang dilakukan
- Guru mendukung dan mempertinggi kemampuan anak secara individu melalui pertanyaan-pertanyaan di setiap kegiatan yang dilakukan anak
- Guru memberi dukungan kepada anak untuk memilih kegiatan lain jika selesai satu kegiatan

- c. Pijakan setelah bermain
- Guru mengajak anak untuk membereskan alat-alat yang digunakan saat bermain
 - Guru mendiskusikan tentang perasaan/pengalaman yang didapat pada saat anak bermain
 - Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya

3. Kegiatan Penutup (10.35-11.00)

- Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah di mainkan
- Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari
- Bernyanyi bersama
- Membaca doa sesudah belajar dan doa dunia akhirat

F. RENCANA PENILAIAN

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.2, (3.1-4.1), (3.2-4.2)	- Memiliki sikap atau perilaku yang baik terhadap diri sendiri (mendengar aturan) dan teman (tidak mengganggu teman) - Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan - Mengikuti kegiatan beribadah
FISMOT	2.1	- Mengikuti gerakan senam - Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
KOGNITIF	2.2, (3.6-4.6), 3.8	➤ Kognitif daya pikir - Mengurutkan balok dari besar ke kecil atau sebaliknya - Mengklasifikasikan balok berdasarkan warna - Mengklasifikasikan balok berdasarkan bentuk - Mengelompokkan balok dari yang paling banyak ke yang paling sedikit ➤ Kognitif pemecahan masalah - Mengklasifikasikan balok yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama, berpasangan atau sejenis - Menyusun balok dengan lempar dadu - Membedakan berat-ringan melalui

		timbangan balok ▪ Menyusun kepingan puzzle
BAHASA	(3.10-4.10), (3.12-4.12)	▪ Menjawab setiap pertanyaan yang didiskusikan ▪ Menyampaikan apa yang diketahui tentang kendaraan di darat
SOSEM	2.1, 2.5, 2.6, 2.7, 2.12	▪ Mematuhi peraturan ▪ Mau mendengarkan guru ▪ Mau bertanggung jawab terhadap permainannya
SENI	2.4	▪ Bersih dan rapi dalam berpakaian dan berkegiatan

Mengetahui,

Guru Kelas

Nur Jannah

Peneliti,

Murhamah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Sekolah	: PAUD Ibnu Sina
Semester/ Minggu	: I / 19
Hari/ Tanggal	: Senin / 27 November 2017
Tema/ Sub Tema/ Tema Spesifik	: Transportasi/ Kendaraan di Darat/ Becak
Kelompok/ Usia	: (5 – 6 Tahun)
Kegiatan main di	: Sentra Balok
Pertemuan	: 5 (<i>Treatment</i> Keempat)

A. MATERI KEGIATAN

1. Berdo'a sebelum dan sesudah belajar
2. Tahfizh/murajaah Al-quran surah Al-iklas
3. Hafalan doa kedua ibu bapak
4. Menyebutkan macam-macam kendaraan di darat
5. Mengetahui manfaat kendaraan di darat

B. MATERI PEMBIASAAN

1. Bersyukur atas nikmat yang diberikan ALLAH
2. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
4. Mencuci tangan masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan
5. Membiasakan mengucap kalimat thayyibah

C. TUJUAN

1. Mengembangkan rasa ingin tahu anak tentang kendaraan di darat (Becak)
2. Melatih keterampilan, sosial emosional, kognitif dan fisik-motorik anak

D. ALAT DAN BAHAN

- Balok geometri
- Timbangan persegi
- Puzzle
- Balok lempar dadu

E. KEGIATAN BELAJAR

1. Kegiatan Awal (08.30-09.35)

- a. kegiatan baris-berbaris
 - Gerak dan lagu (Senam)
 - Ikrar santri

- Hafalan surah pendek

b. Materi Pagi

- Mempersiapkan posisi anak dalam *circle time*
- Memberi salam, berdo'a, menayakan kabar anak didik dan bernyanyi
- Mengajak anak untuk bersyukur atas kesempatan hidup pada hari ini
- Mengajak anak untuk mengenal rukun islam dan iman
- Memperkenalkan kendaraan di darat (becak) kepada anak didik
- Bercerita tentang kendaraan di darat (becak)
- Menyebutkan manfaat kendaraan di darat.

c. Istirahan dan Makan

- Cuci tangan sebelum dan sesudah makan
- Berdoa sebelum dan sesudah makan

2. Kegiatan Inti (09.35-10.35)

a. Pijakan lingkungan main

- Menata lingkungan main di sentra
- Kegiatan main di sentra balok yaitu:
 - Kognitif daya pikir
 - Mengurutkan balok dari besar ke kecil atau sebaliknya
 - Mengklasifikasikan balok berdasarkan warna
 - Mengklasifikasikan balok berdasarkan bentuk
 - Mengelompokkan balok dari yang paling banyak ke yang paling sedikit
 - Kognitif pemecahan masalah
 - Mengklasifikasikan balok yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama, berpasangan atau sejenis
 - Menyusun balok dengan lempar dadu
 - Membedakan berat-ringan melalui timbangan balok
 - Menyusun kepingan puzzle
- Bernyanyi bersama
- Membahas tema
- Mendiskusikan aturan saat bermain

b. Pijakan saat bermain

- Guru mengobservasi dan mendokumentasikan perilaku anak saat bermain
- Guru memberi dukungan kepada anak yang belum menemukan ide
- Guru memperluas bahasa anak dengan menanyakan beberapa hal tentang kegiatan main yang sedang dilakukan
- Guru mendukung dan mempertinggi kemampuan anak secara individu melalui pertanyaan-pertanyaan di setiap kegiatan yang dilakukan anak
- Guru memberi dukungan kepada anak untuk memilih kegiatan lain jika selesai satu kegiatan

- c. Pijakan setelah bermain
- Guru mengajak anak untuk membereskan alat-alat yang digunakan saat bermain
 - Guru mendiskusikan tentang perasaan/pengalaman yang didapat pada saat anak bermain
 - Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya

3. Kegiatan Penutup (10.35-11.00)

- Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah di mainkan
- Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari
- Bernyanyi bersama
- Membaca doa sesudah belajar dan doa dunia akhirat

F. RENCANA PENILAIAN

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.2, (3.1-4.1), (3.2-4.2)	- Memiliki sikap atau perilaku yang baik terhadap diri sendiri (mendengar aturan) dan teman (tidak mengganggu teman) - Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan - Mengikuti kegiatan beribadah
FISMOT	2.1	- Mengikuti gerakan senam - Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
KOGNITIF	2.2, (3.6-4.6), 3.8	➤ Kognitif daya pikir - Mengurutkan balok dari besar ke kecil atau sebaliknya - Mengklasifikasikan balok berdasarkan warna - Mengklasifikasikan balok berdasarkan bentuk - Mengelompokkan balok dari yang paling banyak ke yang paling sedikit ➤ Kognitif pemecahan masalah - Mengklasifikasikan balok yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama, berpasangan atau sejenis - Menyusun balok dengan lempar dadu

		▪ Membedakan berat-ringan melalui timbangan balok ▪ Menyusun kepingan puzzle
BAHASA	(3.10-4.10), (3.12-4.12)	▪ Menjawab setiap pertanyaan yang didiskusikan ▪ Menyampaikan apa yang diketahui tentang kendaraan di darat
SOSEM	2.1, 2.5, 2.6, 2.7, 2.12	▪ Mematuhi peraturan ▪ Mau mendengarkan guru ▪ Mau bertanggung jawab terhadap permainannya
SENI	2.4	▪ Bersih dan rapi dalam berpakaian dan berkegiatan

Mengetahui,

Guru Kelas

Nur Jannah

Peneliti,

Murhamah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Sekolah	: PAUD Ibnu Sina
Semester/ Minggu	: I / 19
Hari/ Tanggal	: Selasa / 28 November 2017
Tema/ Sub Tema/ Tema Spesifik	: Transportasi/ Kendaraan di Darat/ Truck
Kelompok/ Usia	: (5 – 6 Tahun)
Kegiatan main di	: Sentra Balok
Pertemuan	: 6 (<i>Treatment</i> Kelima)

A. MATERI KEGIATAN

1. Berdo'a sebelum dan sesudah belajar
2. Tahfizh/murajaah Al-quran surah Al-iklas
3. Hafalan doa kedua ibu bapak
4. Menyebutkan macam-macam kendaraan di darat
5. Mengetahui manfaat kendaraan di darat

B. MATERI PEMBIASAAN

1. Bersyukur atas nikmat yang diberikan ALLAH
2. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
4. Mencuci tangan masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan
5. Membiasakan mengucap khalid thayyibah

C. TUJUAN

1. Mengembangkan rasa ingin tahu anak tentang kendaraan di darat (truck)
2. Melatih keterampilan, sosial emosional, kognitif dan fisik-motorik anak

D. ALAT DAN BAHAN

- Balok geometri
- Timbangan persegi
- Puzzle
- Balok lempar dadu

E. KEGIATAN BELAJAR

1. Kegiatan Awal (08.30-09.35)

- a. kegiatan baris-berbaris
 - Gerak dan lagu (Senam)
 - Ikrar santri

- Hafalan surah pendek

b. Materi Pagi

- Mempersiapkan posisi anak dalam *circle time*
- Memberi salam, berdo'a, menayakan kabar anak didik dan bernyanyi
- Mengajak anak untuk bersyukur atas kesempatan hidup pada hari ini
- Mengajak anak untuk mengenal rukun islam dan iman
- Memperkenalkan kendaraan di darat (truck) kepada anak didik
- Bercerita tentang kendaraan di darat (truck)
- Menyebutkan manfaat kendaraan di darat.

c. Istirahan dan Makan

- Cuci tangan sebelum dan sesudah makan
- Berdoa sebelum dan sesudah makan

2. Kegiatan Inti (09.35-10.35)

a. Pijakan lingkungan main

- Menata lingkungan main di sentra
- Kegiatan main di sentra balok yaitu:
 - Kognitif daya pikir
 - Mengurutkan balok dari besar ke kecil atau sebaliknya
 - Mengklasifikasikan balok berdasarkan warna
 - Mengklasifikasikan balok berdasarkan bentuk
 - Mengelompokkan balok dari yang paling banyak ke yang paling sedikit
 - Kognitif pemecahan masalah
 - Mengklasifikasikan balok yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama, berpasangan atau sejenis
 - Menyusun balok dengan lempar dadu
 - Membedakan berat-ringan melalui timbangan balok
 - Menyusun kepingan puzzle
- Bernyanyi bersama
- Mendiskusikan aturan saat bermain

b. Pijakan saat bermain

- Guru mengobservasi dan mendokumentasikan perilaku anak saat bermain
- Guru memberi dukungan kepada anak yang belum menemukan ide
- Guru memperluas bahasa anak dengan menanyakan beberapa hal tentang kegiatan main yang sedang dilakukan
- Guru mendukung dan mempertinggi kemampuan anak secara individu melalui pertanyaan-pertanyaan di setiap kegiatan yang dilakukan anak
- Guru memberi dukungan kepada anak untuk memilih kegiatan lain jika selesai satu kegiatan

- c. Pijakan setelah bermain
- Guru mengajak anak untuk membereskan alat-alat yang digunakan saat bermain
 - Guru mendiskusikan tentang perasaan/pengalaman yang didapat pada saat anak bermain
 - Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya

3. Kegiatan Penutup (10.35-11.00)

- Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah di mainkan
- Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari
- Bernyanyi bersama
- Membaca doa sesudah belajar dan doa dunia akhirat

F. RENCANA PENILAIAN

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.2, (3.1-4.1), (3.2-4.2)	- Memiliki sikap atau perilaku yang baik terhadap diri sendiri (mendengar aturan) dan teman (tidak mengganggu teman) - Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan - Mengikuti kegiatan beribadah
FISMOT	2.1	- Mengikuti gerakan senam - Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
KOGNITIF	2.2, (3.6-4.6), 3.8	➤ Kognitif daya pikir - Mengurutkan balok dari besar ke kecil atau sebaliknya - Mengklasifikasikan balok berdasarkan warna - Mengklasifikasikan balok berdasarkan bentuk - Mengelompokkan balok dari yang paling banyak ke yang paling sedikit ➤ Kognitif pemecahan masalah - Mengklasifikasikan balok yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama, berpasangan atau sejenis - Menyusun balok dengan lempar dadu - Membedakan berat-ringan melalui

		timbangan balok ▪ Menyusun kepingan puzzle
BAHASA	(3.10-4.10), (3.12-4.12)	▪ Menjawab setiap pertanyaan yang didiskusikan ▪ Menyampaikan apa yang diketahui tentang kendaraan di darat
SOSEM	2.1, 2.5, 2.6, 2.7, 2.12	▪ Mematuhi peraturan ▪ Mau mendengarkan guru ▪ Mau bertanggung jawab terhadap permainannya
SENI	2.4	▪ Bersih dan rapi dalam berpakaian dan berkegiatan

Mengetahui,

Guru Kelas

Nur Jannah

Peneliti,

Murhamah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Sekolah	: PAUD Ibnu Sina
Semester/ Minggu	: I / 19
Hari/ Tanggal	: Rabu / 29 November 2017
Tema/ Sub Tema/ Tema Spesifik	: Transportasi/ Kendaraan di Darat/ Kereta Api
Kelompok/ Usia	: (5 – 6 Tahun)
Kegiatan main di	: Sentra Seni
Pertemuan	: 7 (<i>Post-Test</i>)

A. MATERI KEGIATAN

1. Berdo'a sebelum dan sesudah belajar
2. Tahfizh/murajaah Al-quran surah Al-iklas
3. Hafalan doa kedua ibu bapak
4. Menyebutkan macam-macam kendaraan di darat
5. Mengetahui manfaat kendaraan di darat

B. MATERI PEMBIASAAN

1. Bersyukur atas nikmat yang diberikan ALLAH
2. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
4. Mencuci tangan masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan
5. Membiasakan mengucap kalimat thayyibah

C. TUJUAN

1. Mengembangkan rasa ingin tahu anak tentang kendaraan di darat (kereta api)
2. Melatih keterampilan, sosial emosional, kognitif dan fisik-motorik anak

D. ALAT DAN BAHAN

- Plastisin
- Dadu
- Timbangan

E. KEGIATAN BELAJAR

1. Kegiatan Awal (08.30-09.35)

- a. kegiatan baris-berbaris
 - Gerak dan lagu (Senam)
 - Ikrar santri
 - Hafalan surah pendek

b. Materi Pagi

- Mempersiapkan posisi anak dalam *circle time*
- Memberi salam, berdo'a, menayakan kabar anak didik dan bernyanyi
- Mengajak anak untuk bersyukur atas kesempatan hidup pada hari ini
- Mengajak anak untuk mengenal rukun islam dan iman
- Memperkenalkan kendaraan di darat (kereta api) kepada anak didik
- Bercerita tentang kendaraan di darat (kereta api)
- Menyebutkan manfaat kendaraan di darat.

c. Istirahan dan Makan

- Cuci tangan sebelum dan sesudah makan
- Berdoa sebelum dan sesudah makan

2. Kegiatan Inti (09.35-10.35)

a. Pijakan lingkungan main

- Menata lingkungan main di sentra
- Kegiatan main di sentra seni yaitu:
 - Kognitif daya pikir
 - Mengurutkan benda dari besar ke kecil atau sebaliknya
 - Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna
 - Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk
 - Mengelompokkan benda dari yang banyak ke yang sedikit
 - Kognitif pemecahan masalah
 - Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak kedalam kelompok yang sama
 - Menyusun benda dengan lempar dadu
 - Membedakan berat-ringan melalui timbangan
 - Menyusun kepingan puzzle dari plastisin
- Bernyanyi bersama
- Membahas tema
- Mendiskusikan aturan saat bermain

b. Pijakan saat bermain

- Guru mengobservasi dan mendokumentasikan perilaku anak saat bermain
- Guru memberi dukungan kepada anak yang belum menemukan ide
- Guru memperluas bahasa anak dengan menanyakan beberapa hal tentang kegiatan main yang sedang dilakukan
- Guru mendukung dan mempertinggi kemampuan anak secara individu melalui pertanyaan-pertanyaan di setiap kegiatan yang dilakukan anak
- Guru memberi dukungan kepada anak untuk memilih kegiatan lain jika selesai satu kegiatan

- c. Pijakan setelah bermain
- Guru mengajak anak untuk membereskan alat-alat yang digunakan saat bermain
 - Guru mendiskusikan tentang perasaan/pengalaman yang didapat pada saat anak bermain
 - Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya

3. Kegiatan Penutup (10.35-11.00)

- Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah di mainkan
- Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari
- Bernyanyi bersama
- Membaca doa sesudah belajar dan doa dunia akhirat

F. RENCANA PENILAIAN

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.2, (3.1-4.1), (3.2-4.2)	- Memiliki sikap atau perilaku yang baik terhadap diri sendiri (mendengar aturan) dan teman (tidak mengganggu teman) - Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan - Mengikuti kegiatan beribadah
FISMOT	2.1	- Mengikuti gerakan senam - Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
KOGNITIF	2.2, (3.6-4.6), 3.8	➤ Kognitif daya pikir - Mengurutkan benda dari besar ke kecil atau sebaliknya - Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna - Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk - Mengelompokkan benda dari yang banyak ke yang sedikit ➤ Kognitif pemecahan masalah - Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak kedalam kelompok yang sama - Menyusun benda dengan lempar dadu - Membedakan berat-ringan melalui timbangan

		▪ Menyusun kepingan puzzle dari plastisin
BAHASA	(3.10-4.10), (3.12-4.12)	▪ Menjawab setiap pertanyaan yang didiskusikan ▪ Menyampaikan apa yang diketahui tentang kendaraan di darat
SOSEM	2.1, 2.5, 2.6, 2.7, 2.12	▪ Mematuhi peraturan ▪ Mau mendengarkan guru ▪ Mau bertanggung jawab terhadap permainannya
SENI	2.4	▪ Bersih dan rapi dalam berpakaian dan berkegiatan

Mengetahui,

Guru Kelas

Nur Jannah

Peneliti,

Murhamah

LEMBAR VALIDASI
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : PAUD Ibnu Sina
 Tema : Transportasi
 Kelompok/Semester : B/I
 Kurikulum : Kurikulum 2013
 Penulis : Murhamah
 Nama Validator : Dewi Fitriani, M.Ed.
 Pekerjaan Validator : Dosen MK Perencanaan Sistem Pembelajaran RA

A. Petunjuk

1. Kami mohon, Bapak/Ibu memberikan penilaian dan saran-saran untuk merevisi RPP yang saya susun.
2. Untuk penilaian berikan (✓) dalam kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat Bapak/Ibu.
3. Untuk revisi, Bapak/Ibu dapat menuliskan langsung pada kolom saran yang telah disediakan.

B. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek

Keterangan : 1 : Kurang baik

2 : Cukup baik

3 : Baik

4 : Sangat baik

No	Aspek yang Dinilai	Skala penilaian			
		1	2	3	4
I	FORMAT:				
	1. Kejelasan pembagian materi	✓			
	2. Sistem penomoran jelas			✓	
	3. Pengaturan ruang/tata letak			✓	
	4. Jenis dan ukuran huruf yang sesuai			✓	
	ISI:				
	1. Kesesuaian rumusan indikator dengan	✓			

II	kompetensi dasar				
	2. Dikelompokkan dalam bagian-bagian yang logis			✓	
	3. Kesesuaian dengan kurikulum 2013		✓		
	4. Metode penyajian				
	5. Kelayakan kelengkapan belajar			✓	
	6. Kesesuaian alokasi waktu yang digunakan			✓	
III	BAHASA:				
	1. Kebenaran tata bahasa			✓	
	2. Kesederhanaan struktur kalimat			✓	
	3. Kejelasan petunjuk dan arahan			✓	
	4. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan			✓	

C. Penilaian umum

Simpulan penilaian secara umum: (lingkari nomor/angka sesuai penilaian Bapak/Ibu)

a. Lembar observasi/instrumen ini:

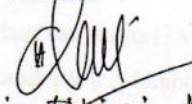
1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
2. Dapat digunakan dengan revisi banyak
3. Dapat digunakan dengan revisi sedikit
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Saran perbaikan:

Belum dicantumkan materi dan penilaian (indikator).

Banda Aceh, 20 November 2017

Validator


(Dewi Fitriani, M.Ed.)

Rubrik Penilaian Anak Didik

No	Indikator Umum	Capaian Perkembangan	Kriteria Penilaian	Deskripsi
Kemampuan Kognitif (Daya Pikir)				
1.	- Menyusun benda dari besar-kecil atau sebaliknya - Menyusun benda dari panjang-pendek atau sebaliknya	Mengurutkan benda (balok) berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar, dari paling panjang ke paling pendek atau sebaliknya	BB 1	Jika anak mampu mengurutkan benda (balok) berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar, dari paling panjang ke paling pendek atau sebaliknya dengan bantuan guru dari awal hingga akhir
			MB 2	Jika anak mampu mengurutkan benda (balok) berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar, dari paling panjang ke paling pendek atau sebaliknya dengan benar tapi masih perlu di bimbing oleh guru
			BSH 3	Jika anak mampu mengurutkan benda (balok) berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar, dari paling panjang ke paling pendek atau sebaliknya dengan benar dan lancar tapi masih ragu-ragu
			BSB 4	Jika anak mampu mengurutkan benda (balok) berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar, dari paling panjang ke paling pendek atau sebaliknya dengan benar dan lancar tanpa bantuan guru
2.	Mengelompokkan benda (balok) dengan berbagai cara menurut ciri-ciri tertentu. Misalnya: menurut warna dan bentuk.	Mengklasifikasikan benda (balok) berdasarkan warna (3 variasi)	BB 1	Jika anak mampu mengklasifikasikan benda (balok) berdasarkan warna (3 variasi) dengan bantuan guru dari awal hingga akhir
			MB 2	Jika anak mampu mengklasifikasikan benda (balok) berdasarkan warna (3 variasi) dengan benar tapi masih perlu di bimbing oleh guru

			BSH 3	Jika anak mampu mengklasifikasikan benda (balok) berdasarkan warna (3 variasi) dengan benar dan lancar tapi masih ragu-ragu
			BSB 4	Jika anak mampu mengklasifikasikan benda (balok) berdasarkan warna (3 variasi) dengan benar dan lancar tanpa bantuan guru
3.	Mengelompokkan benda (balok) 3 dimensi yang berbentuk geometri (lingkaran, segitiga dan segi empat)	Mengklasifikasikan benda (balok) berdasarkan bentuk (3 variasi)	BB 1	Jika anak mampu mengklasifikasikan benda (balok) berdasarkan bentuk (3 variasi) dengan bantuan guru dari awal hingga akhir
			MB 2	Jika anak mampu mengklasifikasikan benda (balok) berdasarkan bentuk (3 variasi) dengan benar tapi masih perlu di bimbing oleh guru
			BSH 3	Jika anak mampu mengklasifikasikan benda (balok) berdasarkan bentuk (3 variasi) dengan benar dan lancar tapi masih ragu-ragu
			BSB 4	Jika anak mampu mengklasifikasikan benda (balok) berdasarkan bentuk (3 variasi) dengan benar dan lancar tanpa bantuan guru
4.	Membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit	Mengelompokkan balok dengan jumlah yang tidak sama lebih banyak-lebih sedikit	BB 1	Jika anak mampu Mengelompokkan balok dengan jumlah yang tidak sama lebih banyak-lebih sedikit dengan bantuan guru dari awal hingga akhir
			MB 2	Jika anak mampu Mengelompokkan balok dengan jumlah yang tidak sama lebih banyak-lebih sedikit dengan benar tapi masih perlu di bimbing oleh guru
			BSH 3	Jika anak mampu Mengelompokkan balok dengan jumlah yang tidak sama lebih banyak-lebih sedikit dengan benar dan lancar tapi masih ragu-ragu

			BSB 4	Jika anak mampu Mengelompokkan balok dengan jumlah yang tidak sama lebih banyak-lebih sedikit dengan benar dan lancar tanpa bantuan guru
--	--	--	------------------------	--

Keterangan:

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

Rubrik Penilaian Anak Didik

No	Indikator Umum	Capaian Perkembangan	Kriteria Penilaian	Deskripsi
Keampuan Kognitif (Pemecahan Masalah)				
1.	- Memasangkan benda sesuai dengan pasangannya, jenisnya, warna dan bentuknya - memasang bentuk geometridengan benda 3 dimensi yang bentuknya sama	Mengklasifikasikan benda (balok) yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama, kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan	BB 1	Jika anak dapat mengklasifikasikan benda (balok) yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama, kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan bantuan guru dari awal hingga akhir
			MB 2	Jika anak dapat mengklasifikasikan benda (balok) yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama, kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan benar tapi masih perlu di bimbing oleh guru
			BSH 3	Jika anak dapat mengklasifikasikan benda (balok) yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama, kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan benar dan lancar tapi masih ragu-ragu
			BSB 4	Jika anak dapat mengklasifikasikan benda (balok) yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama, kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan benar dan lancar tanpa bantuan guru
2.	Mampu mengambil keputusan secara sederhana	Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari (menyusun balok tingkatan dengan	BB 1	Jika anak dapat memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari (menyusun balok tingkatan dengan melempar dadu) dengan bantuan guru dari awal hingga akhir

		melempar dadu)	MB 2	Jika anak dapat memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari (menyusun balok tingkatan dengan melempar dadu) dengan benar tapi asih perlu di bimbing oleh guru
			BSH 3	Jika anak dapat memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari (menyusun balok tingkatan dengan melempar dadu) dengan benar dan lancar tapi masih ragu-ragu
			BSB 4	Jika anak dapat memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari (menyusun balok tingkatan dengan melempar dadu) dengan benar dan lancar tanpa bantuan guru
3.	- Membedakan berat benda dengan timbangan (buatan atau sebenarnya)	Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran lebih dari, kurang dari, dan paling/ter melalui timbangan balok	BB 1	Jika anak dapat mengenal perbedaan berdasarkan ukuran lebih dari, kurang dari, dan paling/ter melalui timbangan balok dengan bantuan guru dari awal hingga akhir
			MB 2	Jika anak dapat mengenal perbedaan berdasarkan ukuran lebih dari, kurang dari, dan paling/ter melalui timbangan balok dengan benar tapi masih perlu di bimbing oleh guru
			BSH 3	Jika anak dapat mengenal perbedaan berdasarkan ukuran lebih dari, kurang dari, dan paling/ter melalui timbangan balok dengan benar dan lancar tapi masih ragu-ragu
			BSB 4	Jika anak dapat mengenal perbedaan berdasarkan ukuran lebih dari, kurang dari, dan paling/ter melalui timbangan balok dengan benar dan lancar tanpa bantuan guru

4.	- Menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh (lebih dari 8 kepingan) - Menunjukkan kegagalan suatu gambar	Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari (menyusun puzzle)	BB 1	Jika anak dapat memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari (menyusun puzzle) dengan bantuan guru dari awal hingga akhir
			MB 2	Jika anak dapat memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari (menyusun puzzle) dengan benar tapi masih perlu di bimbing oleh guru
			BSH 3	Jika anak dapat memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari (menyusun puzzle) dengan benar dan lancar tapi masih ragu-ragu
			BSB 4	Jika anak dapat memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari (menyusun puzzle) dengan benar dan lancar tanpa bantuan guru

Keterangan:

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

Daftar Penilaian Anak Didik

Skor Pre-Test

No	Nama	Kognitif (Daya Pikir)				Total	Skor
		1	2	3	4		
		Mengurutkan benda (balok) berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar, dari paling panjang ke paling pendek atau sebaliknya	Mengklasifikasikan benda (balok) berdasarkan warna (3 variasi)	Mengklasifikasikan benda (balok) berdasarkan bentuk (3 variasi)	Mengelompokkan balok dengan jumlah yang tidak sama lebih banyak-lebih sedikit		
1.	X1	1	1	1	1	4	25
2.	X2	1	1	1	2	5	31
3.	X3	1	1	1	1	4	25
4.	X4	2	1	2	2	7	43
5.	X5	1	1	1	1	4	25
6.	X6	1	1	2	2	6	37

7.	X7	1	1	2	2	6	37
8.	X8	2	1	2	2	7	43
Total		10	8	12	13	43	-
Rata-rata		1,25	1	1,5	1,62	5,37	-

Note:

$$\text{Skor} = \frac{\text{total point}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Skor maksimum 4 x 4 = 16

4 = Point setiap indikator

4 = Indikator penilaian

Daftar Penilaian Anak Didik

Skor Post-Test

No	Nama	Kognitif (Daya Pikir)				Total	Skor
		1	2	3	4		
		Mengurutkan benda (balok) berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar, dari paling panjang ke paling pendek atau sebaliknya	Mengklasifikasikan benda (balok) berdasarkan warna (3 variasi)	Mengklasifikasikan benda (balok) berdasarkan bentuk (3 variasi)	Mengelompokkan balok dengan jumlah yang tidak sama lebih banyak-lebih sedikit		
1.	X1	2	4	3	3	12	75
2.	X2	4	4	4	4	16	100
3.	X3	3	4	3	4	14	87
4.	X4	4	4	4	4	16	100
5.	X5	2	3	3	3	11	68
6.	X6	4	4	3	3	14	87

7.	X7	4	4	4	4	16	100
8.	X8	4	4	4	4	16	100
Total		27	31	28	29	115	-
Rata-rata		3,37	3,87	3,5	3,62	14,37	-

Note:

$$\text{Skor} = \frac{\text{total point}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Skor maksimum 4 x 4 = 16

4 = Point setiap indikator

4 = Indikator penilaian

Daftar Penilaian Anak Didik

Skor Pre-Test

No	Nama	Kognitif (Pemecahan Masalah)				Total	Skor
		1	2	3	4		
		Mengklasifikasikan benda (balok) yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama, kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan	Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari (menyusun balok tingkatan dengan melempar dadu)	Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran lebih dari, kurang dari, dan paling/ter melalui timbangan balok	Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari (menyusun puzzle anggota tubuh)		
1.	X1	1	1	1	1	4	25
2.	X2	1	1	1	2	5	31
3.	X3	1	1	1	1	4	25
4.	X4	2	1	2	2	7	43
5.	X5	1	1	1	1	4	25
6.	X6	1	1	2	2	6	37

7.	X7	1	1	2	2	6	37
8.	X8	2	1	2	2	7	43
Total		10	8	12	13	43	-
Rata-rata		1,25	1	1,5	1,62	5,37	-

Note:

$$\text{Skor} = \frac{\text{total point}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Skor maksimum 4 x 4 = 16

4 = Point setiap indikator

4 = Indikator penilaian

Daftar Penilaian Anak Didik

Skor Post-Test

No	Nama	Kognitif (Pemecahan Masalah)				Total	Skor
		1	2	3	4		
		Mengklasifikasikan benda (balok) yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama, kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan	Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari (menyusun balok tingkatan dengan melempar dadu)	Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran lebih dari, kurang dari, dan paling/ter melalui timbangan balok	Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari (menyusun puzzle anggota tubuh)		
1.	X1	3	2	4	4	13	81
2.	X2	4	4	4	4	16	100
3.	X3	3	3	4	4	14	87
4.	X4	4	4	4	4	16	100
5.	X5	3	2	3	3	11	68
6.	X6	4	3	4	4	15	93

7.	X7	4	4	4	4	16	100
8.	X8	4	4	4	4	16	100
Total		29	26	31	31	117	-
Rata-rata		3,62	3,25	3,87	3,87	14,62	-

Note:

$$\text{Skor} = \frac{\text{total point}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Skor maksimum } 4 \times 4 = 16$$

4 = Point setiap indikator

4 = Indikator penilaian

LEMBAR VALIDASI
LEMBAR OBSERVASI
(Instrumen kognitif daya pikir)

Kelompok/Semester : B/I
Kurikulum : Kurikulum 2013
Pokok Bahasan : Media Balok
Penulis : Murhamah
Nama Validator : Dewi Fitriani, M.Ed.
Pekerjaan Validator : Dosen MK Perencanaan Sistem Pembelajaran RA.

A. Petunjuk

1. Kami mohon, Bapak/Ibu memberikan penilaian dan saran-saran untuk merevisi lembar observasi/instrumen yang saya susun.
2. Untuk penilaian berikan (✓) dalam kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat Bapak/Ibu.
3. Untuk revisi, Bapak/Ibu dapat menuliskan langsung pada kolom saran yang telah disediakan.

B. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek

Keterangan: 1 : kurang baik

2 : cukup baik

3 : baik

4 : sangat baik

No	Aspek yang Dinilai	Skala penilaian			
		1	2	3	4
I	FORMAT:				
	1. Kejelasan pemberian materi			✓	
	2. Kesesuaian dengan rencana pembelajaran			✓	
	3. Pengelolaan kelas			✓	
	4. Interaksi guru dengan anak			✓	
	ISI:				
	1. Kesesuaian dengan kisi-kisi penilaian	✓			

II	kemampuan kognitif anak				
	2. Pemaparan kriteria indikator yang logis	✓			
	3. Kesesuaian indikator dengan kemampuan anak			✓	
	4. Kesesuaian dengan media balok			✓	
	5. Kesesuaian dengan alokasi waktu yang digunakan			✓	
III	BAHASA:				
	1. Kebenaran tata bahasa			✓	
	2. Kesederhanaan struktur kalimat			✓	
	3. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan			✓	

C. Penilaian umum

Simpulan penilaian secara umum: (lingkari nomor/angka sesuai penilaian Bapak/Ibu)

a. Lembar observasi/instrumen ini:

1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
2. Dapat digunakan dengan revisi banyak
- ③ 3. Dapat digunakan dengan revisi sedikit
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Saran perbaikan:

Perelas definisi MB dan BSH.

Banda Aceh, 20 November 2017

Validator

(Dewi Fitriani, M.Ed.)

LEMBAR VALIDASI
LEMBAR OBSERVASI
(Instrumen kognitif pemecahan masalah)

Kelompok/Semester : B/I
Kurikulum : Kurikulum 2013
Pokok Bahasan : Media Balok
Penulis : Murhamah
Nama Validator : Dewi Fitriani, M.Ed.
Pekerjaan Validator : Dosen Mkt Perencanaan Sistem Pembelajaran PA.

A. Petunjuk

1. Kami mohon, Bapak/Ibu memberikan penilaian dan saran-saran untuk merevisi lembar observasi/instrumen yang saya susun.
2. Untuk penilaian berikan (✓) dalam kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat Bapak/Ibu.
3. Untuk revisi, Bapak/Ibu dapat menuliskan langsung pada kolom saran yang telah disediakan.

B. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek

Keterangan: 1 : kurang baik

2 : cukup baik

3 : baik

4 : sangat baik

No	Aspek yang Dinilai	Skala penilaian			
		1	2	3	4
I	FORMAT:				
	1. Kejelasan pemberian materi			✓	
	2. Kesesuaian dengan rencana pembelajaran			✓	
	3. Pengelolaan kelas			✓	
	4. Interaksi guru dengan anak			✓	
	ISI:				
	1. Kesesuaian dengan kisi-kisi penilaian kemampuan kognitif anak	✓			

II	2. Pemaparan kriteria indikator yang logis	✓			
	3. Kesesuaian indikator dengan kemampuan anak				
	4. Kesesuaian dengan media balok				
	5. Kesesuaian dengan alokasi waktu yang digunakan				
III	BAHASA:				
	1. Kebenaran tata bahasa				
	2. Kesederhanaan struktur kalimat				
	3. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan				

C. Penilaian umum

Simpulan penilaian secara umum: (lingkari nomor/angka sesuai penilaian Bapak/Ibu)

a. Lembar observasi/instrumen ini:

1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
2. Dapat digunakan dengan revisi banyak
- ③. Dapat digunakan dengan revisi sedikit
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Saran perbaikan:

perjelas definisi MB dan BSH.

.....

.....

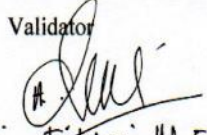
.....

.....

.....

Banda Aceh, 20 November 2017

Validator


(Dewi Fitriani, M.Ed.)

RELIABILITAS

A. Kemampuan Kognitif (Daya Pikir)

Hubungan Percobaan Instrumen Pertama (X) dan Instrumen Kedua (Y)

No	Nama Anak	X	Y	d	d ²
1.	X1	9	11	-5	25
2.	X2	10	8	2	4
3.	X3	6	13	-7	49
4.	X4	11	9	2	4
5.	X5	7	13	-6	36
6.	X6	7	12	-5	25
7.	X7	10	14	-4	16
8.	X8	12	14	-2	4
Σ					163

$$\rho_{xy} = 1 - \frac{6 \sum d^2}{n(n^2 - 1)}$$

$$= 1 - \frac{6.163}{8(8^2 - 1)}$$

$$= 1 - \frac{978}{504}$$

$$= \mathbf{0,940}$$

B. Kemampuan Kognitif (Pemecahan Masalah)

Hubungan Percobaan Instrumen Pertama (X) dan Instrumen Kedua (Y)

No	Nama Anak	X	Y	d	d ²
1.	X1	8	13	-5	25
2.	X2	10	7	3	9
3.	X3	9	14	-5	25
4.	X4	8	11	-3	9
5.	X5	13	9	4	16
6.	X6	12	8	4	16
7.	X7	7	14	-7	49
8.	X8	14	11	3	9
Σ					158

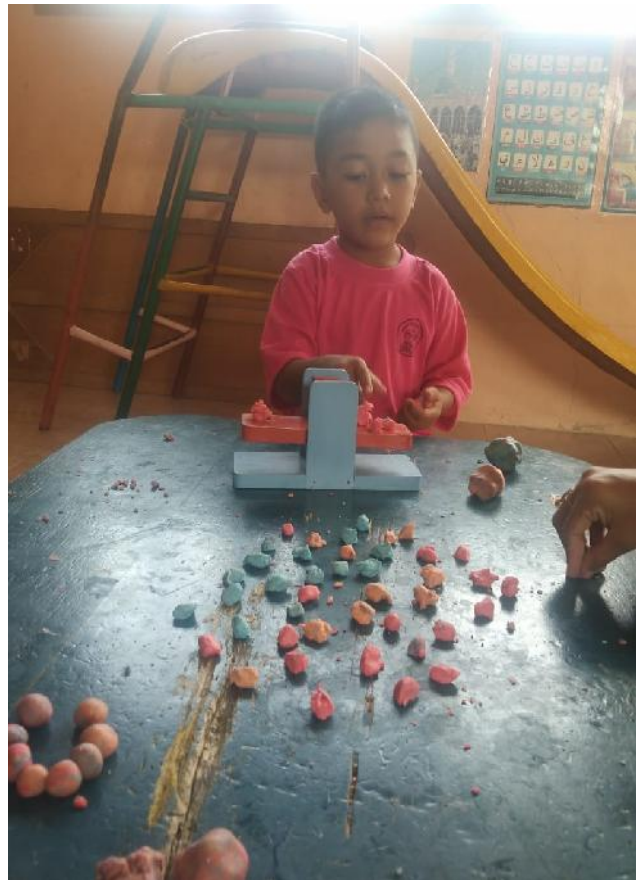
$$\rho_{xy} = 1 - \frac{6 \sum d^2}{n(n^2 - 1)}$$

$$= 1 - \frac{6.158}{8(8^2 - 1)}$$

$$= 1 - \frac{948}{504}$$

$$= \mathbf{0,880}$$





Lampiran 12

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Nama : MURHAMAH
2. Nim : 140210019
3. Tempat/ Tanggal Lahir : Seunong, 21 Oktober 1996
4. Jenis Kelamin : Perempuan
5. Fakultas/ Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Islam Anak
Usia Dini
6. Tahun Angkatan : 2014
7. Alamat : Desa Seunong, Kecamatan Meurah Dua,
Kabupaten Pidie Jaya
8. Email : murhamah10@gmail.com
9. Nama Orang Tua
 - a. Ayah : Bustami Ibrahim
 - b. Ibu : Khairani Puteh
10. Pendidikan
 - a. SD : MIN Babah Jurong Pidie Jaya
 - b. SLTP : MTsN Meureudu Pidie Jaya
 - c. SLTA : SMAN Unggul Pidie Jaya
 - d. Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh

Banda Aceh, November 2018
Penulis,

MURHAMAH

TABEL II
NILAI-NILAI DALAM DISTRIBUSI t

α untuk uji dua fihak (two tail test)						
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
α untuk uji satu fihak (one tail test)						
dk	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
120	0,677	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617
∞	0,674	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576

TABEL XIII
TABEL NILAI-NILAI RHO

N	Taraf	Signif	N	Taraf	Signif
	5%	1%		5%	1%
5	1,000		16	0,506	0,665
6	0,886	1,000	18	0,475	0,626
7	0,786	0,929	20	0,450	0,591
8	0,738	0,881	22	0,428	0,562
9	0,683	0,833	24	0,409	0,537
10	0,648	0,794	26	0,392	0,515
12	0,591	0,777	28	0,377	0,496
14	0,544	0,715	30	0,364	0,478