

**PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE)
PUZZLE MANIPULATIF UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS ANAK USIA
DINI KELOMPOK B RA AL-IKHLAS
ACEH SELATAN**

SKRIPSI

Diajukan oleh:

RAMEILIA POETRI

NIM. 150210043

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



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM, BANDA ACEH
2019 M/ 1441 H**

**PENGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) PUZZLE
MANIPULATIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
BERPIKIR KRITIS ANAK USIA DINI KELOMPOK B
RA AL-IKHLAS ACEH SELATAN**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
sebagai Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana
dalam Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh:

**RAMEILIA POETRI
NIM. 150210043**

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

Disetujui oleh:

Pembimbing I,



Dra. Jamaliah Hasballah, MA
NIP. 196010061992032001

Pembimbing II,



Muthmainnah, MA
NIP. 198204202014112001

**PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE)
PUZZLE MANIPULATIF UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS ANAK USIA
DINI KELOMPOK B RA AL-IHKLAS
ACEH SELATAN**

SKRIPSI

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

Pada Hari/Tanggal:

Rabu, 16 Oktober 2019

17 Safar 1441 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi:

Ketua,

Dra. Jamaliah Hasballah, MA
NIP. 196010061992032001

Sekretaris,

Putri Rahmi, M. Pd
NIDN. 2006039002

Penguji I,

Muthmainnah, MA
NIP. 198204202014112001

Penguji II,

Faizatul Faridy, M. Pd
NIP. 199011252019032019

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




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

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rameilia Poetri
NIM : 150210043
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) *Puzzle Manipulatif*
untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia
Dini di RA Al-Ikhlas Kelompok B Aceh Selatan

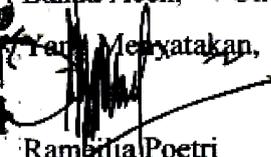
Dalam penulisan skripsi ini, saya menyatakan bahwa:

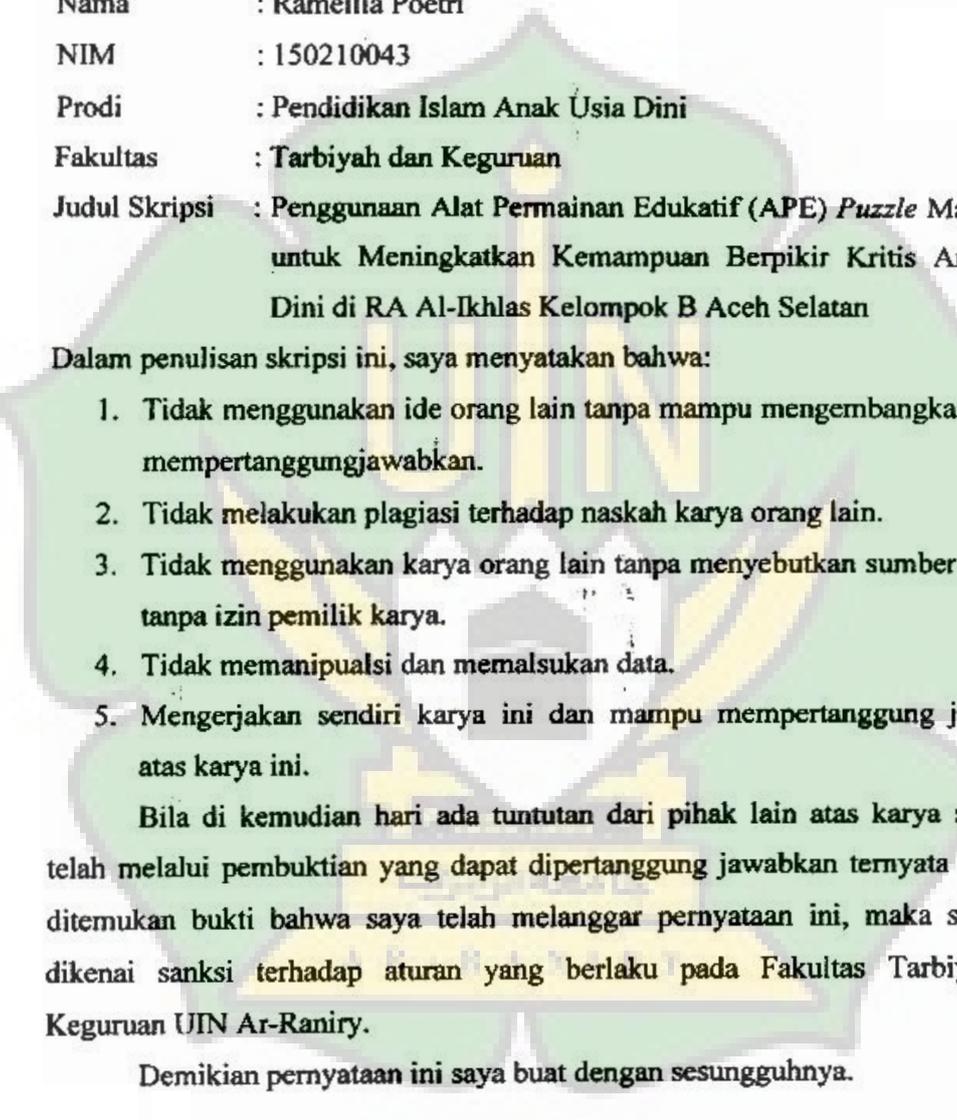
1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkannya dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan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

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi terhadap aturan yang berlaku pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 4 Oktober 2019

Yang Menyatakan,

Rameilia Poetri



ABSTRAK

Nama : Rameilia Poetri
NIM : 150210043
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/PIAUD
Judul : Penggunaan Alat Permainan Edukatif *Puzzle* Manipulatif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Anak Kelompok B di RA Al-Ikhlas Aceh Selatan
Tanggal Sidang : 16 Oktober 2019
Tebal Skripsi : 66 halaman
Pembimbing I : Dra. Jamaliah Hasballah, MA
Pembimbing II : Muthmainnah, MA
Kata Kunci : Kemampuan Berpikir Kritis, *Puzzle* Manipulatif

Kemampuan kognitif adalah salah satu aspek perkembangan bagi anak yang perlu dikembangkan sejak usia dini. Berpikir kritis merupakan salah satu dari aspek kognitif yang perlu dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Perkembangan tersebut bisa dilakukan dengan menggunakan alat permainan *puzzle* manipulatif. Hasil observasi di RA Al-Ikhlas Tapaktuan Aceh Selatan ditemukan sebagian besar anak belum sepenuhnya berkembang kemampuan kognitifnya dari segi berpikir kritis. Tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui upaya guru dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada anak usia dini terhadap permainan *puzzle* manipulatif, (2) Untuk mengetahui peningkatan berpikir kritis anak melalui permainan *puzzle* manipulatif. Penelitian ini berupa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bersifat kolaboratif dengan guru kelas. Pengumpulan data dalam penelitian ini melalui observasi, yang datanya dianalisis melalui deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B yang terdiri dari 13 orang anak. Hasil penelitian bahwa Siklus I Pertemuan I aktivitas guru memperoleh nilai rata-rata 2,3% dengan kriteria Cukup Baik dan pada Pertemuan II nilai rata-rata guru meningkat menjadi 3,0% dengan kriteria Baik. Peningkatan kemampuan berpikir kritis anak dengan menggunakan alat permainan edukatif *puzzle* manipulatif pada Pertemuan I mencapai 50,98% dengan kriteria Mulai Berkembang (MB), pada Pertemuan II nilai anak mencapai 63,46% dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Sedangkan pada Siklus II Pertemuan I aktivitas guru mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 3,2% kriteria Baik dan kemampuan berpikir kritis anak mencapai skor 75% kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH), sehingga pada Pertemuan II aktivitas guru lebih meningkat mencapai 4,0% dengan kriteria Sangat Baik dan kemampuan berpikir kritis anak menggunakan alat permainan *puzzle* manipulatif meningkat dengan hasil 83,17% Berkembang Sangat Baik (BSB). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif *puzzle* manipulatif dalam berpikir kritis anak meningkat.

KATA PENGANTAR



Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat 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 menerangi alam.

Alhamdulillah berkat taufiq dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul **“Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Puzzle Manipulatif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia Dini di RA Al-Ikhlas Kelompok B Aceh Selatan”**. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Strata Satu (S1) pada Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri A-Raniry Banda Aceh.

Pada kesempatan kali 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. Ibu Dra. Jamaliah Hasballah, MA selaku pembimbing pertama dan kepada ibu Muthmainnah, MA selaku pembimbing kedua yang telah banyak memberikan bimbingan, nasehat, bantuan, doa dan arahan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

2. Ibu Misbahul Jannah, M. Pd, Ph. D selaku penasehat akademik yang telah memberikan motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
3. Ketua Prodi PIAUD Dra. Jamaliah Hasballah, MA selaku ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan kepada seluruh dosen dan staf Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
4. Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri A-Raniry Banda Aceh beserta stafnya yang telah membantu penulis.
5. Ibu Ruhani, S. Pd selaku kepala sekolah RA Al-Ikhlas Tapaktuan dan ibu Hartimi selaku guru kelas kelompok B3 serta guru lainnya yang telah banyak membantu peneliti dan memberi izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian dalam rangka penyelesaian skripsi ini.
6. Para pustakawan yang telah banyak membantu penulis untuk meminjamkan buku dalam menyelesaikan skripsi ini.

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

Banda Aceh, 4 Oktober 2019
Penulis,

Rameilia Poetri

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1 : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
E. Definisi Operasional	8
BAB II : LANDASAN TEORITIS	
A. Alat Permainan Edukatif.....	10
a. Pengertian Alat Permainan Edukatif.....	10
b. Tujuan Penggunaan Alat Permainan Edukatif	12
c. Jenis-Jenis Alat Permainan Edukatif	14
d. Permainan <i>Puzzle</i> Manipulatif.....	15
B. Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia Dini	20
a. Pengertian Berpikir Kritis Anak Usia Dini.....	20
b. Aspek-Aspek Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia Dini	22
c. Ciri-Ciri Berpikir Kritis Anak Usia Dini	23
d. Indikator Berpikir Kritis Anak Usia Dini	24
e. Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif dalam Belajar dan Pemecahan Masalah (Berpikir Kritis).....	25
C. Permainan <i>Puzzle</i> Manipulatif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia Dini	26
D. Hipotesis Tindakan	28

BAB III : METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian.....	29
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	34
C. Subjek Penelitian	35
D. Teknik Pengumpulan Data.....	35
E. Instrumen Pengumpulan Data	36
F. Teknik Analisis Data	40
G. Kriteria Keberhasilan.....	42

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

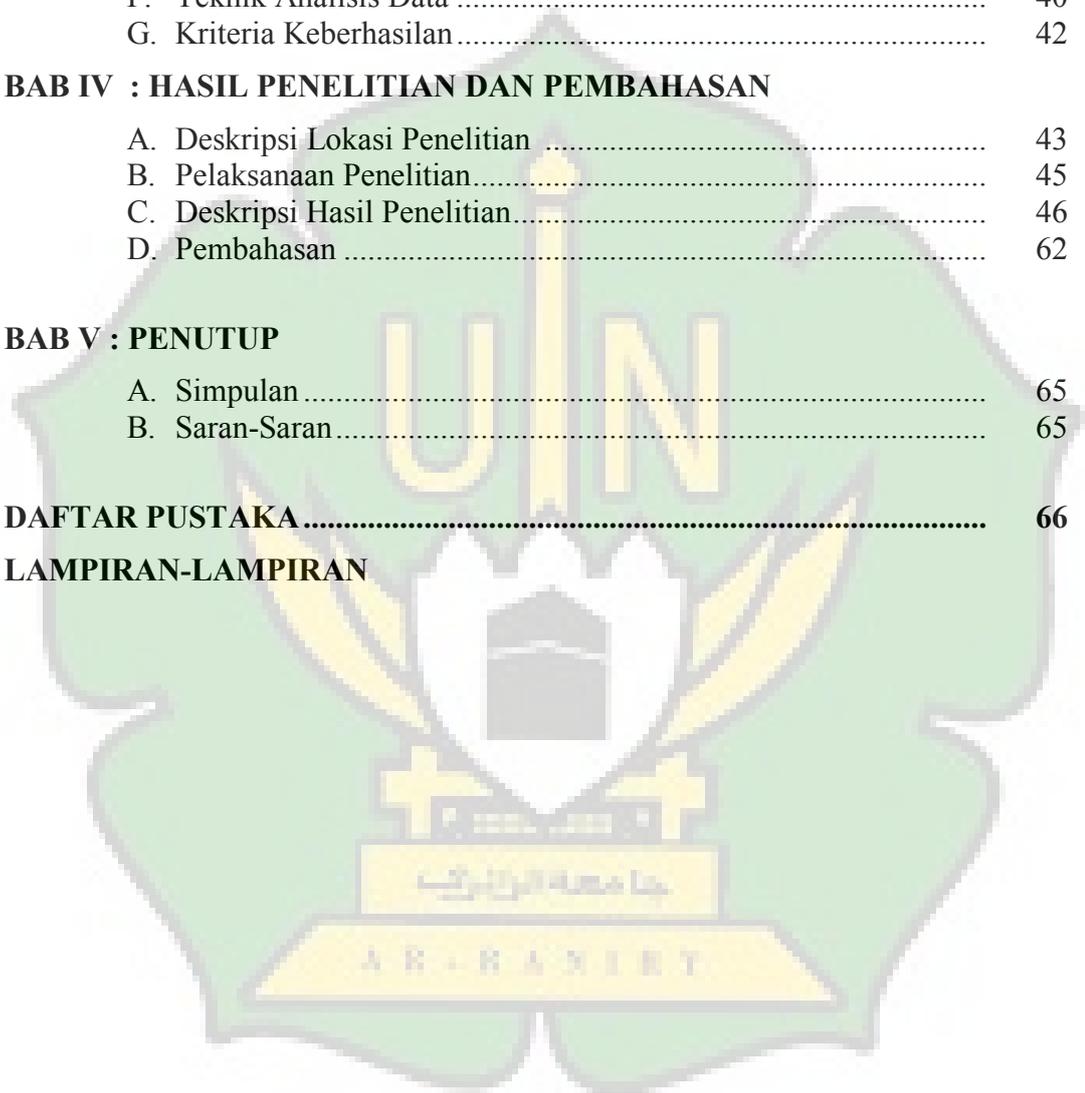
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	43
B. Pelaksanaan Penelitian.....	45
C. Deskripsi Hasil Penelitian.....	46
D. Pembahasan	62

BAB V : PENUTUP

A. Simpulan.....	65
B. Saran-Saran.....	65

DAFTAR PUSTAKA.....	66
----------------------------	-----------

LAMPIRAN-LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Siklus I dan Siklus II Kurt Lewin.....	30
Gambar 4.1. Grafik hasil aktivitas guru pada Siklus I dan Siklus II.....	63
Gambar 4.2. Grafik hasil peningkatan kemampuan berpikir kritis anak pada pra siklus, Siklus I, dan Siklus II.....	64



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1.	Lembar indikator kemampuan guru dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak	37
Tabel 3.2.	Lembar observasi penilaian berpikir kritis anak melalui alat permainan edukatif <i>puzzle</i> manipulatif	39
Tabel 3.3.	Kriteria pemberian skor aktivitas guru	41
Tabel 3.4.	Kriteria penilaian peningkatan berpikir kritis anak	42
Tabel 4.1.	Sarana Prasarana pada RA Al-Ikhlas	43
Tabel 4.2.	Keadaan pendidik dan tenaga kependidikan RA Al-Ikhlas Tapaktuan Aceh Selatan	42
Tabel 4.3.	Keadaan anak kelompok B3 RA Al-Ikhlas Tapaktuan Aceh Selatan.....	45
Tabel 4.4.	Pelaksanaan penelitian di RA Al-Ikhlas Tapaktuan Aceh Selatan.....	45
Tabel 4.5.	Hasil observasi kemampuan berpikir kritis anak pra tindakan.	47
Tabel 4.6.	Hasil observasi aktivitas guru pada Siklus I Pertemuan I.....	50
Tabel 4.7.	Hasil observasi aktivitas guru pada Siklus I Pertemuan II	51
Tabel 4.8.	Hasil observasi kemampuan berpikir kritis anak pada Siklus I Pertemuan I.....	52
Tabel 4.9.	Hasil observasi kemampuan berpikir kritis anak pada Siklus I Pertemuan II.....	53
Tabel 4.10.	Hasil temuan dan revisi pada Siklus I (pertemuan I dan II)	54
Tabel 4.11.	Hasil observasi guru pada Siklus II Pertemuan I.....	57
Tabel 4.12.	Hasil observasi guru pada Siklus II Pertemuan II.....	59
Tabel 4.13.	Hasil observasi kemampuan berpikir kritis anak pada Siklus II Pertemuan I	60
Tabel 4.14.	Hasil observasi kemampuan berpikir kritis anak pada Siklus II Pertemuan II	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Surat Keputusan Pembimbing Skripsi.....	71
Lampiran 2	: Surat Permohonan Izin Mengumpulkan Data dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.....	72
Lampiran 3	: Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian dari RA Al-Ikhlâs Tapaktuan Aceh Selatan.....	73
Lampiran 4	: Surat Pengantar Validasi Instrumen Skripsi.....	74
Lampiran 5	: Lembar Validasi Aktivitas Guru.....	75
Lampiran 6	: Lembar Validasi Kemampuan Berpikir Kritis Anak.....	78
Lampiran 7	: Lembar Instrumen Aktivitas Guru.....	81
Lampiran 8	: Lembar Instrumen Kemampuan Berpikir Kritis Anak.....	89
Lampiran 9	: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).....	91
Lampiran 10	: Gambar <i>Puzzle</i> Manipulatif dan Foto Kegiatan Penelitian.....	115
Lampiran 11	: Daftar Riwayat Hidup.....	118

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada dasarnya anak-anak sebagai generasi yang unggul tidak akan tumbuh dengan sendirinya. Anak memerlukan lingkungan yang baik dan tepat untuk dapat mengembangkan berbagai potensi maupun kecerdasan yang dimilikinya. Perkembangan kecerdasan anak sangat pesat pada tahun-tahun awal kehidupannya, pendidikan harus sudah dimulai sejak dini supaya tidak terlambat. Maka dari itu Pendidikan Anak Usia Dini sangatlah penting untuk persiapan anak sebelum memasuki jenjang Sekolah Dasar (SD).¹

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam (6) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut.² PAUD merupakan pendidikan yang diselenggarakan untuk mengembangkan kepribadian, pengetahuan, dan keterampilan yang melandasi pendidikan dasar serta mengembangkan diri secara utuh sesuai asas pendidikan sedini mungkin dan seumur hidup.³ Pasal 28 Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, menyatakan bahwa Pendidikan Anak

¹ Yuliani, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2011), hal. 61.

² Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.146 Tahun 2014 Pasal 1 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini, hal. 2.

³ Mila Faila Shofa, Peningkatan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini melalui Permainan Sandiwara Boneka, *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*, Vol.1, No.1, 2014, hal. 210.

Usia Dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan informal.⁴

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dipahami bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah pendidikan yang diberikan untuk anak usia di bawah enam tahun bertujuan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan serta mengembangkan pengetahuan dan keterampilan anak dalam mengembangkan diri secara utuh agar siap melanjutkan pendidikan pada tingkat selanjutnya setelah selesai dari pendidikan prasekolah baik secara formal, nonformal, dan informal.

Anak usia 4-6 tahun merupakan masa peka bagi anak, dimana anak sudah mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi anak. Masa peka merupakan masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan.⁵ Montessori dalam Suyadi menemukan sembilan masa peka anak. Masa peka tersebut dapat dijadikan sebagai masa untuk meletakkan dasar dalam mengembangkan kemampuan fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral, dan nilai-nilai agama.⁶ Hal ini sesuai dengan pasal 1 Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014, yang menyatakan bahwa terdapat enam aspek

⁴ Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional Departemen Pendidikan Nasional, hal. 6.

⁵ Martinis Yamin, *Pendidikan Anak Usia Dini Pendidikan Taman Kehidupan Anak*, (Bandung: Kencana, 2013), hal. 2.

⁶ Suyadi, *Permainan Edukatif yang Mencerdaskan*, (Jogjakarta: Power Books, 2009), hal. 57.

perkembangan anak, yaitu aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni.⁷

Kognitif merupakan aspek yang penting untuk dikembangkan pada anak usia dini. Kemampuan berpikir kritis pada diri anak merupakan salah satu aspek kognitif yang perlu dikembangkan. Sebagaimana tujuan khusus dari pendidikan anak usia dini adalah anak mampu berpikir secara kritis, memberi alasan, memecahkan suatu masalah, dan menemukan hubungan sebab akibat. Berpikir kritis adalah kemampuan dalam mengambil keputusan rasional tentang apa yang harus dilakukan atau apa yang harus diyakini.⁸ Maka dari itu kemampuan berpikir kritis itu sangat penting untuk diajarkan sejak dini, karena anak usia dini berada pada masa sangat tepat untuk diasah kemampuan ilmu pengetahuan yang dimilikinya.

Pengembangan kognitif untuk berpikir kritis dapat dilakukan dengan salah satu permainan. Vygotsky dalam Sujiono menyatakan bahwa bermain dapat membantu perkembangan kognitif anak secara langsung. Karena sejak anak mulai bermain anak menjadi mampu dalam berfikir tentang makna-makna objek yang mereka lihat di sekelilingnya.⁹

Permainan *puzzle* merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak usia dini. Permainan *puzzle* merupakan bentuk

⁷ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 tahun 2014, Tentang Standar Nasional Anak Usia Dini, hal. 4.

⁸ Fadilla Nur, Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Sains Melalui Metode Bermain Anak Kelompok B1 TK Aisyiyah Punggawan, *Jurnal Program Studi PG-PAUD*, (Solo: Universitas Sebelas Maret, 2016/2017, hal. 2.

⁹ Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Kencana, 2009), hal. 134.

permainan yang menantang daya kreativitas daya ingatan anak lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk mencoba memecahkan masalah dengan berpikir kritis dalam menyelesaikannya, namun tetap menyenangkan sebab bisa diulang-ulang. Tantangan dalam permainan ini memberikan efek ketagihan untuk selalu mencoba, mencoba, dan terus mencoba hingga berhasil. *Puzzle* adalah kepingan-kepingan berbentuk bongkar pasang, dan nantinya akan disusun oleh anak menjadi bentuk utuh menggunakan pikirannya.¹⁰

Hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Yesi Ratna Sari “Penggunaan Media *Puzzle* terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun” bahwa adanya pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak dan terdapat perbedaan sebelum dan sesudah penggunaan *puzzle*, semakin sering anak diberikan permainan *puzzle* maka akan semakin meningkat pula perkembangan kognitif anak terutama dalam pemecahan masalah saat anak berpikir.¹¹ Penelitian yang dilakukan oleh Tari Trisyana “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media *Puzzle* pada Kelompok B” *puzzle* memiliki dampak positif dapat meningkatkan keterampilan anak dalam pengembangan kognitifnya, kemampuan otak anak menjadi terbiasa berpikir untuk memecahkan masalah yang dihadapinya sampai tuntas dengan mandiri tanpa kenal putus asa.¹²

¹⁰ Hariyanto, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, (Surabaya: Ketaping, 2005), hal. 103.

¹¹ Yesi Ratna Sari, Penggunaan Media *Puzzle* terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun, *Jurnal FKIP Universitas Lampung*, No.1, hal. 12.

¹² Tari Trisyana, Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media *Puzzle* pada Kelompok B, *Jurnal Program Studi PG-PAUD*, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, hal. 5.

Berdasarkan dua penelitian di atas maka peneliti melakukan observasi di RA AL-Ikhlas Kecamatan Tapaktuan pada salah satu lembaga Pendidikan Anak Usia Dini. Berdasarkan observasi awal di RA Al-Ikhlas, dapat diketahui bahwa di sekolah tersebut anak-anak masih kurang dalam kemampuan berpikir kritis, disebabkan oleh media yang digunakan guru kurang bervariasi dan kurang menarik ketika proses pembelajaran berlangsung. Media yang digunakan hanya media itu saja. Seperti *puzzle* yang hanya menggunakan satu gambar, atau guru hanya menggunakan media yang ada di majalah sekolah, dan guru juga terfokus dalam pemberian tugas yang ada di dalam buku paket. Jadi, anak merasa bosan dengan kegiatan sehari-harinya dan hal tersebut dapat menjadi hambatan sehingga anak tersebut belum terbiasa berpikir kritis. Contohnya, seperti di dalam kelas hanya terdapat beberapa *puzzle*. *Puzzle* tersebut berupa *puzzle* hewan, *puzzle* buah, dan menara gelang. Jadi, setiap kegiatannya anak hanya memainkan media *puzzle* itu saja. Hal ini membuat anak tiap kali bermain *puzzle* tidak berfikir lagi secara kritis dan kreatif dalam menyelesaikan *puzzle* tersebut. Bahkan anak sudah hafal, dan ingat letak susunan *puzzle* tersebut secara utuh tanpa melihat contoh anak pun sudah bisa menyelesaikan *puzzle* tersebut.¹³

Berdasarkan uraian di atas, permainan *puzzle* yang digunakan dalam penelitian ini berupa *puzzle* manipulatif. *Puzzle* ini berupa kepingan-kepingan yang berbentuk geometri terbuat dari triplek dan di beri warna yang bervariasi. Kemudian potongan-potongan kepingan *puzzle* dapat membentuk beberapa gambar. Peneliti ingin meneliti apakah anak bisa menyusun *puzzle* tersebut pada

¹³ Hasil Observasi di RA Al-Ikhlas Gampong Padang Kecamatan Tapaktuan Kabupaten Aceh Selatan, pada tanggal 6 sampai 11 Agustus 2018.

gambar yang pertama saja, atau bisa mengubah dari bentuk gambar satu ke gambar berikutnya, bahkan bisa jadi anak mampu menyelesaikan beberapa gambar *puzzle* tersebut. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, peneliti sebelumnya menggunakan *puzzle* yang hanya menggunakan satu gambar saja. Seperti *puzzle* huruf, *puzzle* angka, dan *puzzle* buah.

Dari uraian di atas, maka peneliti mencoba untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak dengan menyusun *puzzle* manipulatif. Sehingga peneliti tertarik untuk mengangkat judul penelitian ***“Penggunaan Alat Permainan Edukatif Puzzle Manipulatif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia Dini Kelompok B RA Al-Ikhlas Aceh Selatan”***.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana upaya guru dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak usia dini melalui permainan *puzzle* manipulatif pada kelompok B di RA Al-Ikhlas Tapaktuan Aceh Selatan?
2. Bagaimana peningkatan kemampuan berpikir kritis anak pada kelompok B di RA Al-Ikhlas Aceh Selatan dengan menggunakan alat permainan edukatif *puzzle* manipulatif?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui upaya guru dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak usia dini terhadap permainan *puzzle* manipulatif pada kelompok B di RA Al-Ikhlas Tapaktuan Aceh Selatan.

2. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kritis anak pada kelompok B di RA Al-Ikhlas Aceh Selatan dengan menggunakan alat permainan edukatif *puzzle* manipulatif.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menemukan konseptual upaya guru dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak usia dini berupa permainan *puzzle* manipulatif melalui pendekatan berpusat pada anak, sehingga dapat menjadi referensi materi pembelajaran pada tingkat Taman Kanak-kanak.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak yang terkait, antara lain bagi:

a. Peneliti.

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan mengenai pendidikan anak, memberikan pengalaman yang berkaitan dengan peningkatan kemampuan berpikir kritis pada anak melalui permainan *puzzle* manipulatif, serta mengimplementasikannya kembali pada pendidikan lainnya yang sederajat.

b. Guru.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi prasarana kreatif, apresiatif dalam mengembangkan potensi dan melakukan inovasi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak di sekolah serta

mengimplementasikan nilai-nilai edukatif, budaya, sosial dan seni, juga sebagai salah satu pembelajaran yang dapat ditumbuh kembangkan sebagai materi pembelajaran di Taman Kanak-kanak.

c. Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi sekolah dan memotivasi tentang proses pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak melalui permainan *puzzle* manipulatif.

E. Definisi Operasional

1. Permainan Edukatif *Puzzle* Manipulatif

Permainan Edukatif adalah permainan yang dirancang secara khusus untuk pendidikan yang ditujukan untuk membantu perkembangan anak.¹⁴ *Puzzle* manipulatif adalah alat permainan yang terdiri dari keping-kepingan gambar yang dapat disusun menjadi suatu gambar yang utuh.¹⁵

Puzzle manipulatif dalam penelitian ini adalah suatu alat permainan yang dirancang secara khusus yang di dalamnya mengandung pendidikan untuk mengembangkan perkembangan anak, khususnya perkembangan kognitif dalam berpikir kritis pada anak, dan permainan ini berupa menyusun *puzzle* yang di dalam satu *puzzle* tersebut terdapat beberapa gambar yang berbeda.

2. Kemampuan Berpikir Kritis

¹⁴ M. Fadlillah, *Buku Ajar Bermain&Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2017), hal. 229.

¹⁵ M. Fadlillah, *Buku Ajar Bermain..*, hal. 230.

Kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan berpikir merujuk pada pemikiran seseorang dalam menilai kevalidan dan kebaikan suatu ide, buah pikiran, pandangan dan dapat memberi respons berdasarkan kepada bukti dan sebab akibat.¹⁶

Kemampuan berpikir kritis dalam penelitian ini yaitu kemampuan berpikir kritis pada anak usia dini di RA Al-Ikhlas yang berusia 5-6 tahun, dengan melihat saat anak menyelesaikan *puzzle* manipulatif. Dimana anak bisa berpikir bagaimana menyusun *puzzle* tersebut dengan gambar yang berbeda-beda.

¹⁶ Iskandar, *Psikologi Pendidikan Sebuah Orientasi Baru*, (Jakarta: Referensi, 2012), hal. 87.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Alat Permainan Edukatif

a. Pengertian Alat Permainan Edukatif

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan yang tidak terlepas dari kegiatan bermain. Berbagai macam aktivitas belajar selalu dilakukan dengan bermain, dikarenakan pada anak usia dini bermain sudah menjadi salah satu kebutuhan pokok yang wajib dipenuhi. Jika kebutuhan bermain sudah terpenuhi maka permainan tersebut akan berpengaruh pada pertumbuhan dan perkembangan anak.

Alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, merangkai, membentuk, mengetok, menyempurnakan suatu desain, atau menyusun sesuai bentuk utuhnya. Sedangkan Edukatif mempunyai arti nilai-nilai pendidikan.¹ Alat Permainan Edukatif (APE) adalah bermacam-macam peralatan atau sesuatu benda yang dapat dipergunakan untuk bermain, yang mana benda tersebut dapat menstimulasi dan mengembangkan seluruh kemampuan anak.²

¹ Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT. Grasindo, 2002), hal. 7.

² Guslinda, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Surabaya: CV. Jakad Publishing, 2018), hal. 29.

Mayke dalam M. Fadhillah mendefinisikan bahwa Alat Permainan Edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.³ Senada dengan itu, Adang Ismail dalam M. Fadhillah mengartikan bahwa Alat Permainan Edukatif sebagai alat permainan yang dirancang khusus untuk pendidikan yang ditujukan membantu perkembangan anak.⁴ Guslinda juga menegaskan bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan), dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.⁵

Dari pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Alat Permainan Edukatif ialah segala sesuatu yang dapat dirancang untuk dijadikan sebagai sarana bermain anak yang didalamnya mengandung nilai-nilai pendidikan sekaligus bermanfaat bagi perkembangan dan pertumbuhan anak.

Tingkatan anak dalam bermain ada tiga golongan, yaitu dari yang mudah, sedang, dan sulit. Seperti yang dikemukakan oleh Sachiyo Tanaka dalam Anggani Sudono tentang pilihan kegiatan bermain bagi anak. Golongan tingkat kesulitan dan kegiatan dibedakan menjadi 3 yaitu mudah, sedang, dan sulit.⁶ Untuk itu, sebagai pendidik harusnya mempersiapkan permainan yang kreatif, bervariasi untuk anak dan memiliki tingkat kesulitan yang bertahap seperti yang di atas dari yang mudah, sedang, dan sulit.

³ M. Fadlillah, *Buku Ajar Bermain&Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2017), hal. 56.

⁴ M. Fadlillah, *Buku Ajar Bermain&Permainan...*, hal. 56.

⁵ Guslinda, *Media Pembelajaran Anak...*, hal. 30.

⁶ Anggani Sudono, *Sumber Belajar...*, hal. 8.

b. Tujuan Penggunaan Alat Permainan Edukatif

Penggunaan alat permainan edukatif memiliki beberapa tujuan, antara lain:

1. Untuk memudahkan anak belajar.⁷ Artinya, alat permainan yang dimainkan oleh anak dapat dijadikan media pembelajaran. Disini anak dapat bermain dan sekaligus mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki oleh anak.
2. Untuk melatih konsentrasi anak.⁸ Permainan edukatif mampu melatih konsentrasi anak dalam berbagai kegiatan. Saat anak bergerak, mengambil barang, anak dituntut fokus pada sesuatu yang di kerjakan. Selain itu, saat anak bermain, anak dituntut dapat berkonsentrasi penuh pada apa yang di kerjakan.
3. Sebagai media kreativitas dan imajinasi anak.⁹ Pengguna alat permainan edukatif pada pembelajaran anak usia dini akan mengeluarkan berbagai kreativitas dan imajinasinya supaya permainannya menjadi lebih menarik dan dapat memuaskan untuk dirinya sendiri.
4. Untuk menghilangkan kejenuhan.¹⁰ Pembelajaran yang diberikan monoton pada anak usia dini akan membuat anak menjadi tidak paham, jenuh, bahkan bosan. Anak lebih cepat mengerti jika pada proses pembelajarannya menggunakan media atau alat yang bisa dilihat dan dipegang langsung oleh anak saat pembelajaran. Penggunaan alat permainan edukatif dapat menghilangkan kejenuhan pada diri anak. Anak dapat diajak untuk bermain

⁷ M. Fadlillah, *Buku Ajar Bermain...*, hal. 57.

⁸ Iva Rifa, *Koleksi Games Edukatif di dalam dan Luar Sekolah*, (Jogjakarta: Flash Books, 2012), hal. 15.

⁹ Iva Rifa, *Koleksi Games Edukatif...*, hal. 16.

¹⁰ M. Fadlillah, *Buku Ajar Bermain...*, hal. 58.

alat permainan edukatif yang akan membuat anak lebih senang dan bergairah kembali sehingga dapat mengikuti pembelajaran yang lebih baik.

5. Untuk menambah ingatan anak.¹¹ Anak akan mengingat dan mengenang segala sesuatu yang menarik perhatiannya. Maka menjadi tugas guru untuk menciptakan alat permainan edukatif yang menarik agar anak lebih mudah mengingat kembali pengalaman dari pembelajaran yang pernah didapatkannya.
6. Untuk bahan percobaan anak.¹² Mencoba-coba hal baru merupakan salah satu cara anak untuk belajar. Misalnya, anak membongkar-bongkar mobil-mobilan, menyusun, dan menumpuk-numpuk balok. Semua yang dilakukan oleh anak dapat memecahkan masalah dari rasa ingin tahu anak yang cukup kuat.

Berdasarkan beberapa tujuan yang telah disebutkan di atas. Maka dapat disimpulkan bahwa tujuan alat permainan edukatif dalam proses pembelajaran adalah untuk dapat memberikan motivasi dan merangsang anak dalam kegiatan bereksplorasi dan bereksperimen yang bermanfaat bagi pertumbuhan dan pengembangan bahasa, kecerdasan, fisik, sosial, dan emosional anak.¹³ Alat permainan edukatif juga dapat memberikan kesenangan pada anak, serta juga dapat mempermudah guru dalam proses pembelajaran.

¹¹ M. Fadlillah, *Buku Ajar Bermain...*, hal. 58.

¹² M. Fadlillah, *Buku Ajar Bermain...*, hal. 59.

¹³ Riany Ariesta, *Alat Permainan Edukatif Lingkungan Sekitar*, (Bandung: PT Sandiarta Sukses, 2009), hal. 2.

Alat permainan bagi anak berfungsi untuk memperkenalkan lingkungan dan membimbing anak untuk mengenali kelebihan maupun kekurangan yang ada pada diri anak. Anak didik secara aktif melakukan kegiatan bermain dan secara optimal menggunakan seluruh pancainderanya secara aktif.¹⁴

c. Jenis-Jenis Alat Permainan Edukatif

Jenis-jenis alat permainan edukatif *indoor*, yaitu: menara geometri, jam-jaman, balok istana, balok kendaraan, kotak bentuk, *puzzle* bentuk, lego, dan origami.¹⁵

Menara geometri merupakan permainan memasukkan atau memasangkan bentuk-bentuk geometri pada tiang/stik yang sudah terpasang pada papan tumpuan. Jam-jaman merupakan permainan dengan cara memutar jarum jam, baik yang panjang maupun yang pendek. Balok istana merupakan permainan menyusun balok-balok sesuai imajinasi yang ada pada diri anak. Balok kendaraan merupakan permainan menyusun potongan-potongan balok tersebut menjadi bentuk mobil-mobilan. Kotak bentuk merupakan permainan memasukkan bentuk-bentuk geometri ke dalam kotak atau boks melalui lubang-lubang yang sesuai dengan bentuk geometri. *Puzzle* bentuk merupakan permainan memasang bentuk-bentuk geometri ke dalam lubang *puzzle* yang tersedia dan menyebutkan nama bentuk geometri tersebut. Lego merupakan permainan potongan-potongan persegi maupun persegi panjang, yang masing-masing dapat ditancapkan dan susun sesuai

¹⁴ Riany Ariesta, *Alat Permainan Edukatif...*, hal. 3.

¹⁵ M. Fadlillah, *Buku Ajar Bermain...*, hal. 80-89.

dengan kepingan. Serta origami merupakan bentuk permainan kreativitas yaitu potongan kertas lipat berbentuk persegi.

Berbagai bentuk permainan di atas tidak dapat dibuat atau dirancang oleh anak, namun anak-anak bisa memainkannya sebagai media bermain peran dalam proses pembelajarannya.

d. Permainan *Puzzle* Manipulatif

Rahmad dalam M.Fadillah menjelaskan bahwa melalui bermain anak belajar bagaimana menggunakan alat-alat, bagaimana mengembangkan kecakapan, bagaimana cara menghindarkan diri dari bahaya, dan bagaimana cara bekerja sama dengan anak lainnya.¹⁶ Bermain merupakan cara belajar yang efektif bagi anak usia dini. Proses pembelajaran sambil bermain dapat dilakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran. Penggunaan *puzzle* merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak.

Secara umum permainan *puzzle* akan memberikan manfaat baik bagi anak, sebagaimana fungsi berbagai media di luar sekolah bagi para pelajar tentunya sebagai bahan tambahan pengetahuan yang tidak mereka dapat di sekolah.¹⁷ Oleh sebab itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman mengenai media yang cukup dan bervariasi.

¹⁶ M. Fadlillah, dkk, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2014), hal. 32.

¹⁷ Fauziddin, *Pembelajaran PAUD Bermain, Cerita, dan Menyanyi secara Islami*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014), hal. 50.

Permainan merupakan salah satu media pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Permainan dapat menstimulasi perkembangan kognitif pada anak. Belajar akan bagi anak menjadi menyenangkan bagi anak jika anak belajar sambil diberikan permainan. Pemberian permainan pada anak sangat penting karena dapat bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain dengan menggunakan media yang konkrit atau nyata, serta dapat mengembangkan kemampuan berfikir anak secara kritis dan positif dan dapat memecahkan masalah, melatih konsentrasi, ketelitian, kesabaran, memperkuat daya ingat dan dapat melatih anak untuk berfikir matematis.

Menurut Montololu dalam buku Darmadi manfaat sikap senang bermain bagi anak yaitu, bermain memicu kreatifitas anak, bermain dapat mencerdaskan otak anak, bermain bermanfaat menanggulangi konflik bagi anak, bermain dapat melatih empati anak, bermain dapat mengasah panca indera anak, dan bermain itu melakukan penemuan.¹⁸ Untuk itu, dalam bermain dapat menemukan ide-ide serta dapat memicu kreativitas anak dan dengan bermain juga dapat membantu perkembangan kognitif anak dan memberi kontribusi pada perkembangan intelektual atau kecerdasan berpikir dengan berbagai pengalaman yang dapat memperkaya cara berpikir anak.

Ismail menyatakan bahwa *Puzzle* adalah permainan yang menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian.¹⁹ Sedangkan Manipulatif artinya media dapat menampilkan kembali obyek atau kejadian

¹⁸ Darmadi, *Asyiknya Belajar sambil Bermain*, (Lampung: Guepedia, 2018), hal. 43.

¹⁹ Ismail, *Education Games*, (Jogjakarta: Pro U Media, 2011), hal. 199.

dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan, misalnya diubah bentuknya, ukurannya, kecepatannya, warnanya, serta dapat pula diulang-ulang penyajiannya.²⁰

Seefeldt dan Wasik dalam Fakhrizal menyatakan bahwa Media manipulatif adalah semua alat permainan yang berbentuk kecil dan dapat diletakkan di atas meja sehingga membantu anak terampil bekerja dan mengembangkan daya pikirnya atau dapat membantu membentuk pola berfikir sistematis.²¹ Sejalan dengan hal tersebut, Muhsetyo dalam Fakhrizal mendefinisikan bahwa media manipulatif adalah bahan yang dapat dimanipulasikan dengan tangan, diputar, dipegang, dibalik, dipindah, diatur atau ditata atau dipotong-potong.²² Permainan *puzzle* merupakan jenis permainan edukatif untuk melatih pola pikir anak dalam menyusun potongan-potongan menjadi satu kesatuan yang mempunyai bentuk yang utuh.²³

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan *puzzle* manipulatif yaitu permainan yang menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian. Sehingga permainan tersebut dapat membantu anak untuk terampil bekerja dan mengembangkan daya pikirnya atau dapat

²⁰ Maria Inawati, Meningkatkan Minat Mengenal Konsep Bilangan melalui Metode Bermain Alat Manipulatif, *Jurnal Pendidikan Penabur* Nomor 16/Tahun ke-10/ Juni 2011 ISSN: 1412-2588, hal. 4-5.

²¹ Fakhrizal, *Media Manipulatif*, diakses pada tanggal 27 November 2018 dari situs: <http://www.jepakpendidikan.com/2017/07/media-manipulatif.html?m=1>.

²² Fakhrizal, *Media Manipulatif*, <http://www.jepakpendidikan.com>, hal. 1.

²³ Yolanda Bataha, Pengaruh Alat Permainan Edukatif (Puzzle) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Desa Linawan Kecamatan Pinolosian Kabupaten Bolaang Mongondow Selatan, *e-Journal Keperawatan (e-Kp)*, Vol.5, No.1, Febuari 2017, hal. 2.

membantu membentuk pola berfikir sistematis serta kritis dalam memecahkan masalah.

Permainan *puzzle* bermanfaat untuk mengasah otak, melatih koordinasi mata dan tangan, melatih membaca, melatih nalar, melatih kesabaran, dan pengetahuan.²⁴ Permainan *puzzle*, dapat mencerdaskan otak anak karena permainan ini melatih sel-sel otak anak untuk memecahkan masalah. Permainan ini juga melatih koordinasi mata dan tangan, anak harus mencocokkan keping-keping *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar utuh. Permainan *puzzle* dapat melatih membaca, membantu mengenal bentuk dan langkah penting menuju pengembangan keterampilan membaca. Permainan *puzzle* dapat melatih nalar, anak-anak bisa meletakkan susunan gambar sesuai tempatnya dengan tepat. Permainan *puzzle* dapat melatih kesabaran, dimana saat anak bermain *puzzle* anak memerlukan kesabaran dalam menyelesaikan permasalahan. Permainan *puzzle* juga dapat menambah pengetahuan, dimana anak akan mengenal warna dan bentuk. Anak juga belajar konsep binatang, alam sekitar, jenis-jenis benda, anatomi manusia, dan lain sebagainya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan *puzzle* merupakan permainan anak usia dini yang memberikan manfaat bagi perkembangan kognitif anak, khususnya untuk dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam berpikir kritis.

²⁴ Rani Yuliyanty, *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*, (Jakarta: Laskar Aksara), hal. 43.

Sunarti mengatakan ada beberapa tujuan penggunaan permainan *puzzle*, yaitu:

- a. Mengenalkan anak beberapa strategi sederhana dalam menyelesaikan masalah.
- b. Melatih kecepatan, kecermatan, dan ketelitian dalam menyelesaikan masalah.
- c. Menanamkan sikap pantang menyerah dalam menghadapi masalah.²⁵

Bermain dapat mengembangkan enam aspek perkembangan anak usia dini. Penggunaan permainan *puzzle* akan membantu perkembangan tersebut. Tujuan dari permainan *puzzle* ini untuk dapat mengajarkan anak selalu berusaha dan pantang menyerah serta melatih kesabaran anak. Anak dapat melatih memfungsikan sel otaknya untuk mencari strategi dalam menyelesaikan masalah, serta melatih ketelitian, kecermatan, dan kesabaran anak.

Penggunaan permainan *puzzle* manipulatif tidaklah sulit, bahkan menyenangkan bagi anak. Kegiatan yang menyenangkan dapat meningkatkan aktivitas sel otak secara aktif dalam proses pembelajaran dengan bantuan alat permainan ataupun media. Misalnya dengan penggunaan permainan *puzzle*, anak-anak akan langsung mengenali permainan ini dengan mengikuti aturan mainnya.

Adapun langkah-langkah dalam memainkan permainan *puzzle* manipulatif yaitu sebagai berikut:

²⁵ Euis Sunarti, *Ajarkan Anak Keterampilan Hidup Sejak Dini*, (Jakarta: Alex Media Komputindo, 2005), hal. 49.

1. Memperlihatkan gambar *puzzle* manipulatif sebagai contoh untuk anak.
2. Melepaskan kepingan *puzzle* tersebut dari papannya.
3. Menyusun kembali gambar tersebut sesuai dengan lekuk-lekuk yang sudah ada di papan dasar.
4. Kemudian ajaklah anak untuk mencoba menyusun *puzzle*.
5. Beri tantangan kepada anak untuk melakukannya sendiri tanpa melihat contoh yang ada di papan dasar.²⁶

Melalui langkah-langkah di atas, maka dapat mempermudah anak dalam menyelesaikan permainan *puzzle* tersebut dengan mengikuti aturan dalam mainnya

B. Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia Dini

a. Pengertian Berpikir Kritis Anak Usia Dini

Berpikir kritis atau belajar dan pemecahan masalah merupakan salah satu dari perkembangan kognitif. Dimana tujuan khusus dari Pendidikan Anak Usia Dini adalah anak mampu berpikir kritis, memberi alasan, memecahkan masalah, dan menemukan hubungan sebab akibat. Kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan berpikir secara memusat untuk memecahkan sesuatu permasalahan.

Berpikir kritis tidak dicapai dalam bentuk yang sama, namun sesuai dengan aspek ruang lingkupnya. Cotrell, Stedman, dan Adams dalam Desiani Natalina mengungkapkan bahwa berpikir kritis akan membantu kita dalam

²⁶ Rani Yuliyanty, *Permainan yang Meningkatkan...*, hal. 43.

mengidentifikasi lebih banyak informasi dengan tepat, serta menyeleksi secara tepat dan efektif jenis dan tingkatan informasi yang kita butuhkan.²⁷ Slavin dalam jurnal Chresty Anggreani menyatakan bahwa berpikir kritis adalah kemampuan dalam mengambil keputusan rasional tentang apa yang harus diyakini.²⁸ Oleh karena itu berpikir kritis merupakan suatu kemampuan anak dalam berpikir untuk memecahkan masalah yang ada di lingkungannya.

Pengembangan kemampuan berpikir kritis dapat diajarkan untuk anak usia dini dengan menggunakan materi dan metode yang sesuai dengan tahapan kemampuan berpikir anak yang masih bersifat konkrit. Kemampuan berpikir kritis anak usia dini tidak sama seperti kemampuan berpikir kritis orang dewasa karena struktur pengetahuan yang dimiliki antara keduanya berbeda. Kemampuan berpikir kritis pada anak usia dini memiliki indikator yang dicapai oleh anak. Anak yang berpikir kritis dapat menemukan dan mempertanyakan hal-hal yang tidak diketahuinya, anak yang berpikir kritis dapat memberi komentar-komentar, anak yang berpikir kritis akan mampu menemukan perbedaan dan persamaan dari gambar yang diperlihatkan kepadanya, dan lain sebagainya. Kemampuan berpikir kritis akan dapat mengarahkan anak untuk mampu membuat keputusan yang tepat, cermat, sistematis dan logis serta mampu mempertimbangkan berbagai sudut pandang.

²⁷ Desiani Natalina, Menumbuhkan Perilaku Berpikir Kritis Sejak Usia Dini, *Cakrawala Dini*, Vol. 5. No.1, Mei 2015, hal. 1.

²⁸ Chresty Anggreani, Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Metode Eksperimen Berbasis Lingkungan, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 9 Edisi 2, November 2015, hal. 344.

Perkembangan anak usia dini yang meliputi agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni yang perlu dikembangkan secara maksimal. Kemampuan berpikir kritis yang mampu dikembangkan melalui enam aspek perkembangan anak usia dini perlu ditumbuhkan dan dibiasakan tanpa anak sadari. Anak diajak untuk mengeksplorasi, memecahkan masalah, mengekspresikan idenya merupakan kegiatan-kegiatan yang mengasah kemampuan berpikir kritis anak.

b. Aspek-Aspek Peningkatan Kemampuan Kritis Anak Usia Dini

Mal Leicester dan Denise Taylor dalam Desiani Natalina mengemukakan beberapa aspek yang dikembangkan berdasarkan komponen berpikir kritis untuk membangun kemampuan berpikir kritis anak, yaitu: *asking questions* (bertanya), *point of view* (sudut pandang), *being rational*, *finding out* (mencari tahu), dan *analysis*.²⁹

Dari aspek-aspek di atas dapat dijelaskan *asking questions* (bertanya) merupakan salah satu proses pembiasaan yang harus terus dilakukan dan ditingkatkan. Bertanya suatu pembiasaan yang dikembangkan dari komponen. *Point of view* (sudut pandang) anak akan membentuk opininya sendiri dan membangun pemikiran sendiri. Maka untuk mengasahnya seorang anak harus belajar untuk mengevaluasi bukti dan menilai bagaimana keyakinan harus dipertahankan. Sehingga anak akan mengenali perbedaan bentuk dan tingkat suatu bukti untuk mendukung keyakinan yang berbeda-beda pula. *Being rational*

²⁹ Desiani Natalina, *Menumbuhkan Perilaku Berpikir...*, hal. 3-4.

anak memberikan alasan terhadap sudut pandang yang diyakininya sekaligus juga menerima perbedaan sudut pandang orang lain dengan latar belakang pengalaman dan alasan yang berbeda juga. Tidak saja alasan yang mendukung pendapat tetapi juga harus disertai dengan bukti nyata dan logis. *Finding out* (mencari tahu) anak dibiasakan untuk mulai dari temuan fakta sederhana sampai yang lebih kompleks, dan mereka bisa mencari tahu dari berbagai sumber seperti orang, buku, internet, media masa, dan lain-lain. Serta analisis, anak mampu untuk mengategorisasi dan membandingkan. Analisis konsep (ide/pendapat) maksudnya adalah untuk menggali penggunaan kata dalam berbagai konteks sehingga ide/pendapat menjadi lebih jelas.

Aspek-aspek berpikir kritis di atas akan dicapai dengan optimal oleh seorang anak jika anak diberi kesempatan untuk mengeksplorasi dengan bimbingan, kebiasaan, dan latihan yang berkesinambungan dan terus menerus.

c. Ciri-Ciri Berpikir Kritis Anak Usia Dini

Ciri-ciri seseorang berpikir kritis yang dikemukakan oleh Costa dalam Maulana, antara lain: anak mampu membedakan informasi yang di peroleh, mengumpulkan data, dan mengidentifikasi atribut-atribut.³⁰

Dari ciri-ciri di atas maka dapat dijelaskan anak mampu membedakan informasi yang diperoleh misalnya, seperti anak dapat membedakan antara *puzzle* satu gambar dengan *puzzle* yang terdapat beberapa gambar berbeda-beda.

³⁰ Maulana, *Dasar-Dasar Konsep Peluang sebuah Gagasan Pembelajaran dengan Pendekatan Metakognitif*, (Bandung: UPI PRESS, 2014), hal. 7.

Mengumpulkan data untuk pembuktian faktual artinya, guru dapat mengumpulkan data dengan cara observasi dan wawancara. Serta mampu mengidentifikasi atribut-atribut benda seperti sifat, wujud, dan sebagainya.

d. Indikator Berpikir Kritis Anak Usia Dini

Robert Ennis dalam Yoseffin Dhian Crismasanti mengemukakan bahwa terdapat lima indikator berpikir kritis, yaitu:

1. Memberikan penjelasan sederhana. Meliputi memfokuskan pertanyaan, menganalisis, bertanya dan menjawab pertanyaan tentang sesuatu penjelasan yang telah diberikan.
2. Membangun keterampilan dasar.
3. Menyimpulkan.
4. Memberikan penjelasan yang lebih lanjut.
5. Mengatur strategi dan taktik.³¹

Adapun empat indikator kemampuan berpikir kritis yang terdapat dalam jurnal Ratna Purwati, yaitu: interpretasi, analisis, evaluasi, dan inferensi.³² Dapat dijelaskan interpretasi yaitu memahami masalah yang ditunjukkan maupun yang ditanyakan. Dalam permainan *puzzle*, anak dapat memahami masalah yang terdapat pada *puzzle* tersebut. Seperti anak dapat menyusun *puzzle* tersebut. Analisis yaitu mengidentifikasi hubungan-hubungan antara pertanyaan-

³¹ Yoseffin Dhian Crismasanti, Deskripsi Kemampuan Berpikir kritis Siswa Kelas VII SMP dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Melalui Tipe Soal Open-Ended pada Materi Pecahan, *Satya Widya*, Vol. 33, No.1, Juni 2017, hal. 77.

³² Ratna Purwati, Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Menyelesaikan Masalah Persamaan Kuadrat pada Pembelajaranmodel Creative Problem Solving, *Kadikma*, Vol.7, April 2016, hal. 87.

pertanyaan, pernyataan-pernyataan, konsep-konsep yang diberikan. Seperti, anak mengetahui konsep bentuk apa yang terdapat pada permainan *puzzle*. Pada *puzzle* manipulatif terdapat konsep gambar hewan dan bentuk geometri. Evaluasi yaitu menggunakan strategi yang tepat dalam menyelesaikan masalah. Misalnya, seperti anak mampu mengulang membongkar pasang *puzzle* yang digunakan tersebut. Serta inferensi, yaitu menarik kesimpulan dari apa yang ditanyakan. Seperti dalam *puzzle* manipulatif, anak mengenal hewan apa saja yang terdapat di dalam *puzzle* tersebut jika ditanyakan secara acak.

e. Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif dalam Belajar dan Pemecahan Masalah (Berpikir Kritis)

Standar isi mengenai tingkat pencapaian perkembangan kognitif dalam belajar dan pemecahan masalah (berpikir kritis) anak usia 5-6 tahun menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.³³

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun
Belajar dan pemecahan Anak	Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan).
	Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial.
	Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru.
	Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan).

Sumber: Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan

³³ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.137 Tahun 2014, lampiran I, hal. 24.

Berdasarkan pada lampiran I Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini di atas, maka dapat disimpulkan bahwa standar isi untuk anak usia 5-6 tahun terfokus pada pengetahuan, keaktifan, dan kecakapan anak dalam memahami pengetahuan yang dimiliki dan didapatkan dari lingkungan, sehingga anak dapat menerapkannya dalam sebuah kegiatan yang aktif.

C. Permainan *Puzzle* Manipulatif dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia Dini

Media *puzzle* merupakan permainan sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. Soebachman mengatakan bahwa bermain *puzzle* adalah permainan yang terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih tingkat konsentrasi.³⁴ Soebachman mengatakan tentang *puzzle*, yaitu:

Mainan yang terbuat dari bahan kayu atau karbon maupun plastik ringan, berbentuk kubus atau lempengan, dan jika disusun sedemikian rupa akan membentuk gambar, melatih ketangkasan jari, dan koordinasi mata dan tangan, serta melatih konsep kognitif untuk mencocokkan bentuk dan hubungan bagian-bagian *puzzle* dengan utuh.³⁵

Permainan edukatif berupa *puzzle* dapat meningkatkan daya pikir anak, daya ingat, daya nalar, kreativitas, dan menyusun penggalan-penggalan menjadi suatu bentuk. *Puzzle* merupakan alat permainan edukatif menyenangkan yang

³⁴ Agustina Soebachman, *Permainan Asyik Bikin Anak Pintar*, (Yogyakarta: IN Azma Book, 2012), hal. 48.

³⁵ Agustina Soebachman, *Permainan Asyik Bikin Anak...*, hal. 49.

dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir atau kemampuan kognitif anak untuk memecahkan suatu masalah.

Bermain *puzzle* anak dapat memahami bentuk, warna, dan ukuran mana yang tepat untuk disatukan dengan potongan lainnya, dan akan melatih anak dalam memecahkan masalah, serta anak mengetahui gambar apa yang dapat dibentuk dari *puzzle* tersebut. Anak belajar melalui bermain dengan cara mengamati, mendengar, dan melakukan suatu hal yang baru bagi anak.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Yudiasmini penggunaan permainan *puzzle* dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan kognitif khususnya dalam belajar dan pemecahan masalah, anak dapat melakukan aktivitas secara langsung, dan dapat mengaitkan pengalaman yang dimilikinya dengan penggunaan *puzzle*.³⁶

Penggunaan permainan *puzzle* akan membantu anak untuk melatih diri dalam menghadapi masalah serta memecahkan masalah yang dihadapi saat mencari beberapa kepingan dan menyusunnya hingga menjadi suatu gambar. Kemudian, anak belajar melakukan, melihat, dan menganalisisnya dengan pemikiran anak sehingga anak dapat menceritakan hasil dari penyusunan *puzzle* tersebut.

³⁶ Yudiasmini, Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Puzzle dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif, *Jurnal PG-PAUD*, Universitas Pendidikan Ganesha, diakses pada 25 Juni 2019.

Permainan *puzzle* sangat urgen digunakan untuk meningkatkan kognitif anak. Jenis permainan *puzzlenya* yaitu berupa *puzzle* manipulatif. *Puzzle* ini sama saja dengan *puzzle* lainnya. Hanya saja yang membedakan pola gambarnya. *Puzzle* biasa hanya terdapat satu gambar saja, tetapi *puzzle* ini dari potongan kepingnya dapat dibentuk menjadi beberapa bentuk gambar setelah dibongkar pasang. *Puzzle* juga dapat membuat anak lebih kritis dalam berpikir untuk menyelesaikannya. Maka dari itu, melalui permainan *puzzle* manipulatif ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada anak usia dini.

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan hasil deskripsi Teoritis di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah penggunaan alat permainan edukatif *puzzle* manipulatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak kelompok B usia 5-6 tahun di RA Al-Ikhlas Tapaktuan Aceh Selatan.

BAB III METODE PENELITIAN

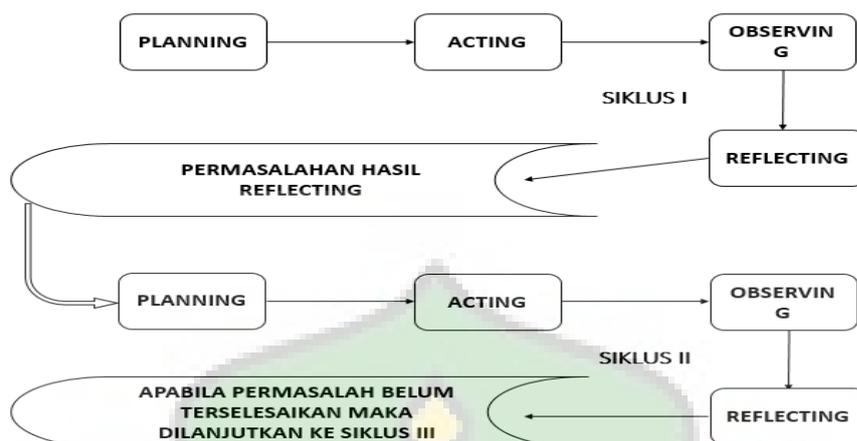
A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR). Penelitian Tindakan Kelas merupakan sebuah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan jalan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja guru sebagai guru sehingga hasil belajar anak dapat meningkat.¹ Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kreativitas guru dan anak dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan model penelitian yang dikembangkan oleh Kurt Lewin. Kurt Lewin menjelaskan bahwa ada empat hal yang harus dilakukan dalam proses Penelitian Tindakan kelas yaitu: perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).² Proses tersebut dapat dilihat pada gambar 3.1.

¹ Rustam Mundilarto, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Pembinaan Pendidikan dan Keterangan Perguruan Tinggi, Depdiknas, 2004), hal. 1.

² Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Kencana Media Group, 2009), hal. 49.



Gambar 3.1 Siklus I dan Siklus II Kurt Lewin³

Penelitian ini direncanakan dalam dua siklus yaitu Siklus I dan Siklus II dengan dua kali pertemuan dalam setiap siklus. Apabila adanya peningkatan dalam kemampuan berpikir kritis anak pada Siklus II, maka penelitian dicukupkan. Secara garis besar, Siklus I dan Siklus II dalam penelitian ini dilakukan sebagai berikut.

1) Perencanaan (*planning*)

Perencanaan adalah mengembangkan rencana tindakan yang secara kritis untuk meningkatkan apa yang telah terjadi.⁴ Tahap perencanaan dalam penelitian ini adalah mempersiapkan segala sesuatu peralatan dan program pembelajaran yang dibutuhkan dalam penelitian untuk mencapai tujuan yang diinginkan yaitu mencapai perbaikan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan alat

³ Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas...*, hal. 49.

⁴ Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), hal. 71.

permainan edukatif *puzzle* manipulatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak.

Pada tahap perencanaan, peneliti mempersiapkan segala keperluan dalam melakukan penelitian, diantaranya adalah:

- a. Mempersiapkan alat permainan edukatif *puzzle* manipulatif yang disesuaikan dengan tema pada hari kegiatan penelitian.
- b. Mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).
- c. Mempersiapkan lembar observasi.
- d. Mempersiapkan media yang diperlukan yaitu kerangka *puzzle*.

2) Pelaksanaan Tindakan (*acting*)

Pelaksanaan tindakan yaitu deskripsi tindakan yang akan dilakukan, skenario kerja tindakan perbaikan yang akan dikerjakan dan prosedur tindakan yang akan diterapkan.⁵ Pelaksanaan tindakan pada penelitian ini adalah melaksanakan kegiatan yang telah direncanakan. Cara bermain *puzzle* manipulatif dalam penelitian ini yaitu:

- a. Anak mencontoh *puzzle* yang telah disusun oleh guru sebelumnya.
- b. Anak mengambil *puzzle* yang telah disediakan oleh guru.
- c. Kemudian disusun disusun kembali *puzzle* tersebut diatas meja.

Proses kegiatan permainan *puzzle* manipulatif yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan model kelompok melalui tahapan kegiatan:

⁵ Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian...*, hal. 129.

1) Kegiatan Awal

Kegiatan awal merupakan upaya mempersiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk melakukan berbagai aktivitas belajar.⁶ Guru mengajak anak untuk berbaris di depan pintu pada saat masuk ke dalam kelas dan bersalaman dengan guru yang berdiri di pintu. Setelah semua anak masuk, kemudian guru memberi salam, dan mengajak anak untuk bernyanyi lagu yang kemudian dilanjutkan dengan membacakan do'a sebelum belajar.

2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti merupakan upaya pembelajaran yang dilakukan melalui kegiatan bermain yang memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada anak sebagai dasar pembentukan sikap, pengetahuan, dan keterampilan.⁷

Guru memperkenalkan permainan *puzzle* manipulatif kepada anak dengan cara menjelaskan tata cara bermain dengan menggunakan permainan *puzzle* manipulatif, kemudian guru juga memperlihatkan tata cara bermain kepada anak mengenai permainan *puzzle* manipulatif. Serta guru mengamati anak pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan permainan *puzzle* manipulatif.

⁶ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014, hal. 7.

⁷ Peraturan Menteri Pendidikan..., hal. 7.

3) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup merupakan upaya menggali kembali pengalaman bermain anak yang telah dilakukan dalam satu hari, serta mendorong anak mengikuti kegiatan pembelajaran berikutnya.⁸

Setelah pembelajaran selesai, guru meminta anak untuk belajar bertanggungjawab dengan cara merapikan kembali permainan yang telah dimainkan tadi. Kemudian guru meminta anak untuk menceritakan kembali tentang proses pembelajaran yang sudah berlangsung dengan menggunakan permainan *puzzle* manipulatif tersebut, yang terakhir guru memberikan kesimpulan dan penguatan mengenai proses pembelajaran yang sudah berlangsung dengan menggunakan permainan *puzzle* manipulatif.

3) Pengamatan (*observing*)

Pengamatan (*observing*) adalah proses pengamatan secara langsung untuk mendokumentasikan pengaruh tindakan yang terkait.⁹ Pengamatan pada penelitian ini adalah mengamati segala proses kegiatan pembelajaran yang berlangsung, baik peristiwa atau kejadian-kejadian yang terjadi ketika pembelajaran berlangsung, bagaimana interaksi dan reaksi dalam kegiatan pembelajaran, bagaimana keterampilan peneliti dalam menyampaikan materi dengan permainan *puzzle* manipulatif, bagaimana respon, sikap dan perilaku anak saat kegiatan pembelajaran melalui permainan *puzzle* manipulatif.

⁸ Peraturan Menteri Pendidikan..., hal. 7.

⁹ Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian...*, hal. 75.

4) Refleksi (*reflecting*).

Refleksi adalah mengingat dan merenungkan suatu tindakan persis seperti yang telah dicatat dalam observasi.¹⁰ Refleksi dilakukan untuk merenungkan kembali serta melakukan tinjauan ulang terhadap keberhasilan dan kegagalan yang terjadi pada proses pembelajaran yang telah berlangsung. Apabila pada Siklus I masih ada kekurangan atau kejanggalan dalam pelaksanaan pembelajaran, maka perlu dilanjutkan untuk perbaikan pada Siklus II melalui proses yang sama seperti yang dilakukan pada Siklus I. Jika hasil pembelajaran menunjukkan peningkatan, maka siklus dapat dihentikan.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian adalah lokasi tertentu yang digunakan untuk objek dan subjek yang akan diteliti, sedangkan waktu penelitian adalah kapan penelitian dilakukan dengan membuat tabel jadwal penelitian.¹¹ Penelitian ini dilakukan di RA Al-Ikhlas bertempat di Gampong Padang, Kec. Tapaktuan, Kab. Aceh Selatan. Waktu penelitian yang dilaksanakan yaitu pada semester I Tahun Ajaran 2019-2020.

¹⁰ Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian...*, hal. 75.

¹¹ Irfan, *Metodologi Penelitian Bisnis Konsep dan Aplikasi*, (Medan: Umsu Press, 2014), hal. 112.

C. Subyek Penelitian

Subjek penelitian akan menjadi informan yang akan memberikan berbagai macam informasi yang diperlukan selama proses penelitian.¹² Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B usia 5 sampai 6 tahun di RA Al-Ikhlas Kecamatan Tapaktuan Aceh Selatan dengan jumlah 13 orang anak.

D. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data untuk mendapatkan hasil penelitian yang objektif dan valid dari tindakan penelitian yang telah dilakukan. Teknik yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi merupakan cara pengumpulan data penelitian dengan melalui pengamatan terhadap objek yang diteliti.¹³ Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembaran observasi. Lembar observasi digunakan untuk melihat kemampuan berpikir kritis anak, serta lembar observasi kemampuan guru dalam menggunakan alat permainan edukatif *puzzle* manipulatif.

¹² Suyanto, *Metode Penelitian Sosial Berbagai Alternatif Pendekatan*, (Jakarta: Prenada Media, 2005), hal. 171.

¹³ Johni Dimiyati, *Metode Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2013), hal. 92.

2. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen yang berarti bahan-bahan tertulis.¹⁴ Dokumentasi merupakan kegiatan yang sangat penting untuk dilakukan sebagai pendukung hasil penelitian. Teknik ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data yang diambil dari sekolah RA Al-Ikhlas Gampong Padang, Tapaktuan, Aceh Selatan mengenai gambaran umum lokasi penelitian, baik data yang berhubungan dengan keadaan sekolah, latar belakang berdirinya sekolah, jumlah guru, jumlah siswa, kelengkapan sarana dan prasarana, aktivitas bermain anak dan lain sebagainya untuk pelengkap dalam penelitian ini.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik.¹⁵ Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian atau RPPH adalah salah satu pedoman yang disusun secara sistematis dan terperinci oleh guru tentang proses penyampaian materi pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang telah ditentukan untuk setiap pertemuan.

2. Lembar Observasi Kemampuan Guru

Lembar Observasi kemampuan guru digunakan untuk mengukur sejauh mana kemampuan seorang guru dalam mengajar serta meningkatkan kemampuan

¹⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta 2002), hal. 158.

¹⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian...*, hal. 149.

berpikir kritis anak melalui alat permainan edukatif *puzzle* manipulatif. Kegiatan awal, inti, serta penutup sudah tertera pada lembar observasi guru. Observer memberi tanda *Cheklis* pada setiap kemampuan guru serta memberikan poin sesuai ketentuan.

Lembar Indikator Kemampuan Guru

Nama Guru :

Observer :

Tema :

Hari/Tanggal Pembelajaran :

Tabel 3.1 Lembar Indikator Kemampuan Guru dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Anak

No.	Aspek yang di amati	Hasil			
		1	2	3	4
A.	Penyambutan Anak				
1.	Guru menyapa Anak.				
2.	Guru menyalami anak terlebih dahulu.				
3.	Guru membiasakan anak mengucapkan salam.				
4.	Guru membiasakan anak untuk mandiri meletakkan tas dan sepatu pada tempatnya.				
B.	Kegiatan Pembukaan				
1.	Guru menyiapkan alat untuk bermain bagi anak.				
2.	Guru memberi tahu aturan permainan.				
3.	Guru membagikan kelompok belajar.				
C.	Kegiatan Inti				
1.	Guru mengajak anak untuk bermain dengan menggunakan APE <i>Puzzle</i> Manipulatif.				
2.	Guru menjelaskan instruksi yang akan dimainkan anak dalam APE <i>Puzzle</i> Manipulatif.				
3.	Guru memberi contoh cara bermain <i>Puzzle</i> Manipulatif pada anak.				
4.	Guru mengajak anak untuk saling bekerja sama dalam kegiatan bermain <i>Puzzle</i> Manipulatif.				
5.	Guru memastikan anak melakukan 2-3 kali bermain <i>puzzle</i> manipulatif sampai tuntas.				
6.	Guru memastikan anak melakukan kegiatan main menggunakan <i>puzzle</i> manipulatif dengan berulang-ulang dan dengan gambar yang berbeda-beda.				

D.	Kegiatan Penutup				
1.	Guru mengarahkan anak untuk membereskan mainan yang sudah dimainkan.				
2.	Guru meminta anak untuk menceritakan gambar-gambar apa saja yang ada dalam <i>puzzle</i> manipulatif.				
3.	Guru bertanya tentang kegiatan yang sudah dimainkan anak dalam <i>puzzle</i> manipulatif.				
4.	Guru menanyakan perasaan anak pada saat bermain <i>puzzle</i> manipulatif.				
5.	Guru mengajak anak bernyanyi, berdoa, shalawat, dan mengucapkan salam				

Sumber: Berdasarkan Pedoman Pendekatan Model Kelompok

Keterangan:

Skor 1 = Kurang Baik

Skor 2 = Cukup Baik

Skor 3 = Baik

Skor 4 = Sangat Baik¹⁶

3. Lembar Observasi Berpikir Kritis Anak

Lembar observasi untuk anak digunakan guna melihat peningkatan berpikir kritis anak melalui alat permainan *puzzle* manipulatif. Anak akan menyelesaikan *puzzle* tersebut tanpa bantuan guru di kelas, sebelumnya guru telah memberikan contoh yang berhubungan dengan indikator pencapaian berpikir kritis anak.

Lembar Observasi Kemampuan Berpikir Kritis Anak

Nama Anak :

Umur :

Nama Sekolah :

Observer :

¹⁶ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali, 2006), hal. 35.

Tabel 3. 2 Lembar Observasi Penilaian Berpikir Kritis Anak Melalui Alat Permainan Edukatif *Puzzle* Manipulatif

No.	Indikator	Aspek yang dikembangkan	Skor
1.	Interpretasi	Anak belum mampu menyusun <i>puzzle</i> manipulatif gambar hewan yang berbeda dengan sendiri.	1
		Anak sudah mulai bisa menyusun <i>puzzle</i> manipulatif gambar hewan yang berbeda dengan sendiri.	2
		Anak sudah mampu menyusun <i>puzzle</i> manipulatif gambar hewan yang berbeda dengan sendiri.	3
		Anak sudah sangat mampu menyusun <i>puzzle</i> manipulatif gambar hewan yang berbeda dengan sendiri.	4
2.	Analisis	Anak belum mampu mengenal bentuk pada kepingan <i>puzzle</i> manipulatif yang digunakan.	1
		Anak sudah mulai mengenal bentuk pada kepingan <i>puzzle</i> manipulatif yang digunakan.	2
		Anak sudah mampu mengenal bentuk pada kepingan <i>puzzle</i> manipulatif yang <i>puzzle</i> digunakan.	3
		Anak sudah sangat mengenal bentuk pada kepingan <i>puzzle</i> manipulatif yang digunakan	4
3.	Evaluasi	Anak belum mampu mengulang bongkar pasang <i>puzzle</i> manipulatif dengan gambar hewan yang berbeda-beda.	1
		Anak sudah mulai mampu mengulang bongkar pasang <i>puzzle</i> manipulatif dengan gambar hewan yang berbeda-beda.	2
		Anak sudah mampu mengulang bongkar pasang <i>puzzle</i> manipulatif dengan gambar hewan yang berbeda-beda.	3
		Anak sudah sangat mampu mengulang bongkar pasang <i>puzzle</i> manipulatif dengan gambar hewan yang berbeda-beda.	4
4.	Inferensi	Anak belum mampu mengenal berbagai bentuk binatang pada <i>puzzle</i> manipulatif.	1
		Anak sudah mulai mampu mengenal berbagai bentuk binatang pada <i>puzzle</i> manipulatif.	2
		Anak sudah mampu mengenal berbagai bentuk binatang pada <i>puzzle</i> manipulatif.	3
		Anak sudah sangat mampu mengenal berbagai bentuk binatang pada <i>puzzle</i> manipulatif.	4

Sumber: Berdasarkan Jurnal Ratna Purwati, Kemampuan Berpikir Kritis

Keterangan:

- 1 = BB : Belum Berkembang
- 2 = MB : Mulai Berkembang
- 3 = BSH : Berkembang Sesuai Harapan
- 4 = BSB : Berkembang Sangat Baik¹⁷

Pedoman observasi di atas digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data tentang kemampuan berpikir kritis anak pada kelompok B di RA Al-Ikhlas Gampong Padang, Tapaktuan, Aceh Selatan. Lembar ini di berikan tanda *Cheklis* pada kolom yang sesuai dengan perkembangan anak. Jika anak “Belum Berkembang” diberi skor 1, jika anak “Mulai Berkembang” diberi skor 2, jika anak “Berkembang Sesuai Harapan” diberi skor 3, jika anak “ Berkembang Sangat Baik” diberi skor 4.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif adalah data yang berbentuk gambaran kualitas atau mutu sesuatu, sedangkan data kuantitatif adalah data yang diperoleh dari hasil mengukur atau menghitung.¹⁸ sehingga data yang terkumpul dalam lembar observasi *cheklist* dihitung secara deskriptif kuantitatif dengan rumus yang telah ditentukan untuk melihat presentase keberhasilan tindakan. Data kuantitatif tersebut kemudian dideskripsikan secara kualitatif agar lebih mudah untuk dipahami. Jadi, data-data tersebut selanjutnya dijadikan acuan dalam menentukan hasil tentang kemampuan berpikir kritis anak

¹⁷ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Pedoman Penilaian Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*, (Direktorat Pembina Pendidikan Anak Usia Dini: 2015), hal. 5.

¹⁸ Johni Dimayanti, *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Anak Usia Dini*, (Jakarta, Kencana, 2013), hal. 103.

setelah dilaksanakan penelitian tentang penggunaan alat permainan edukatif *puzzle* manipulatif. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Analisis Kemampuan Guru

Peneliti menggunakan rumus nilai rata-rata untuk menganalisis kemampuan guru sebagai berikut:

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

Keterangan:

- \bar{x} : Mean (rata-rata)
- $\sum xi$: Jumlah Nilai (Skor)
- N : Jumlah aspek Indikator¹⁹

Tabel 3.3 Kriteria Pemberian Skor Aktivitas Guru

No	Angka	Kriteria
1	$0,50 \leq \text{TKG} < 1,50$	Kurang Baik
2	$1,50 \leq \text{TKG} < 2,50$	Cukup Baik
3	$2,50 \leq \text{TKG} < 3,50$	Baik
4	$3,50 \leq \text{TKG} < 4,00$	Sangat Baik

Sumber: Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*

2. Teknik Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Anak

Analisis data hasil belajar anak dilakukan untuk melihat peningkatan berpikir kritis anak melalui alat permainan *puzzle* manipulatif. Maka peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

¹⁹ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan...*, hal. 35.

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

Keterangan :

- P : Nilai persentase
 F : Frekuensi yang sedang dicari persentasenya
 N : Jumlah Individu
 100 : Konstanta²⁰

Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Peningkatan Berpikir Kritis Anak

Kategori	Skor	Persentase
Belum Berkembang (BB)	1	0%-40%
Mulai Berkembang (MB)	2	41%-55%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	56%-75%
Berkembang Sangat Baik (BSB)	4	76%-100%

Sumber: Sudjana, *Metode Statistik*

G. Kriteria Keberhasilan

Dalam penelitian ini keberhasilan individu dikatakan meningkat apabila mendapat skor minimal 3 dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), sedangkan maksimal jika anak mendapat skor 4 dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Dalam Penelitian Tindakan Kelas, kriteria keberhasilan tercapai jika minimal 76% anak didalam kelas telah menguasai materi. Jika kurang dari angka 76% tersebut maka anak dinyatakan belum menguasai materi dengan baik dan dinyatakan belum berhasil.²¹

²⁰ Sudjana, *Metode Statistik*, (Bandung: Tarsito, 2005), hal. 50.

²¹ Johni Dimiyanti, *Metodologi Penelitian Pendidikan...*, hal. 107.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di RA Al-Ikhlas Tapaktuan Aceh Selatan tepatnya di Jalan Teuku Umar, No.1, Gampong Padang Kecamatan Tapaktuan Kabupaten Aceh Selatan. RA ini terletak di samping jalan, posisi sekolah berada di depan sekolah MIN 14 Aceh Selatan. Sebelah kiri sekolah berbatasan dengan Mesjid Tua Gampong Padang dan dekat dengan pemukiman masyarakat. RA ini juga menyediakan tempat bermain untuk anak di perkarangan sekolah, sehingga anak bebas bermain di luar kelas. Sekolah ini juga dilingkari dengan pagar yang membuat anak-anak aman ketika bermain di perkarangan sekolah. RA Al-Ikhlas memiliki luas tanah 1700 M².¹

1. Sarana dan Prasarana

Sarana pendidikan merupakan sarana penunjang bagi proses pembelajaran di sekolah. RA Al-Ikhlas memiliki beberapa sarana dan prasarana yang tersedia sebagaimana dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4.1 Sarana Prasarana pada Al-Ikhlas

No.	Nama Fasilitas	Jumlah	Kondisi
1.	Ruang Kepala Sekolah dan Kantor	1	Baik
2.	Ruang Belajar	5	Baik
3.	Toilet	1	Baik
4.	Gudang	1	Baik

Sumber: Dokumentasi RA Al-Ikhlas

¹ Hasil dokumentasi RA Al-Ikhlas

Sarana permainan yang terdapat di sekolah terdiri dari: permainan *indoor* seperti poster, balok bangunan, *puzzle*, buku bergambar, buku mewarnai, dan permainan *outdoor* seperti: 1 unit ayunan besi, 8 unit ayunan duduk, 1 unit globe besi, 1 unit jungkat-jungkit, 2 unit pelosotan beton, 1 unit titian, 1 unit kubus panjang, dan 1 unit bundaran berputar.

2. Keadaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Tenaga pendidik dan tenaga kependidikan di RA Al-Ikhlas terdiri dari satu orang kepala sekolah, delapan orang guru kelas dan satu orang penjaga sekolah. Berikut data pendidik dan tenaga kependidikan di RA Al-Ikhlas Tapaktuan Aceh Selatan dapat dilihat pada tabel 4.2 sebagai berikut:

Tabel 4.2 Keadaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan RA Al-Ikhlas Tapaktuan Aceh Selatan

No	Nama Guru	Pangkat/Jabatan
1	Ruhani, S. Pd	Kepala Sekolah
2	Nuzul Andriani, S. Pd, AUD	Guru
3	Suwarni, S. Pd	Guru
4	Fitria, S. Pd	Guru
5	Ultari Ningsih, S. Pd, AUD	Guru
6	Nada Fitri Jaya, S. Pd	Guru
7	Eti Nurlita, S. Pd. I	Guru
8	Cut Hartimi	Guru
9	Husna Zulfia, A.Ma. Pd. SD	Guru

Sumber Data: Dokumentasi RA Al-Ikhlas

3. Keadaan Anak

RA AL-Ikhlas pada kelas kelompok B3 diampu oleh satu orang guru kelas yaitu Ibu Cut Hartimi. Penelitian ini dilakukan pada anak kelompok B dengan jumlah 13 (tiga belas) anak yang terdiri dari 7 (tujuh) anak laki-laki dan 6 (enam) anak perempuan. Berikut nama-nama anak kelompok B3 RA Al-Ikhlas:

Tabel 4.3 Keadaan Anak Kelompok B3 RA Al-Ikhlas Tapaktuan

No	Nama Anak	Jenis Kelamin
1.	AFA	Perempuan
2.	AR	Laki-laki
3.	ALN	Perempuan
4.	AF	Laki-laki
5.	ANS	Perempuan
6.	HIN	Laki-laki
7.	KR	Perempuan
8.	MLR	Laki-laki
9.	MS	Perempuan
10.	MAR	Laki-laki
11.	MAFA	Laki-laki
12.	RMR	Laki-laki
13.	ZJ	Perempuan

Sumber Data: Dokumentasi RA Al-Ikhlas

B. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di RA AL-Ikhlas Tapaktuan Aceh Selatan pada tanggal 16 s/d 25 Juli 2019. Adapun jadwal penelitian secara lebih jelas dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut ini:

Tabel 4.4 Pelaksanaan Penelitian di RA Al-Ikhlas Tapaktuan

No	Hari/Tanggal	Jam	Kegiatan
1.			
2.	Rabu/17 Juli 2019	07.15 s/d 11.00	Pembelajaran Siklus I Pertemuan I, melaksanakan kegiatan pembelajaran penggunaan alat permainan edukatif <i>puzzle</i> manipulatif gambar hewan kucing dan kelinci untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak.
3.	Kamis/18 Juli 2019	07.30 s/d 11.00	Pembelajaran Siklus I Pertemuan II, melaksanakan kegiatan pembelajaran penggunaan alat permainan edukatif <i>puzzle</i> manipulatif gambar kuda untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak.
4.	Senin/22 Juli 2019	07.30 s/d 11.00	Pembelajaran Siklus II Pertemuan I, melaksanakan kegiatan pembelajaran penggunaan alat permainan edukatif <i>puzzle</i> manipulatif gambar ikan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak.
5.	Selasa/23 Juli	07.30 s/d	Pembelajaran Siklus II Pertemuan II,

	2019	11.00	melaksanakan kegiatan pembelajaran penggunaan alat permainan edukatif <i>puzzle</i> manipulatif gambar kura-kura untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak.
--	------	-------	---

C. Deskripsi Hasil Penelitian

Pelaksanaan penelitian berlangsung dalam dua siklus, pada siklusnya terdapat dua kali pertemuan. Penelitian ini hanya memaparkan hasil penelitian Siklus I Pertemuan kedua dan pada Siklus II pertemuan kedua. Karena hasil pertemuan kedua Siklus I dan pertemuan kedua Siklus II lebih berkembang. Pada Siklus I pertemuan I guru mendapatkan skor 2,3 dengan katagori Cukup Baik dan skor anak 50,96% dikategorikan Mulai Berkembang, maka penelitian dilanjutkan pada Siklus II.

Alokasi waktu setiap siklus sesuai dengan jam belajar pada RA AL-Ikhlas Tapaktuan Aceh Selatan. Pada Siklus I peneliti menggunakan APE *puzzle* manipulatif tema “Binatang” dengan sub tema “Hewan Darat”. Pada siklus II peneliti menggunakan APE *puzzle* manipulatif tema “Binatang” dengan sub tema “Hewan Air”. Penelitian ini menggunakan model Kurt Lewin yang meliputi empat tahapan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi.

1. Pra Tindakan

Data awal diperoleh saat observasi terhadap peningkatan kemampuan kognitif (berpikir kritis) pada anak usia 5-6 tahun di RA Al-Ikhlas Tapaktuan Aceh Selatan pada tanggal 16 Juli 2019. Pelaksanaan observasi dilakukan pada saat anak sedang berada pada kelompok bermain. Guru melakukan tanya jawab

kepada anak yang ada di dalam kelas tersebut tentang APE *puzzle* manipulatif. Sebagian besar anak belum mampu menyebutkan bentuk dari *puzzle* tersebut dan hampir seluruh anak masih belum tahu bagaimana cara memainkan *puzzle* tersebut. Mereka hanya mengetahui cara bermain *puzzle* biasa pada umumnya yaitu membongkar pasang yang akan membentuk satu buah gambar dan menara *puzzle* yang sering mereka mainkan. Berikut ini merupakan hasil observasi kemampuan berpikir kritis anak.

Tabel 4.5 Hasil Observasi Kemampuan Berpikir Kritis Anak Pra Tindakan

No	Nama Anak	Skor	Persentase	Keterangan
1	ANS	6	37,5	BB
2	AZA	8	50	MB
3	AR	7	43,75	BB
4	ALN	7	43,75	BB
5	AF	5	31,25	BB
6	HIN	8	50	MB
7	KR	8	50	MB
8	MLR	5	31,25	BB
9	MS	7	43,75	BB
10	MAR	5	31,25	BB
11	MAFA	7	43,75	BB
12	RMR	6	37,5	BB
13	ZJ	5	31,25	BB
Persentase			40,38	BB

Sumber Data: Hasil Observasi Lapangan 16 Juli 2019

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil observasi sebelum tindakan yaitu: 10 orang anak dikategorikan Belum Berkembang (BB) dan 3 orang anak dikategorikan Mulai Berkembang (MB) dengan jumlah persentase 40,38%. Oleh karena itu berdasarkan hasil observasi sebelum tindakan dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis pada anak belum tercapai, sehingga diperlukan stimulus untuk meningkatkan kognitif (berpikir kritis) pada anak kelompok B3 di RA Al-Ikhlas Tapaktuan Aceh Selatan.

2. Siklus I

Penelitian pada Siklus I terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada siklus ini dilaksanakan dua kali pertemuan yaitu pada hari Rabu 17 Juli 2019 dan Kamis 18 Juli 2019. Berikut ini deskripsi pelaksanaan penelitian pada Siklus I:

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti mempersiapkan segala keperluan dalam melakukan penelitian, diantaranya adalah:

- 1) Melakukan kolaborasi dengan guru kelas tentang kegiatan yang akan dilakukan untuk meningkatkan kognitif dalam berpikir kritis pada anak kelompok B melalui penggunaan APE *puzzle* manipulatif. Guru kelas sebagai observer dan peneliti sebagai guru pengajar.
- 2) Mempersiapkan APE *puzzle* manipulatif yang disesuaikan dengan tema pembelajaran yaitu tentang binatang.
- 3) Mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).
- 4) Mempersiapkan lembar observasi guru dan lembar observasi anak.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan Siklus I dilakukan pada hari Rabu tanggal 17 Juli 2019 menggunakan APE *puzzle* manipulatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada anak. Selanjutnya guru memperkenalkan macam-macam binatang darat dengan menggunakan poster gambar binatang. Kemudian mengenalkan bentuk-bentuk dari *puzzle* manipulatif yang dapat dibentuk beberapa gambar binatang yaitu: kucing, kelinci, dan kuda. *Puzzle* manipulatif berukuran

30x30 cm. Anak-anak diminta untuk menyebutkan nama hewannya, jumlah kaki, serta makanannya. Contohnya yaitu seperti: gambar kelinci yaitu jumlah kaki kelinci ada empat, serta makanan kelinci adalah wortel. Begitu juga gambar-gambar selanjutnya. Setelah itu guru meminta anak untuk mengubah bentuk gambar dari kucing menjadi kelinci serta kuda. Selanjutnya guru meminta secara bergiliran untuk menyusun *puzzle* manipulatif. Setelah itu, guru mengajak anak-anak untuk dapat menyampaikan pesan sederhana apa yang dipahami dari bermain menyusun *puzzle* bergambar hewan tersebut. Kemudian anak-anak diminta untuk membereskan kembali mainannya, selanjutnya anak mencuci tangan, berdoa, dan makan.

Adapun kegiatan pembelajaran yang diterapkan oleh guru terdiri atas tiga kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup sesuai dengan RPPH.

c. Pengamatan

Observasi dilakukan saat pelaksanaan tindakan dan proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas. Pengamatan ini dilakukan untuk melihat aktivitas guru dalam menggunakan APE *puzzle* manipulatif dan melihat peningkatan kemampuan berpikir kritis pada anak kelompok B3. Pengamatan yang dilakukan menggunakan lembar observasi guru dan anak. Berdasarkan hasil pengamatan diperoleh data sebagai berikut:

1. Observasi Aktivitas Guru

Tahap ini merupakan kegiatan mengamati aktivitas guru pada proses pembelajaran berlangsung. Aktivitas peneliti diamati oleh guru kelas kelompok

B3 di RA AL-Ikhlâs Tapaktuan Aceh Selatan yang bernama Ibu Cut Hartimi.

Hasil pengamatan yang dilakukan terdapat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.6 Hasil Observasi Aktivitas Guru pada Siklus I Pertemuan I

No.	Aspek yang di amati	Hasil			
		1	2	3	4
A. Penyambutan Anak					
1.	Guru menyapa Anak.			✓	
2.	Guru menyalami anak terlebih dahulu.			✓	
3.	Guru membiasakan anak mengucapkan salam.			✓	
4.	Guru membiasakan anak untuk mandiri meletakkan tas dan sepatu pada tempatnya.		✓		
B. Kegiatan Pembukaan					
1.	Guru menyiapkan alat untuk bermain bagi anak.		✓		
2.	Guru memberi tahu aturan permainan.			✓	
3.	Guru membagikan kelompok belajar.	✓			
C. Kegiatan Inti					
1.	Guru mengajak anak untuk bermain dengan menggunakan APE <i>Puzzle</i> Manipulatif.			✓	
2.	Guru menjelaskan instruksi yang akan dimainkan anak dalam APE <i>Puzzle</i> Manipulatif.		✓		
3.	Guru memberi contoh cara bermain <i>Puzzle</i> Manipulatif pada anak.		✓		
4.	Guru mengajak anak untuk saling bekerja sama dalam kegiatan bermain <i>Puzzle</i> Manipulatif.		✓		
5.	Guru memastikan anak melakukan 2-3 kali bermain <i>puzzle</i> manipulatif sampai tuntas.	✓			
6.	Guru memastikan anak melakukan kegiatan main menggunakan <i>puzzle</i> manipulatif dengan berulang-ulang dan dengan gambar yang berbeda-beda.		✓		
D. Kegiatan Penutup					
1.	Guru mengarahkan anak untuk membereskan mainan yang sudah dimainkan.		✓		
2.	Guru meminta anak untuk menceritakan gambar-gambar apa saja yang ada dalam <i>puzzle</i> manipulatif.			✓	
3.	Guru bertanya tentang kegiatan yang sudah dimainkan anak dalam <i>puzzle</i> manipulatif.			✓	

4.	Guru menanyakan perasaan anak pada saat bermain <i>puzzle</i> manipulatif.			✓	
5.	Guru mengajak anak bernyanyi, berdoa, shalawat, dan mengucapkan salam			✓	
Jumlah		43			
Nilai Rata-rata		2,3			
Kategori		Cukup Baik			

Hasil Observasi Lapangan di RA Al-Ikhlas Tapaktuan Aceh Selatan 17 Juli 2019

Tabel 4.7 Hasil Observasi Aktivitas Guru pada Siklus I Pertemuan II

No.	Aspek yang di amati	Hasil			
		1	2	3	4
A.	Penyambutan Anak				
1.	Guru menyapa Anak.			✓	
2.	Guru menyalami anak terlebih dahulu.			✓	
3.	Guru membiasakan anak mengucapkan salam.			✓	
4.	Guru membiasakan anak untuk mandiri meletakkan tas dan sepatu pada tempatnya.			✓	
B.	Kegiatan Pembukaan				
1.	Guru menyiapkan alat untuk bermain bagi anak.			✓	
2.	Guru memberi tahu aturan permainan.			✓	
3.	Guru membagikan kelompok belajar.			✓	
C.	Kegiatan Inti				
1.	Guru mengajak anak untuk bermain dengan menggunakan APE <i>Puzzle</i> Manipulatif.			✓	
2.	Guru menjelaskan instruksi yang akan dimainkan anak dalam APE <i>Puzzle</i> Manipulatif.			✓	
3.	Guru memberi contoh cara bermain <i>Puzzle</i> Manipulatif pada anak.			✓	
4.	Guru mengajak anak untuk saling bekerja sama dalam kegiatan bermain <i>Puzzle</i> Manipulatif.			✓	
5.	Guru memastikan anak melakukan 2-3 kali bermain <i>puzzle</i> manipulatif sampai tuntas.			✓	
6.	Guru memastikan anak melakukan kegiatan main menggunakan <i>puzzle</i> manipulatif dengan berulang-ulang dan dengan gambar yang berbeda-beda.			✓	
D.	Kegiatan Penutup				
1.	Guru mengarahkan anak untuk membereskan mainan yang sudah dimainkan.			✓	

2.	Guru meminta anak untuk menceritakan gambar-gambar apa saja yang ada dalam <i>puzzle</i> manipulatif.			✓	
3.	Guru bertanya tentang kegiatan yang sudah dimainkan anak dalam <i>puzzle</i> manipulatif.			✓	
4.	Guru menanyakan perasaan anak pada saat bermain <i>puzzle</i> manipulatif.			✓	
5.	Guru mengajak anak bernyanyi, berdoa, shalawat, dan mengucapkan salam			✓	
Jumlah		54			
Nilai Rata-rata		3			
Katagori		Baik			

Hasil Observasi Lapangan di RA Al-Ikhlash Tapaktuan Aceh Selatan 18 Juli 2019

Berdasarkan tabel di atas dalam aktivitas guru dalam meningkatkan berpikir kritis pada anak usia dini melalui penggunaan APE *puzzle* manipulatif selama Siklus I yang diamati oleh pengamat. Oleh karena itu, aktivitas guru dalam Siklus I masih perlu ditingkatkan kembali pada siklus selanjutnya.

2. Observasi Kemampuan Berpikir Kritis pada Anak Siklus I

Pengamatan terhadap anak juga dilakukan dalam waktu yang bersamaan dengan pengamatan aktivitas guru selama kegiatan menyusun *puzzle* manipulatif. Berikut ini adalah hasil pengamatan kemampuan berpikir kritis anak terhadap menyusun *puzzle* manipulatif sebagai berikut:

Tabel 4.8 Hasil Observasi Kemampuan Berpikir Kritis Anak pada Siklus I Pertemuan I

No	Nama Anak	Skor	Persentase	Keterangan
1	ANS	9	56,25	BSH
2	AZA	9	56,25	BSH
3	AR	9	56,25	BSH
4	ALN	9	56,25	BSH
5	AF	6	37,5	MB
6	HIN	9	56,25	BSH
7	KR	8	50	MB
8	MLR	6	37,5	MB
9	MS	9	56,25	BSH
10	MAR	6	37,5	MB
11	MAFA	9	56,25	BSH

12	RMR	9	56,25	BSH
13	ZJ	8	50	MB
Persentase			50,96	MB

Sumber Data: Hasil Observasi Lapangan 17 Juli 2019

Tabel 4.9 Hasil Observasi Kemampuan Berpikir Kritis Anak pada Siklus I Pertemuan II

No	Nama Anak	Skor	Persentase	Keterangan
1	ANS	11	68,75	BSH
2	AZA	10	62,5	BSH
3	AR	10	62,5	BSH
4	ALN	11	68,75	BSH
5	AF	8	50	MB
6	HIN	12	75	BSH
7	KR	11	68,75	BSH
8	MLR	8	50	MB
9	MS	11	68,75	BSH
10	MAR	8	50	MB
11	MAFA	11	68,75	BSH
12	RMR	11	68,75	BSH
13	ZJ	10	62,5	BSH
Persentase			63,46	BSH

Sumber Data: Hasil Observasi Lapangan 18 Juli 2019

Berdasarkan hasil peningkatan berpikir kritis anak pada Siklus I dapat dilihat bahwa dari 13 anak terdapat 3 orang anak dikategorikan Mulai Berkembang (MB) dan 10 orang anak kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Oleh karena itu hasil yang didapat dengan keseluruhan anak mencapai 63,46% dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis anak belum mencapai kriteria keberhasilan. Maka dari itu perlu dilanjutkan tindakan pada Siklus II.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil analisis aktivitas guru selama proses pembelajaran menggunakan APE *puzzle* manipulatif dalam meningkatkan kemampuan berpikir

kritis pada anak, maka disimpulkan hasil refleksi pada Siklus I masih diperlukan perbaikan agar pada Siklus II sudah terjadi peningkatan.

Kegiatan yang dilakukan guru pada Siklus I belum mencapai kriteria keberhasilan dikarenakan kriteria hasil aktivitas guru masih belum mencapai nilai Sangat Baik (SB). Hasil refleksi menunjukkan bahwa masih ada beberapa aktivitas guru yang harus diperbaiki dalam proses pembelajaran untuk siklus selanjutnya.

Tabel 4.10 Hasil Temuan dan Revisi pada Siklus I (Pertemuan I dan II)

No.	Aktivitas	Hasil Temuan	Revisi
1.	Aktivitas Guru	Pengelola pembelajaran pada Siklus I sudah dalam katagori baik dengan memperoleh nilai rata-rata 2,3. Guru masih kurang mampudalam menjelaskan tema pembelajaran. Guru juga mengalami kendala dalam mengkondisikan anak di dalam kelas, anak-anak begitu antusias melihat gambar yang disediakan, sehingga guru membutuhkan waktu lebih banyak untuk menertibkan anak-anak dan membuat peraturan dalam kegiatan menyusun <i>puzzle</i> sehingga waktu yang ditetapkan menjadi kurang efektif.	Guru harus lebih memperhatikan keadaan anak, apakah anak sudah siap mengikuti kegiatan pembelajaran atau tidak. Sehingga dibutuhkan kegiatan yang menghibur anak-anak seperti: nyanyian, bermain tepuk dan melakukan kegiatan motorik kasar yang membuat anak lebih semangat mengikuti kegiatan pada hari itu, diharapkan guru lebih siap dalam mempersiapkan segala kebutuhan sebelum kegiatan belajar mengajar seperti media yang digunakan harus dapat meningkatkan minat anak untuk melakukan kegiatan menyusun <i>puzzle</i> , guru harus dapat membantu anak dalam kegiatan menyusun <i>puzzle</i> .

2.	Aktivitas anak	Anak-anak masih belum memahami permainan menggunakan APE <i>puzzle</i> manipulatif. Anak juga belum mampu mengubah bentuk <i>puzzle</i> dari gambar satu ke gambar dua dengan sendirinya.	Guru diharapkan guru lebih memberikan contoh secara berulang-ulang agar anak paham untuk menyusunnya. Guru perlu membantu anak untuk dapat mengerti permainan yang akan dilakukan serta guru lebih memberikan penjelasan cara menyusun <i>puzzle</i> .
----	----------------	---	--

Sumber: Hasil Pengamatan Aktivitas Guru dan Anak 2019

2. Siklus II

Penelitian pada Siklus II terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Dimana pada siklus ini dilaksanakan dua kali pertemuan yaitu pada hari Senin 22 Juli 2019 dan hari Selasa 23 Juli 2019.

Berikut ini deskripsi pelaksanaan penelitian pada Siklus II:

a. Perencanaan

Perencanaan pada Siklus II direncanakan semakin lebih baik dari sebelumnya. Guru peneliti menerima saran dari guru kelas mengenai pengelolaan kelas dan penerapan dalam menggunakan atau menyusun *puzzle* manipulatif. Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan adalah :

- 1) Mempersiapkan APE *puzzle* manipulatif yang disesuaikan dengan tema pembelajaran binatang air.
- 2) Mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).
- 3) Mempersiapkan lembar observasi guru dan lembar observasi anak.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan Siklus II dilakukan pada hari Selasa, tanggal 23 Juli 2019 melalui APE *puzzle* manipulatif untuk meningkatkan berpikir kritis pada anak. Pada Siklus I Peneliti menggunakan APE *puzzle* manipulatif bergambar

hewan kelinci, kucing, dan kuda. Sedangkan pada Siklus II ini peneliti menambahkan bentuk gambar yaitu ikan dan kura-kura untuk tema “Hewan Air”. Adapun kegiatan pembelajaran yang diterapkan guru terdiri dari tiga kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Kegiatan awal dimulai pada pukul 07.15-08.30 WIB dengan anak-anak berbaris di halaman untuk kegiatan senam pagi. Setelah melakukan senam anak-anak berbaris di depan kelas masing-masing, kemudian bernyanyi lagu lonceng berbunyi, dilanjutkan lagu jari cap jempol, memberi salam kemudian baru masuk ke dalam kelas untuk memulai pembelajaran. Selanjutnya kegiatan berdoa yaitu membaca surah-surah pendek dimulai dari surah Al-Fatihah, Al-Ikhlas, Al-Falaq, Al-Kautsar, Al-Ma’un, AL-Quraisy, sampai ayat kursi. Setelah itu anak diajak untuk bernyanyi beberapa lagu agar anak-anak siap memulai kegiatan pembelajaran. Setelah itu guru kelas juga memperkenalkan tema pada hari itu yaitu tema “Binatang” dengan sub tema “Bintang Air”.

Kegiatan inti berlangsung pada pukul 08.30-09.30 WIB, guru memperlihatkan APE *puzzle* manipulatif yang sudah diperkenalkan pada minggu sebelumnya. Setelah itu guru bertanya kepada anak pada pertemuan sebelumnya anak sudah membuat bentuk gambar apa saja. Setelah tanya jawab guru mulai menjelaskan terlebih dahulu mengenai tema hari itu yaitu tema “Binatang” dan sub tema “Binatang Air”. Kemudian guru menjelaskan tata cara bermainnya dan mempraktekkan langsung kepada anak. Anak-anak sudah memahami aturan bermainnya, lalu guru mempersilahkan anak untuk menyusun *puzzle* tersebut. Setelah itu, guru membedakan antara gambar dipertemuan sebelumnya dan

pertemuan pada hari itu. Kemudian guru meminta anak membuat gambar hewan mulai dari kucing, kelinci, kuda, kura-kura, serta ikan.

Kegiatan penutup berlangsung pukul 10.00-11.00 WIB, guru mengajak anak untuk merapikan mainan dan duduk kembali pada kelompok masing-masing. Guru dan anak melakukan kegiatan *recalling*. Kemudian guru memberikan kesimpulan dari kegiatan yang dilakukan. Selanjutnya membaca *hamdalah* dan doa kedua orang tua serta doa selamat. Setelah itu anak-anak bernyanyi dan hormat beri salam sebelum pulang.

c. Pengamatan

Observasi dilakukan saat pelaksanaan tindakan dan proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas. Pengamatan ini dilakukan untuk melihat aktivitas guru dalam menggunakan APE *puzzle* manipulatif dan melihat peningkatan kemampuan berpikir kritis pada anak kelompok B3. Pengamatan yang dilakukan menggunakan lembar observasi guru dan anak. Berdasarkan hasil pengamatan diperoleh data sebagai berikut:

1. Observasi Aktivitas Guru

Tahap ini merupakan kegiatan mengamati aktivitas guru pada proses pembelajaran berlangsung. Aktivitas peneliti diamati oleh guru kelas kelompok B3 di RA AL-Ikhlas Tapaktuan Aceh Selatan yang bernama Ibu Cut Hartimi. Hasil pengamatan yang dilakukan terdapat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.11 Hasil Observasi Aktivitas Guru pada Siklus II Pertemuan I

No.	Aspek yang di amati	Hasil			
		1	2	3	4
A.	Penyambutan Anak				
1.	Guru menyapa Anak.				✓

2.	Guru menyalami anak terlebih dahulu.				✓
3.	Guru membiasakan anak mengucapkan salam.				✓
4.	Guru membiasakan anak untuk mandiri meletakkan tas dan sepatu pada tempatnya.				✓
B. Kegiatan Pembukaan					
1.	Guru menyiapkan alat untuk bermain bagi anak.			✓	
2.	Guru memberi tahu aturan permainan.			✓	
3.	Guru membagikan kelompok belajar.			✓	
C. Kegiatan Inti					
1.	Guru mengajak anak untuk bermain dengan menggunakan APE <i>Puzzle Manipulatif</i> .			✓	
2.	Guru menjelaskan instruksi yang akan dimainkan anak dalam APE <i>Puzzle Manipulatif</i> .			✓	
3.	Guru memberi contoh cara bermain <i>Puzzle Manipulatif</i> pada anak.			✓	
4.	Guru mengajak anak untuk saling bekerja sama dalam kegiatan bermain <i>Puzzle Manipulatif</i> .			✓	
5.	Guru memastikan anak melakukan 2-3 kali bermain <i>puzzle manipulatif</i> sampai tuntas.			✓	
6.	Guru memastikan anak melakukan kegiatan main menggunakan <i>puzzle manipulatif</i> dengan berulang-ulang dan dengan gambar yang berbeda-beda.			✓	
D. Kegiatan Penutup					
1.	Guru mengarahkan anak untuk membereskan mainan yang sudah dimainkan.			✓	
2.	Guru meminta anak untuk menceritakan gambar-gambar apa saja yang ada dalam <i>puzzle manipulatif</i> .			✓	
3.	Guru bertanya tentang kegiatan yang sudah dimainkan anak dalam <i>puzzle manipulatif</i> .			✓	
4.	Guru menanyakan perasaan anak pada saat bermain <i>puzzle manipulatif</i> .			✓	
5.	Guru mengajak anak bernyanyi, berdoa, shalawat, dan mengucapkan salam			✓	
Jumlah				58	

Nilai Rata-rata	3,2
Kategori	Baik

Hasil Observasi Lapangan di RA Al-Ikhlas Tapaktuan Aceh Selatan 22 Juli 2019

Tabel 4.12 Hasil Observasi Aktivitas Guru pada Siklus II Pertemuan II

No.	Aspek yang di amati	Hasil			
		1	2	3	4
A.	Penyambutan Anak				
1.	Guru menyapa Anak.				✓
2.	Guru menyalami anak terlebih dahulu.				✓
3.	Guru membiasakan anak mengucapkan salam.				✓
4.	Guru membiasakan anak untuk mandiri meletakkan tas dan sepatu pada tempatnya.				✓
B.	Kegiatan Pembukaan				
1.	Guru menyiapkan alat untuk bermain bagi anak.				✓
2.	Guru memberi tahu aturan permainan.				✓
3.	Guru membagikan kelompok belajar.				✓
C.	Kegiatan Inti				
1.	Guru mengajak anak untuk bermain dengan menggunakan APE <i>Puzzle Manipulatif</i> .				✓
2.	Guru menjelaskan instruksi yang akan dimainkan anak dalam APE <i>Puzzle Manipulatif</i> .				✓
3.	Guru memberi contoh cara bermain <i>Puzzle Manipulatif</i> pada anak.				✓
4.	Guru mengajak anak untuk saling bekerja sama dalam kegiatan bermain <i>Puzzle Manipulatif</i> .				✓
5.	Guru memastikan anak melakukan 2-3 kali bermain <i>puzzle manipulatif</i> sampai tuntas.				✓
6.	Guru memastikan anak melakukan kegiatan main menggunakan <i>puzzle manipulatif</i> dengan berulang-ulang dan dengan gambar yang berbeda-beda.				✓
D.	Kegiatan Penutup				
1.	Guru mengarahkan anak untuk membereskan mainan yang sudah dimainkan.				✓
2.	Guru meminta anak untuk				✓

	menceritakan gambar-gambar apa saja yang ada dalam <i>puzzle</i> manipulatif.				
3.	Guru bertanya tentang kegiatan yang sudah dimainkan anak dalam <i>puzzle</i> manipulatif.				✓
4.	Guru menanyakan perasaan anak pada saat bermain <i>puzzle</i> manipulatif.				✓
5.	Guru mengajak anak bernyanyi, berdoa, shalawat, dan mengucapkan salam				✓
Jumlah		72			
Nilai Rata-rata		4			
Kategori		Sangat Baik			

Hasil Observasi Lapangan di RA Al-Ikhlash Tapaktuan Aceh Selatan 23 Juli 2019

Berdasarkan tabel diatas dalam aktivitas guru dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada anak sia dini selama Siklus II dengan menggunakan *puzzle* manipulatif yang diamati oleh pengamat. Guru telah mampu menerapkan aktivitas pembelajaran sesuai dengan tabel di atas. Dengan demikian tindakan untuk berikutnya siklus dihentikan.

2. Observasi Kemampuan Berpikir Kritis Anak pada Anak Siklus II

Pengamatan terhadap anak juga dilakukan dalam waktu yang bersamaan dengan pengamatan aktivitas guru selama proses pembelajaran berlangsung. Berikut ini adalah hasil pengamatan kemampuan berpikir kritis anak terhadap APE *puzzle* manipulatif pada Siklus II sebagai berikut:

Tabel 4.13 Hasil Observasi Kemampuan Berpikir Kritis Anak pada Siklus II Pertemuan I

No	Nama Anak	Skor	Persentase	Keterangan
1	ANS	13	81,25	BSB
2	AZA	12	75	BSH
3	AR	12	75	BSH
4	ALN	12	75	BSH
5	AF	10	62,5	BSH
6	HIN	15	93,75	BSB
7	KR	12	75	BSH
8	MLR	10	62,8	BSH
9	MS	13	81,25	BSB

10	MAR	10	62,5	BSH
11	MAFA	12	75	BSH
12	RMR	14	87,5	BSB
13	ZJ	11	68,75	BSH
Persentase			75	BSH

Sumber Data: Hasil Observasi Lapangan 22 Juli 2019

Tabel 4.14 Hasil Observasi Kemampuan Berpikir Kritis Anak pada Siklus II Pertemuan II

No	Nama	Skor	Persentase	Keterangan
1	ANS	15	93,75	BSB
2	AZA	13	81,25	BSB
3	AR	13	81,25	BSB
4	ALN	12	75	BSH
5	AF	12	75	BSH
6	HIN	16	100	BSB
7	KR	14	87,5	BSB
8	MLR	12	75	BSH
9	MS	13	81,25	BSB
10	MAR	12	75	BSH
11	MAFA	13	81,25	BSB
12	RMR	16	100	BSB
13	ZJ	12	75	BSH
Persentase			83,17	BSB

Sumber Data: Hasil Observasi Lapangan 23 Juli 2019

Berdasarkan hasil pengamatan kemampuan berpikir kritis anak pada Siklus II, dapat dilihat bahwa dari 13 (tiga belas) anak terdapat 5 (lima) orang anak yang memenuhi katagori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 8 (delapan) orang anak yang mencapai katagori Berkembang Sangat Baik (BSB). Oleh karena itu hasil yang didapat keseluruhan anak mencapai 83,17% dengan katagori Berkembang Sangat Baik (BSB).

d. Refleksi

Berdasarkan hasil analisis aktivitas guru selama proses pembelajaran dengan menggunakan *puzzle* manipulatif untuk meningkatkan kemampuan

berpikir kritis pada anak, maka dapat disimpulkan hasil refleksi pada Siklus II sudah mencapai hasil yang maksimal. Langkah-langkah baru yang diterapkan pada Siklus II sebagai berikut:

Aktivitas Guru
Guru mengontrol anak dan suasana kelas agar tidak terjadi keributan saat bermain.
Guru menyampaikan aturan bermain dengan jelas agar anak dapat mengingat apa yang harus dilakukan dan apa yang tidak boleh dilakukan saat bermain.
Guru menyediakan alat permainan edukatif berupa <i>puzzle</i> manipulatif dengan berbagai bentuk gambar untuk membuat anak menemukan hal-hal yang baru serta dapat menghindari dari rasa bosan anak.
Guru memperhatikan kembali kemampuan anak dalam merubah-ubah dalam setiap bentuk gambar, agar anak mampu menyusun <i>puzzle</i> dengan benar dan sesuai.
Guru memotivasi anak dengan memberikan <i>reward</i> kepada anak.

Berdasarkan langkah-langkah tersebut perubahan pada Siklus II di atas terdapat perkembangan yang sangat luar biasa dalam kegiatan pembelajaran seperti yang telah dijelaskan sebelumnya.

D. Pembahasan

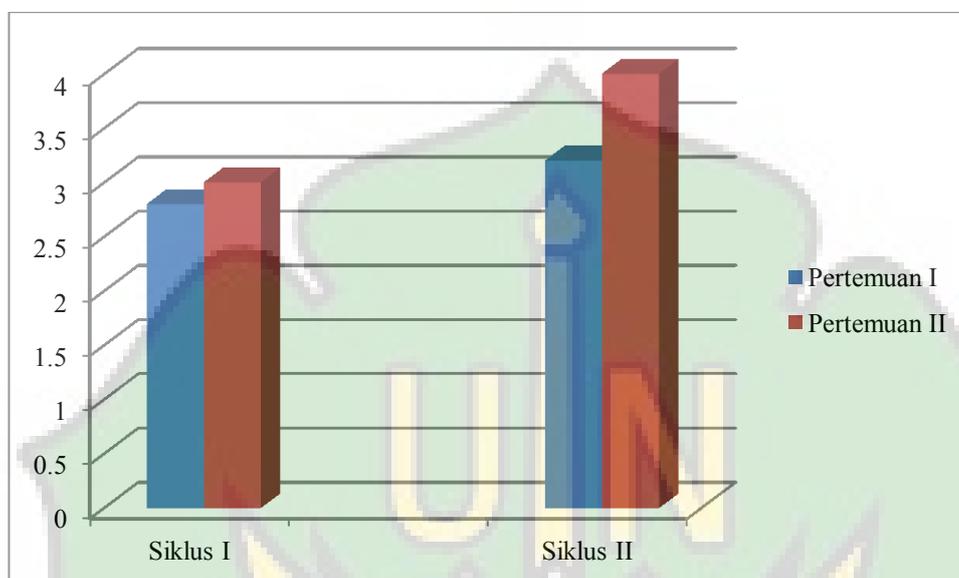
Pembahasan hasil penelitian ini hanya memaparkan hasil pada Siklus I pertemuan kedua dan Siklus II pertemuan yang kedua dikarenakan pada pertemuan kedua aktivitas guru dan anak lebih meningkat.

1. Aktivitas Guru

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh pengamat di RA AL-Ikhlash Tapaktuan Aceh Selatan pada anak kelompok B3 bahwa guru telah melakukan proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak melalui penggunaan alat permainan edukatif *puzzle* manipulatif. Pada Siklus I aktivitas guru mencapai nilai rata-rata 3 dengan kriteria “Baik”, sedangkan pada

Siklus II aktivitas guru berhasil mencapai nilai rata-rata 4 dengan kriteria “Sangat Baik”. Dapat dilihat pada grafik di bawah ini:

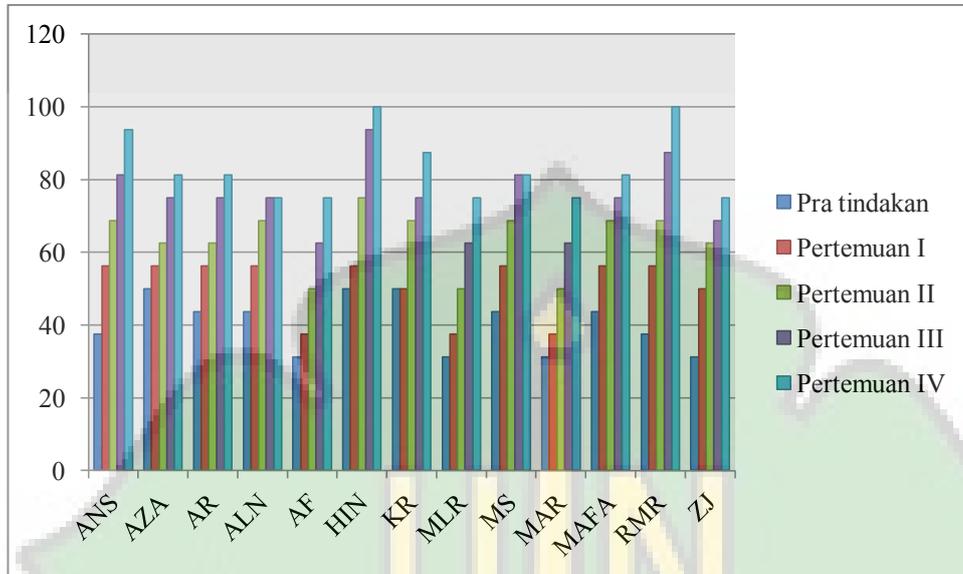
Gambar 4.1 Grafik Hasil Aktivitas Guru pada Siklus I dan Siklus II



2. Kemampuan Berpikir Kritis Anak

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada kelompok B diperoleh hasil peningkatan berpikir kritis anak pada pra tindakan mendapatkan skor persentase 40,38% dengan kriteria Belum Berkembang (BB). Pada Siklus I meningkat memperoleh skor persentase 63,46% dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Siklus II menjadi semakin meningkat persentase 83,17% dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Pelaksanaan pembelajaran melalui penggunaan alat permainan edukatif berupa *puzzle* manipulatif untuk meningkatkan berpikir kritis anak selesai pada Siklus II. Peningkatan pembelajaran pada Siklus I dan Siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Gambar 4.2 Grafik Hasil Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Anak pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka yang dapat dijadikan kesimpulan dalam penelitian ini adalah:

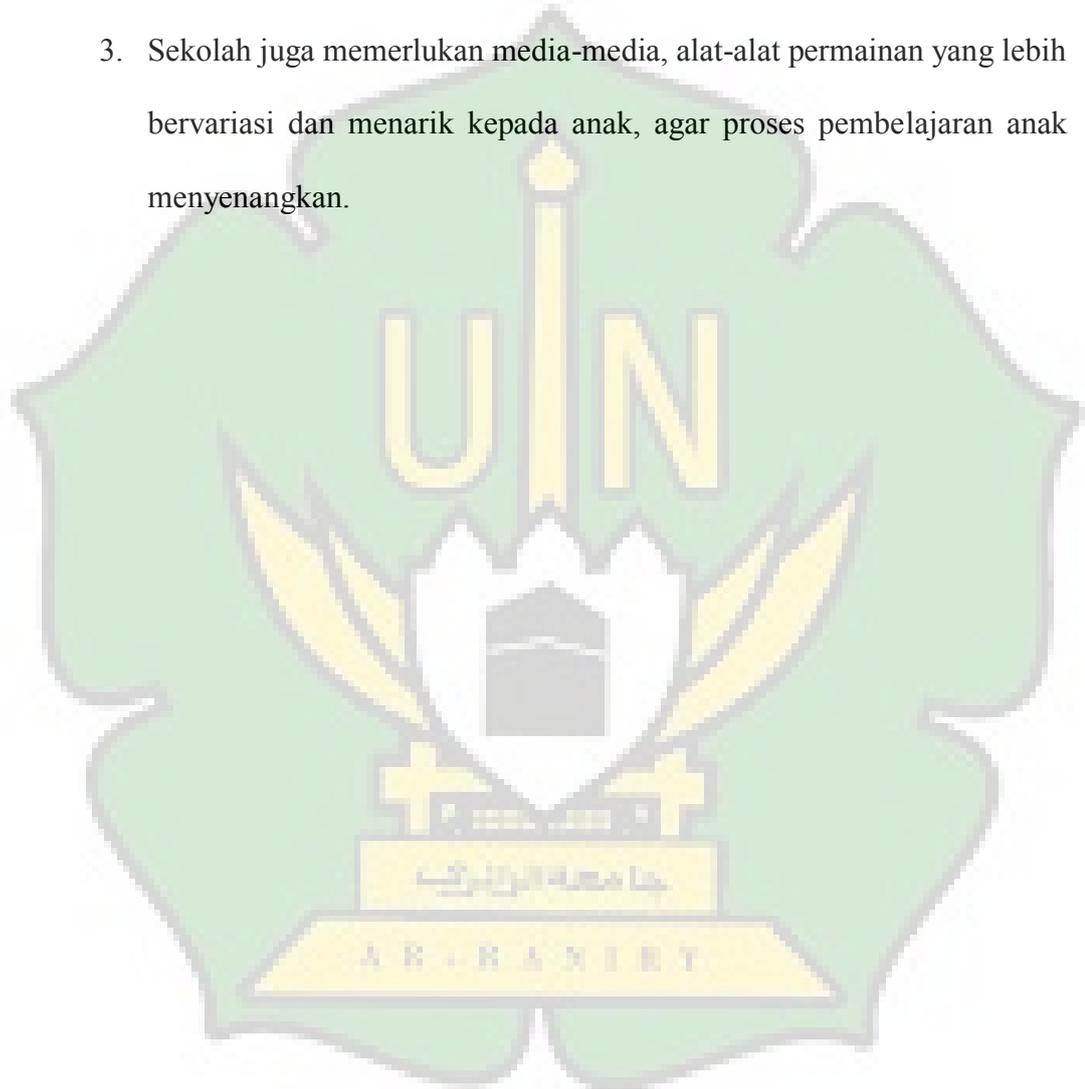
1. Aktivitas guru dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak melalui penggunaan alat permainan edukatif berupa *puzzle* manipulatif di RA Al-Ikhlas Tapaktuan Aceh Selatan. Berdasarkan hasil pengamatan pada Siklus I dan Siklus II mengalami peningkatan memperoleh skor 4 dengan kategori “Sangat Baik”.
2. Peningkatan kemampuan berpikir kritis anak melalui alat permainan berupa *puzzle* manipulatif pada anak usia 5-6 tahun di RA Al-Ikhlas Tapaktuan Aceh Selatan. Berdasarkan hasil pengamatan pada Siklus I dan Siklus II kemampuan berpikir kritis anak meningkat dengan mencapai skor 83,17% dengan katagori Berkembang Sangat Baik (BSB).

B. Saran-Saran

Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Kepada para guru kelas di RA Al-Ikhlas Tapaktuan Aceh Selatan untuk dapat menerapkan alat-alat permainan yang disediakan oleh sekolah dan dapat menerapkan *puzzle* manipulatif sebagai pembelajaran di sekolah untuk dapat meningkatkan berpikir kritis pada anak.

2. Kepada kepala sekolah yang juga selaku mentor bagi guru agar lebih memperhatikan proses pembelajaran yang diterapkan oleh seluruh guru, agar jika ada kesalahan atau kekeliruan guru dalam penerapan model atau metode dalam pembelajaran dapat diperbaiki dengan cepat.
3. Sekolah juga memerlukan media-media, alat-alat permainan yang lebih bervariasi dan menarik kepada anak, agar proses pembelajaran anak menyenangkan.



DAFTAR PUSTAKA

- Agustina Soebachman. 2012. *Permainan Asyik Bikin Anak Pintar*. Yogyakarta: IN Azma Book.
- Anas Sudijono. 2006. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali
- Anggani Sudono. 2002. *Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Chresty Anggreani. 2015. Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Metode Eksperimen Berbasis Lingkungan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 9 Edisi 2.
- Darmadi. 2018. *Asyiknya Belajar sambil Bermain*. Lampung: Guepedia.
- Desiani Natalina. 2015. Menumbuhkan Perilaku Berpikir Kritis Sejak Usia Dini. *Cakrawala Dini*. Vol. 5. No.1.
- Euis Sunarti. 2005. *Ajarkan Anak Keterampilan Hidup Sejak Dini*. Jakarta: Alex Media Komputindo.
- Fadilla Nur. 2016/2017. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Sains Melalui Metode Bermain Anak Kelompok B1 TK Aisyiyah Punggawan. *Jurnal Program Studi PG-PAUD*. Solo: Universitas Sebelas Maret.
- Fakhrizal. *Media Manipulatif*, diakses pada tanggal 27 November 2018 dari situs: <http://www.jejakpendidikan.com/2017/07/media-manipulatif.html?m=1>.
- Fauziddin. 2014. *Pembelajaran PAUD Bermain Cerita dan Menyanyi Secara Islami*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Guslinda. 2018. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: CV. Jakad Publishing.
- Hariyanto. 2005. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: Ketaping.
- Hasil Observasi di RA Al-Ikhlas Gampong Padang Kecamatan Tapaktuan Kabupaten Aceh Selatan, pada tanggal 6 sampai 11 Agustus 2018.
- Irfan. 2014. *Metodologi Penelitian Bisnis Konsep dan Aplikasi*. Medan: Umsu Press.
- Iskandar. 2012. *Psikologi Pendidikan Sebuah Orientasi Baru*. Jakarta: Referensi.

- Ismail. 2011. *Education Games*. Jogjakarta: Pro U Media.
- Iva Rifa. 2012. *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*. Jogjakarta, FlashBooks.
- Johani Dimayanti. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2015. *Pedoman Penilaian Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Direktorat Pembina Pendidikan Anak Usia Dini.
- Kunandar. 2012. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- M. Fadlillah. 2017. *Buku Ajar Bermain&Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- M. Fadlillah, dkk. 2014. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Maria Inawati. Meningkatkan Minat Mengenal Konsep Bilangan melalui Metode Bermain Alat Manipulatif. *Jurnal Pendidikan Penabur*. Nomor 16/Tahun ke-10/ Juni 2011 ISSN: 1412-2588.
- Martinis Yamin. 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini Pendidikan Taman Kehidupan Anak*. Bandung: Kencana.
- Maulana. 2014. *Dasar-Dasar Konsep Peluang Sebuah Gagasan Pembelajaran Dengan Pendekatan Metakognitif*. Bandung: UPI PRESS.
- Mila Faila Shofa. 2014. Peningkatan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini melalui Permainan Sandiwara Boneka. *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*. Vol. 1. No. 1.
- Mulyasa. 2014. *Manajemen PAUD*. Bandung: Rosdakarya
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.146 Tahun 2014. Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.137 tahun 2014. Tentang Standar Nasional Anak Usia Dini.
- Rani Yuliyanty. 2008. *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Laskar Aksara.

- Ratna Purwati. 2016. Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Menyelesaikan Masalah Persamaan Kuadrat pada Pembelajaran model Creative Problem Solving. *Kadikma*. Vol. 7.
- Riany Ariesta. 2009. *Alat Permainan Edukatif Lingkungan Sekitar*. Bandung: PT Sandiarta Sukses.
- Rustam Mundilarto. 2004. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Departemen Pendidikan Pembinaan Pendidikan dan Keterangan Perguruan Tinggi. Depdiknas.
- Sudjana. 2015. *Metode Statistik*. Bandung: Tarsito.
- Suharsimi Arikunto. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sujiono. 2009. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Kencana.
- Suyadi. 2009. *Permainan Edukatif yang Mencerdaskan*. Jogjakarta: Power Books.
- Suyanto. 2005. *Metode Penelitian Sosial Berbagai Alternatif Pendekatan*. Jakarta: Prenada Media.
- Tari Trisyana. Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Puzzle pada Kelompok B. *Jurnal Program Studi PG-PAUD*. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Surabaya.
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional Departemen Pendidikan Nasional.
- Wina Sanjaya. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Media Group.
- Yesi Ratna Sari. Penggunaan Media Puzzle Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal FKIP*. Universitas Lampung. No. 1.
- Yolanda Bataha. Pengaruh Alat Permainan Edukatif (Puzzle) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Desa Linawan Kecamatan Pinolosian Kabupaten Bolaang Mongondow Selatan. *e-Journal Keperawatan (e-Kp)*. Vol. 5. No. 1. Februari 2017.
- Yoseffin Dhian Christmasanti. 2017. Deskripsi Kemampuan Berpikir kritis Siswa Kelas VII SMP dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Melalui Tipe Soal Open-Ended pada Materi Pecahan. *Satya Widya*. Vol. 33. No.1.

Yudiasmini. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Puzzle dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif. *Journal PG-PAUD*. Universitas Pendidikan Ganesha. diakses pada 25 Juni 2019.

Yuliani. 2011. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.



Foto Dokumentasi



Memperkenalkan APE *puzzle* manipulatif



Membuat gambar kucing



Membuat gambar kelinci



Membuat gambar kuda



Membuat gambar ikan



Membuat gambar kura-kura



Refleksi

