

**UPAYA MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK MELALUI BERMAIN TEKA-TEKI
DENGAN MEDIA GAMBAR DI RA RABIATUL
AMALIAH BANDAR PULAU ASAHAN**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana S-1 PIAUD Pada
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)*

Oleh:

K A S I N E M
NPM. 1601240091 P

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini



**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2018**

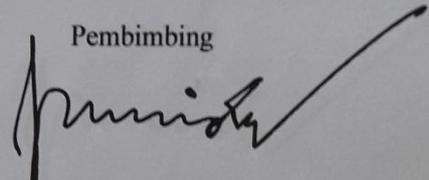
BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Telah selesai diberikan bimbingan dalam penulisan skripsi sehingga naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat disetujui untuk dipertahankan dalam ujian skripsi oleh:

NAMA MAHASISWA : KASINEM
NPM : 1601240091 P
PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
JUDUL SKRIPSI : UPAYA MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK MELALUI BERMAIN TEKA-TEKI DENGAN MEDIA GAMBAR DI RA RABIATUL AMALIAH BANDAR PULAU ASAHAN

Medan, Februari 2018

Pembimbing

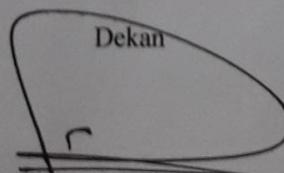


Drs. Mario Kasduri, MA.

Disetujui Oleh:
Ketua Program Studi

Widya Masitah, S.Psi, M.Psi.

Dekan



Dr. Muhammad Qorib, MA



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp (061) 6624-567 Medan 20238 Fax. (061) 6622400

Website: <http://www.umsuac.id>

E-Mail : rector@umsu.ac.id

Bankir: Bank Syariah Mandiri, Bank Bukopin, Bank Mandiri, Bank BNI 1946, Bank Sumut

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Universitas/PTS : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Jenjang : Strata- 1 (S-1)

Ketua Jurusan : Widya Masitah, M. Psi.
Dosen Pembimbing : Drs. Mario Kasduri, MA.

Nama Mahasiswa : K A S I N E M
NPM : 1601240091 P
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Proposal : UPAYA MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK MELALUI BERMAIN TEKA-TEKI DENGAN MEDIA GAMBAR DI RABBIATUL AMALIAH BANDAR PULAU ASAHAN

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
26/2018 /02	skripsi ini sudah di bimbingan.		

Dekan

Dr. Muhammad Qorib, MA.

Ketua Jurusan

Widya Masitah, M. Psi.

Medan Februari 2018
Pembimbing

Drs. Mario Kasduri, MA.

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

NAMA : KASINEM
JENJANG PENDIDIKAN : S-1
PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
NPM : 1601240091 P

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi dengan Judul “**U**
Meningkatkan Kognitif Anak Melalui Bermain Teka-Teki Dengan M
Gambar di RA Rabiatul Amaliah Bandar Pulau Asahan” merupakan k
asli saya. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil
plagiarisme, maka saya bersedia ditindak sesuai dengan peraturan yang berl
Demikian pernyataan ini saya perbuat dengan sebenarnya.

Asahan, 23 Februari 2018

Yang Menyatakan,



KASINEM
NPM. 1601240091 P

BERITA ACARA PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini telah di pertahankan di depan Tim Penguji Ujian Skripsi
Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara oleh :

NAMA MAHASISWA : Kasinem
NPM : 1601240091P
PROGRAM STUDI : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
HARI , TANGGAL : Jum'at, 16 Maret 2018
WAKTU : 08.00 s.d selesai

TIM PENGUJI

PENGUJI I : Dr. Muhammad Qorib, MA
PENGUJI II : Juli Maini Sitepu, MA

PANITIA PENGUJI

Ketua

Sekretaris

Dr. Muhammad Qorib, MA

Zailani, S.PdI, MA

ABSTRAK

KASINEM. NPM. 1601240091 P. UPAYA MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK MELALUI BERMAIN TEKA-TEKI DENGAN MEDIA GAMBAR DI RA RABIATUL AMALIAH BANDAR PULAU ASAHAN

Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan kognitif anak melalui bermain teka-teki pada anak kelompok B RA Rabiatul Amaliah Bandar Pulau Asahan. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan 18 subjek penelitian. Metode pengumpulan data yang digunakan atau alat pengumpulan data yang digunakan menggunakan observasi dengan metode ceklis, kemudian menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa peningkatan kognitif anak melalui bermain teka-teki pada anak kelompok B RA Rabiatul Amaliah Bandar Pulau Asahan berhasil ditingkatkan. Peningkatan dapat dilihat dari adanya peningkatan persentase pada tahap pra siklus dan setelah dilakukan tindakan kelas. Berdasarkan ketentuan keberhasilan minimal anak adalah BSH maka dapat dirata-ratakan peningkatan keberhasilan pada anak yaitu pada pra siklus 40,7%, selanjutnya siklus satu rata-ratanya adalah 46,3%, pada siklus dua terjadi peningkatan sangat signifikan dengan rata-rata, 70,4%, selanjutnya pada siklus tiga rata-rata yang diperoleh anak adalah 83,4%. Berdasarkan deskripsi tersebut, maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa melalui bermain teka-teki berbantuan media gambar dapat meningkatkan kognitif anak dalam banyak hal dan pengetahuan.

Kata Kunci: *Kognitif, Teka-teki, Media Gambar.*

ABSTRACT

KASINEM. NPM. 1601240091 P. EFFORT IMPROVING CHILDREN'S COGNITIVE THROUGH PLAYING TECHNIQUES WITH MEDIA IMAGES IN RA RABIATUL AMALIAH BANDAR ISLAND ASAHAN

That the research is a efforts cognitive improvement of children through playing puzzles in children group B RA Rabiatul Amaliah Bandar Asahan Island. Research sort in the to do is class room research white research subjek 18. Together metode is data to utilize or instrument together data is to until to use observasing with method celkist so to use qualitative and quantitatif. Based on the results of the study, showed that the cognitive improvement of children through playing puzzles in children group B RA Rabiatul Amaliah Bandar Asahan Island successfully implemented. The increase can be seen from the percentage increase in the pre cycle stage and after the class action. Based on the provisions of the minimum success of children is BSH then can be averaged increase in the success of children in the pre cycle 40.7%, then the average one cycle is 46.3%, in cycle two there is a very significant improvement with the average, 70 , 4%, then on the average three cycles obtained by the child is 83.4%. Based on these descriptions, this research can be gathered that through playing a media-assisted puzzle game can enhance the child's cognitive in many ways and knowledge.

Keywords: Cognitive, Techniques, Picture Media.

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur peneliti ucapkan kepada Allah swt., atas izin dan karunia-Nya, kepada peneliti, sehingga skripsi ini dapat peneliti selesaikan dengan susah payah. Sholawat bertangkaikan salam kepada Nabi Muhammad saw., Nabi akhir zaman yang menjadi suri tauladan dan rahmat bagi semesta alam. Semoga syafaatnya kita dapatkan dihari kemudian kelak. Adapun judul skripsi yang saya susun ini berjudul ” **Upaya Meningkatkan Kognitif Anak Melalui Bermain Teka-Teki Dengan Media Gambar di RA Rabiatul Amaliah Bandar Pulau Asahan**”. Skripsi ini merupakan salah satu syarat dalam menyelesaikan strata satu pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan. Peneliti menyadari banyak kelemahan dan kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Oleh sebab itu saran dan kritik yang dapat membangun sangat peneliti harapkan demi perbaikan dan kemampuan peneliti pada karya tulis lainnya dimasa mendatang.

Ungkapan ribuan terima kasih yang sebesar-besarnya peneliti ungkapkan kepada Ayahanda tercinta **Kelantar** dan Ibunda tercinta **Kaimah br Tambunan** yang telah bersusah payah membesarkan dan mendidik peneliti sehingga tumbuh dan bermanfaat bagi manusia yaitu sebagai pendidik. Semoga Allah swt., senantiasa memberikan ganjaran pahala yang berlipat ganda kepada Ayahanda dan Ibunda tercinta. Selanjutnya ungkapan terimakasih yang sebesar-besarnya juga peneliti haturkan untuk suami tercinta **Ali Arkam.** yang telah banyak membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat peneliti susun. Selanjutnya kepada anak-anakku tercinta yang turut membantu peneliti baik dalam mengerjakan pekerjaan rumah tangga maupun menyelesaikan skripsi ini, semoga semua anak-anakku dalam lindungan Allah swt., dan tercapai semua cita-cita, dan terutama berbakti pada kedua orangtua, taat kepada Allah swt., bahagia dunia dan akhirat.

Skripsi ini dapat diselesaikan dengan bantuan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang saya hormati :

1. Bapak **Dr. Agussani, MAP** Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.
2. Bapak **Dr. Muhammad Qorib, MA,** selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.

3. Bapak **Zailani, S.Pd.I, MA**, selaku Wakil Dekan I Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.
4. Bapak **Munawir Pasaribu, S.Pd.I, MA**, selaku Wakil Dekan III Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.
5. Ibu **Widya Masitah, M. Psi**, selaku Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini di Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan
6. Bapak **Drs. Mario Kasduri, MA**. Selaku pembimbing yang banyak memberikan masukan dan kritikan kepada peneliti untuk kebaikan penulisan skripsi ini.
7. Staf Biro Bapak **Ibrahim Saufi** dan Ibu **Fatimah Sari, S.Pd.I** yang telah membantu peneliti dalam semua urusan akademik dan perkuliahan .
8. Bapak dan Ibu staf pengajar Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan Bapak **Akrim, S.Pd.I, M.Pd, Shobrun, S.Ag, Zailani, S.Pd.I, MA, Drs. Lisanuddin, M.Pd, Munawir Pasaribu, S.Pd.I, MA. Robie Fahreza, M.Pd.I, Drs. Al-Hilal Sirait, MA**. Selanjutnya Ibu **Widya Masitah, M. Psi, Ibu Mawaddah Nasution, M.Psi, Dra. Hj. Indra Mulya, MA, Dra. Hj. Masnun Zaini, M.Psi, Rizka Harfiani, M.Psi, Juli Maini Sitepu, S.Psi, MA, dan Dra. Hj. Halimatussa'diyah** yang telah memberikan ilmu bermanfaat.
9. Ketua Yayasan Rabiatal Amaliah, beserta staf yang telah memberikan izin dan memberikan data serta informasi dalam penulisan skripsi ini.
10. Bapak dan Ibu Staf perpustakaan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan yang telah memberikan peneliti kemudahan dalam mendapatkan bahan bacaan.
11. Rekan-rekan seperjuangan serta semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan namanya satu persatu.

Semoga semua bantuan yang telah diberikan menjadi kebaikan dan diridhoi Allah swt.

Peneliti menyadari sepenuhnya hasil penelitian ini masih memiliki kekurangan dan jauh dari kesempurnaan baik dari sistematika penulisan maupun dari pemilihan kata yang digunakan, untuk itu peneliti mengharapkan kritik yang membangun demi kesempurnaan penelitian yang lain di masa yang akan datang. Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat bermanfaat baik bagi kita semua. Atas perhatian dari semua pihak peneliti mengucapkan terima kasih.

Asahan, 23 Februari 2018

Hormat Saya

KASINEM
NPM. 1601240091 P

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR GRAFIK	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah.....	4
D. Pemecahan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Hipotesis Tindakan.....	6
G. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II: LANDASAN TEORETIS	7
A. Kognitif	7
1. Defenisi Kognitif	7
2. Indikator Perkembangan Kognitif Anak	8
3. Proses Perkembangan Kognitif Anak	9
4. Ciri-Ciri Anak Yang Mengalami Perkembangan Kognitif	10
B. Bermain Teka-Teki	11
1. Defenisi Bermain	11
2. Manfaat Bermain Bagi Anak	13
3. Bermain Teka-Teki	15
4. Manfaat Bermain Teka-Teki	17
C. Media Gambar	18
1. Defenisi Media.....	18
2. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran.....	19
3. Tujuan Penggunaan Media	19
4. Kriteria Pemilihan Media.....	20
5. Defenisi Media Gambar	21
6. Tujuan Penggunaan Media Gambar.....	22
BAB III: METODE PENELITIAN	23
A. Setting Penelitian.....	23
1. Tempat Penelitian	23
2. Waktu Penelitian.....	23
3. Siklus Penelitian.....	24
B. Persiapan Penelitian	25
C. Subjek Penelitian	25
D. Sumber Data	25
1. Anak.....	25
2. Guru	26

3. Teman Sejawat.....	27
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	27
1. Teknik Pengumpulan Data.....	28
2. Alat Pengumpulan Data	28
F. Indikator Kinerja	30
G. Analisis Data	30
H. Prosedur Penelitian	31
1. Deskripsi Siklus I.....	32
a. Perencanaan.....	32
b. Pelaksanaan Tindakan	32
c. Observasi dan Evaluasi	33
d. Refleksi	33
2. Deskripsi Siklus II.....	33
a. Perencanaan.....	33
b. Pelaksanaan Tindakan	33
c. Observasi dan Evaluasi	34
d. Refleksi	34
3. Deskripsi Siklus II.....	34
a. Perencanaan.....	34
b. Pelaksanaan Tindakan	35
c. Observasi dan Evaluasi	35
d. Refleksi	35
I. Personalia Penelitian	35
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	36
A. Hasil Penelitian Pra Siklus	36
B. Deskripsi Siklus I.....	41
C. Deskripsi Siklus II	47
D. Deskripsi Siklus III.....	52
E. Pembahasan.....	58
BAB V: SIMPULAN DAN SARAN	59
A. Simpulan.....	59
B. Saran	59
DAFTAR PUSTAKA.....	61

DAFTAR TABEL

Tabel 01. Jadwal Penelitian Tindakan Kelas	23
Tabel 02. Data Anak RA Rabiatul Amaliah	26
Tabel 03. Data Guru.....	27
Tabel 04. Teman Sejawat.....	27
Tabel 05. Observasi Pada Anak.....	29
Tabel 06. Indikator Kinerja	30
Tabel 07. Tim Peneliti.....	35
Tabel 08. Hasil Observasi Pada Pra Siklus	37
Tabel 09. Kognitif Anak Pada Pra Siklus.....	38
Tabel 10. Rata-Rata Kognitif Anak Pada Pra Siklus	40
Tabel 11. Hasil Observasi Pada Siklus I	42
Tabel 12. Kognitif Anak Pada Siklus I.....	43
Tabel 13. Rata-Rata Kognitif Anak Pada Siklus I.....	45
Tabel 14. Hasil Observasi Pada Siklus II	48
Tabel 15. Kognitif Anak Pada Siklus II	49
Tabel 16. Rata-Rata Kognitif Anak Pada Siklus II.....	51
Tabel 17. Hasil Observasi Pada Siklus III.....	54
Tabel 18. Kognitif Anak Pada Siklus III.....	55
Tabel 19. Rata-Rata Kognitif Anak Pada Siklus III	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 01. Kerangka Pemecahan Masalah	5
Gambar 02. Alur Penelitian Tindakan Kelas	24

DAFTAR GRAFIK

Grafik 01. Kognitif Anak Pada Pra Siklus.....	39
Grafik 02. Kognitif Anak Pada Siklus I.....	44
Grafik 03. Kognitif Anak Pada Siklus II	50
Grafik 04. Kognitif Anak Pada Siklus III	56
Grafik 05. Peningkatan Kognitif Melalui Bermain Teka-Teki.....	58

DAFTAR LAMPIRAN

1. Rencana Kegiatan Mingguan Pra Siklus .
2. Rencana Kegiatan Harian Pra Siklus
3. Foto-Foto Kegiatan Penelitian Pra Siklus
4. Rancangan Siklus I.
5. Skenario Perbaikan Siklus I.
6. Jadwal Penelitian Tindakan Kelas Siklus I.
7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan Siklus I.
8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus I.
9. Alat Penilaian Kemampuan Guru- PKP 1 Siklus I.
10. Alat Penilaian Kemampuan Guru- PKP 2 Siklus I.
11. Lembar Refleksi Siklus I.
12. Foto-Foto Kegiatan Penelitian Siklus I
13. Rancangan Siklus II.
14. Skenario Perbaikan Siklus II.
15. Jadwal Penelitian Tindakan Kelas Siklus II.
16. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan Siklus II.
17. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus II.
18. Alat Penilaian Kemampuan Guru- PKP 1 Siklus II.
19. Alat Penilaian Kemampuan Guru- PKP 2 Siklus II.
20. Lembar Refleksi Siklus II.
21. Foto-Foto Kegiatan Penelitian Siklus II
22. Rancangan Siklus III.
23. Skenario Perbaikan Siklus III.
24. Jadwal Penelitian Tindakan Kelas Siklus III.
25. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan Siklus III.
26. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus III.
27. Alat Penilaian Kemampuan Guru- PKP 1 Siklus III.
28. Alat Penilaian Kemampuan Guru- PKP 2 Siklus III.
29. Lembar Refleksi Siklus III.
30. Foto-Foto Kegiatan Penelitian Siklus III

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Setiap manusia di dunia ini sangat membutuhkan pendidikan. Standarisasi dan profesionalisme pendidikan dewasa ini menuntut pemahaman berbagai pihak terhadap perubahan yang terjadi dalam berbagai komponen pendidikan. Implementasi kurikulum di sekolah, menuntut guru untuk senantiasa belajar dan mendapatkan informasi baru tentang pembelajaran dan peningkatan mutu pendidikan pada umumnya.¹

Pendidikan adalah masalah utama setiap masyarakat yang menginginkan kemajuan bangsa, karena pendidikan tidak hanya menyebarkan kebudayaan dan mewariskan ilmu dari generasi ke generasi saja, akan tetapi diharapkan mampu mengubah dan mengembangkan pengetahuan. Pendidikan merupakan suatu upaya mewariskan nilai, yang akan menjadi penolong dan penuntun umat manusia yang dapat dilakukan sejak masih dalam kandungan.² Pendidikan adalah tanggung jawab bersama antara keluarga, sekolah dan masyarakat.

Salah satu tuntutan masyarakat terhadap dunia pendidikan adalah mampu menciptakan manusia yang memiliki kemampuan dalam bidang ketrampilan atau seni. Keinginan ini tidak dapat diindahkan begitu saja oleh pendidikan, begitu pula dengan lembaga formal pendidikan anak usia dini. Pendidikan anak usia dini sebagai lembaga formal yang terendah juga harus mampu menciptakan anak-anak yang berkemampuan baik pula. Standarisasi pendidikan dewasa ini menuntut perubahan yang terjadi pada anak. Akan tetapi tidak mengesampingkan prinsip belajar pada anak usia dini “belajar sambil bermain, bermain seraya belajar” dalam proses pembelajaran yang dilakukan. Pembelajaran juga tidak boleh menargetkan pada suatu hasil, akan tetapi pada prosesnya, apabila prosesnya benar dan baik, secara otomatis hasilnya juga akan baik.³

Anak usia dini berada dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan yang pesat, baik fisik maupun mental. Anak yang masih berusia dini dikatakan usia emas (*golden age*), sehingga anak yang masih berusia dini sangat berpotensi mempelajari banyak hal dengan cepat. Penyelenggaraan pendidikan pada anak usia dini atau Raudhatul Athfal (RA) pada

¹Mulyasa, *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009), h. 13.

²Armai Arief, *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*. (Bandung: FIP UPI, 2009), h. 2.

³M. Fikriyati, *Perkembangan Anak Usia Emas* (Yogyakarta: Laras Media Prima, 2013), h. 9.

dasarnya berfokus pada peletakan dasar-dasar pengembangan sikap, pengetahuan, ketrampilan, dan daya cipta sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak.⁴

Penyelenggaraan pendidikan pada anak usia dini atau Raudhatul Athfal (RA) pada dasarnya berfokus pada peletakan dasar-dasar pengembangan sikap, pengetahuan, ketrampilan, dan daya cipta sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak.⁵ Oleh sebab itu, pendidikan di RA atau TK tidaklah pendidikan pelengkap belaka, karena kedudukannya sama penting dengan pendidikan yang diberikan pada tingkat dasar, lanjutan, dan atas.

Pengembangan kemampuan dasar merupakan kegiatan yang dipersiapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas sesuai dengan tahap perkembangan anak, meliputi: bidang pengembangan bahasa, fisik motorik, sosial emosional, seni dan kognitif.⁶ Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (*intelligesi*) yang menandai seseorang anak mempunyai minat terutama pada ide-ide dan proses belajar. Kemampuan kognitif merupakan suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

Beberapa ahli dalam bidang pendidikan mendefinisikan intelektual atau kognitif dengan berbagai pendapat. Inteligensi sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan.⁷ Selain itu, Binet juga menyatakan bahwa hakikat kognitif memiliki tiga sifat, yaitu kecerdasan untuk menetapkan dan mempertahankan (memperjuangkan) tujuan tertentu. Semakin cerdas seseorang, maka akan semakin cakap membuat tujuan sendiri dan tidak hanya menunggu perintah saja, kemampuan untuk mengadakan penyesuaian dalam rangka mencapai tujuan tersebut, dan Kemampuan untuk melakukan autokritik, kemampuan untuk belajar dari kesalahan yang telah dibuat.⁸

Kognitif adalah pikiran, melalui pikiran dapat digunakan bahwa dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan masalah.⁹ Adapun perkembangan

⁴Bambang Sujiono, *Mencerdaskan Perilaku Anak Usia Dini: Panduan Bagi Orang Tua Dalam Membina Perilaku Anak Sejak Dini*, (Jakarta: Gramedia, 2009), h 25.

⁵*Ibid.*

⁶Direktorat PPTK, *Pedoman Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta, Direktorat PPTK. 2011), h. 18

⁷Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011) h. 47.

⁸*Ibid.*, h. 52

⁹Whiterington, *Psikologi Pendidikan*. Penerjemah M. Buchori, (Yogyakarta: Rineka Cipta, 2008) h. 178.

kognitif adalah perkembangan pikiran. Pikiran adalah bagian dari proses dari otak, pikiran yang digunakan untuk mengenali, mengetahui, dan memahami. Aktifitas kognitif sangat bergantung pada kemampuan berbahasa, baik secara lisan maupun tulisan, karena bahasa adalah alat berpikir, dimana dalam berpikir digunakan pikiran (kognitif).¹⁰ Kognitif manusia disusun dalam suatu sistem yang disebut struktur kognitif. Perkembangan kognitif antara lain mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk bangun ruang, dan ukuran, mencocokkan lingkaran, segitiga, dan segi empat serta mengenali dan menghitung angka 1 sampai 20.¹¹

Berdasarkan pengamatan peneliti sebagai guru di RA Rabiatul Amaliah Bandar Pulau Asahan, proses dan gaya belajar anak cenderung bersifat monoton. Peneliti menyadari salah satu penyebabnya ada pada pendidik sebagai guru selama ini. Proses pembelajaran lebih terfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan, selanjutnya metode ceramah menjadi pilihan utama dalam pendekatan proses belajar, sehingga kurang memberdayakan anak.

Kelemahan proses belajar yang terjadi pada anak RA Rabiatul Amaliah Bandar Pulau Asahan, menyebabkan rendahnya tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak. Hal ini diketahui bahwa kemampuan berpikir anak belum berkembang sesuai usianya, selain itu, ketika anak diminta untuk menghubungkan satu benda dengan pasangannya sebagian besar anak tidak mampu melakukannya. Hal lain yang mengindikasikan rendahnya kognitif anak bahwa sebagian besar anak tidak mampu, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa sesuai panca indra yang dimilikinya. Berdasarkan hal-hal di atas, mendorong peneliti untuk menemukan suatu terobosan baru yang mampu memberikan konsep-konsep dasar yang memiliki kebermaknaan bagi anak, melalui kegiatan bermain dan belajar yang memungkinkan anak untuk menunjukkan aktivitas dan rasa ingin tahu secara optimal. Hal ini peneliti kemas dalam sebuah judul penelitian tindakan kelas dengan judul **“Upaya Meningkatkan Kognitif Anak Melalui Bermain Teka-Teki Dengan Media Gambar di RA Rabiatul Amaliah Bandar Pulau Asahan”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka permasalahan yang dapat peneliti identifikasi pada penelitian ini adalah:

1. Kemampuan berpikir anak belum berkembang sesuai usianya.

¹⁰Cameron dan Baney Crow, A, *Psikologi Pendidikan*, Jilid 2 Ter. Z. Kasijan, (Surabaya: Bina Ilmu, 2009), h. 199.

¹¹Said Renzulli, *Memahami Spektrum Anak*, (Jakarta: Andi Offest, 2011) h. 43.

2. Anak belum mampu menghubungkan satu benda dengan pasangannya.
3. Kemampuan panca indera anak belum berkembang dengan baik.

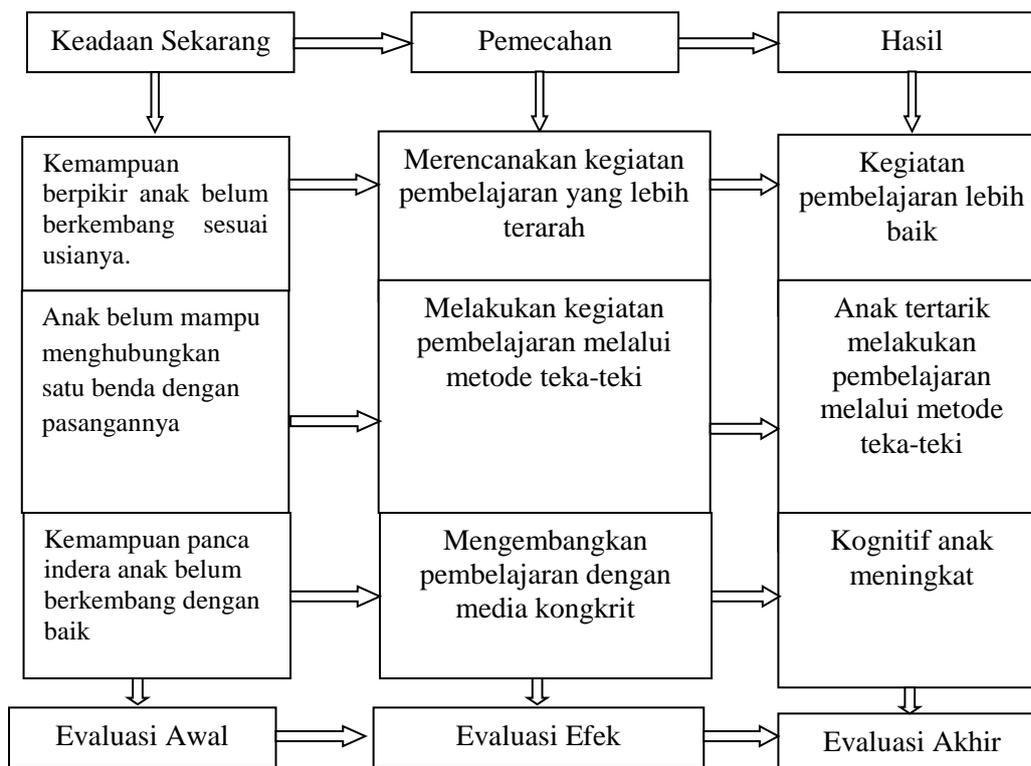
C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan dibahas pada penelitian ini yaitu “Apakah melalui bermain teka-teki dengan media gambar dapat meningkatkan kognitif anak di RA Rabiatul Amaliah Bandar Pulau Asahan?”

D. Cara Pemecahan Masalah

Mengarah pada solusi pemecahan permasalahan yang sedang dihadapi anak RA Rabiatul Amaliah Bandar Pulau Asahan, serta atas dasar analisis hasil pengalaman peneliti sebagai guru terkait dengan rendahnya tingkat kognitif anak pada materi pelajaran, maka disusunlah solusi untuk mengatasi lemahnya kognitif anak terhadap materi pelajaran. Hal ini dapat peneliti gambarkan terhadap cara pemecahan masalah, yaitu:

Gambar 01.
Kerangka Pemecahan Masalah



E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini tentunya harus lebih terarah agar kegiatan pembelajaran yang dilakukan memiliki sinergi untuk mendapatkan harapan yang diinginkan. Adapun tujuan penelitian ini adalah meningkatkan kognitif anak melalui bermain teka-teki menggunakan media gambar di RA Rabiatul Amaliah Bandar Pulau Asahan.

F. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan deskripsi dan latar belakang masalah di atas, dan pemecahan masalah di atas, peneliti dapat merumuskan hipotesis tindakan bahwa “Melalui bermain teka-teki menggunakan media gambar di RA Rabiatul Amaliah Bandar Pulau Asahan dapat meningkatkan kognitif anak. Hal ini tentunya perlu pembuktian melalui penelitian lanjutan setelah seminar proposal dan diperoleh izin riset pada lembaga tersebut.

G. Manfaat Penelitian

Setelah penelitian ini dilaksanakan, diharapkan hasil penelitian ini dapat bermanfaat secara teoretis dan secara praktis sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis

Manfaat secara teoritis dalam penelitian ini adalah :

- a. Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pengembangan salah satu teori pembelajaran pada anak usia dini (RA).
- b. Memperkaya teori keilmuan yang terkait dengan proses pembelajaran pada anak usia dini atau pra sekolah dengan bermain teka-teki.

2. Manfaat Praktis

Manfaat secara praktis dalam penelitian ini adalah :

- a. Anak, untuk meningkatkan kognitif anak terhadap materi yang diajarkan.
- b. Guru, untuk mengembangkan kemampuan dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran pada anak usia dini, serta menambah pengalaman guru untuk melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).
- c. Sekolah, untuk memberi gambaran tentang kompetensi guru dalam mengajar, dan kompetensi anak terhadap materi pelajaran.
- d. Peneliti, untuk menambah pemahaman wawasan keilmuan dan penelitian guna merancang penelitian lebih lanjut dengan desain penelitian dan fokus masalah yang berbeda.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Kognitif

1. Defenisi Kognitif

Kognitif yang dimiliki anak dapat menggambarkan perpindahan dari berfikir pra operasional ke operasional kongkrit. Keterampilan-keterampilan tersebut merupakan dasar proses berfikir yang pada akhirnya berdampak pada keterampilan kemampuan. Oleh sebab itu, kognitif anak harus ditanamkan sejak dini sebagai dasar pendidikan dan pengembangan pertumbuhan pada anak.

Kognitif adalah kemampuan memperhatikan, mengamati, mengingat, dan penalaran melibatkan pembelajaran menggunakan temuan-temuan masyarakat seperti bahasa, sistem matematika dan alat-alat ingatan.¹² Pendapat lain mengutarakan kognitif adalah bagaimana anak dapat beraktifitas atau beradaptasi dan menginterpretasikan objek dan kejadian-kejadian disekitarnya.¹³ Chaplin dalam Asrori mengatakan bahwa kognitif adalah konsep umum yang mencakup semua bentuk mengenal, termasuk didalamnya mengamati, melihat, memperhatikan, memberikan, menyangka, membayangkan, memperkirakan, menduga, dan menilai.¹⁴

Beberapa ahli dalam bidang pendidikan mendefinisikan intelektual atau kognitif dengan berbagai pendapat yang dapat membantu kita dalam memahami koognitif pada anak.¹⁵ Kognitif disebut juga Inteligensi sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan.¹⁶ Konsep pluralistis dari inteligensi dan membedakan pada tujuh jenis inteligensi, ketujuh inteligensi tersebut yaitu inteligensi *linguistic*, logis, musik, kinestetik, intra pribadi, antar pribadi, dan pribadi.¹⁷

Sementara itu Desmita menjabarkan kognitif adalah:

“Sebuah istilah yang digunakan oleh psikolog untuk menjelaskan semua aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan, dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah, dan merencanakan masa depan, atau semua proses psikologis yang berkaitan dengan

¹²Depdiknas, *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Depdiknas, 2008), h.17.

¹³Reni Yuliani, *Metode Pembelajaran Pada Anak Usia Dini* (Jakarta: Mitra Media, 2009) h.3.

¹⁴Muhammad Asrori, *Psikologi Pembelajaran* (Bandung: CV. Wacana Prima, 2009), h.36.

¹⁵Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011) h. 47.

¹⁶*Ibid.*

¹⁷Gardner, dan Kamp, L.J, *Psychometries and Educational Debates*, (New York: John Wiley, 2008) h.

bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, menilai, memperkirakan, dan memikirkan lingkungannya”¹⁸.

Berdasarkan berbagai definisi kognitif yang telah disebutkan di atas dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah kemampuan atau pengetahuan anak yang melibatkan fisik maupun psikologisnya untuk mengetahui berbagai pengetahuan sesuai dengan perkembangan usia anak.

2. Indikator Perkembangan Kognitif Anak

Pertumbuhan anak mengarahkan pada perkembangan anak itu sendiri. Perkembangan kognitif anak mempunyai empat indikator yaitu:

Pertama kematangan, merupakan pengembangan dari susunan syaraf. Kedua pengalaman, merupakan hubungan timbal balik antara organisme dengan lingkungannya, dengan dunianya. Ketiga transmisi sosial, yaitu pengaruh-pengaruh yang diperoleh dalam hubungannya dengan lingkungan sosial, dan Keempat *ekuilibراسi*, yaitu kemampuan mempertahankan keseimbangan dan penyesuaian diri terhadap lingkungan, meliputi aspek seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran dan pemecahan masalah.¹⁹

Sujiono dalam Mursid mengutarakan bahwa indikator pengembangan kognitif pada anak terdiri atas:

- a. Menunjukkan minat dalam rasa dan perbedaan aktivitas sensori motor
- b. Menunjukkan peningkatan minat dalam angka-angka sederhana dan kuantitas kegiatan kebahasaan.
- c. Melakukan kegiatan yang lebih bertujuan dan mampu merencanakan suatu kegiatan secara aktif
- d. Menunjukkan peningkatan minat dalam menghasilkan rancangan termasuk puzzle dan konstruksi mainan
- e. Turut serta dalam pagelaran seni yang membutuhkan aksi panggung
- f. Menunjukkan peningkatan kewaspadaan terhadap sesuatu yang nyata
- g. Menunjukkan minat terhadap alam, pengetahuan, binatang waktu, dan bagaimana benda bekerja.²⁰

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan indikator pengembangan kognitif pada anak sama dengan tujuan pendidikan yaitu kematangan, kemandirian, sosial, emosional dan pengetahuan terhadap ilmu yang dipelajari.

3. Proses Perkembangan Kognitif Anak

¹⁸Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), h. 103.

¹⁹Yuliani, *Metode...*, h. 3-5

²⁰Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), h. 70

Perkembangan kognitif adalah bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi, sehingga dapat berfikir.²¹ Sebagaimana yang diungkapkan Piaget dalam Yudha, bahwa:

Perkembangan kognitif terjadi melalui proses adaptasi. Adaptasi merupakan penyesuaian tuntutan lingkungan dan intelektual melalui dua hal yaitu asimilasi, yaitu proses anak untuk menafsirkan pengalaman barunya yang didasarkan pada interpretasinya saat sekarang mengenai dunianya, dan akomodasi, yaitu individu berusaha untuk menyesuaikan keberadaan struktur fikiran dengan sejumlah pengalaman baru.²²

Perkembangan kognitif menurut Piaget dalam Yudha melalui empat tahapan yaitu:

1. Tahap sensori motorik (sejak lahir s/d 2 tahun), yaitu berfikir melalui gerak tubuh dengan banyak menggunakan gerak reflek seperti menggerakkan jari tangan, menangis dan gerak reflek lainnya.
2. Tahap Praoperasional (2 s/d 7 tahun), yaitu anak masih belum memiliki kemampuan untuk berfikir logis atau operasional. Piaget membaginya menjadi dua sub bagian yaitu prakonseptual (2 s/d 4 tahun), dan Intuitive (4 s/d 7 tahun).
3. Konkret Operasional (7 s/d 11 tahun), yaitu anak telah dapat membuat pemikiran tentang situasi atau hal konkrit secara logis.
4. Formal Operasi (11 tahun ke atas), yaitu anak sudah mampu berfikir secara hipotesis dan berada dengan fakta, memahami konsep abstrak, dan mempertimbangkan kemungkinan cakupan yang luas dari perkara yang sempit.²³

Berbeda dengan Siti Partini bahwa prose perkembangan kognitif anak meliputi:

1. Menyebutkan urutan bilangan
2. Menyebutkan nama-nama benda
3. Menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan
4. Menciptakan berbagai bentuk dengan menggunakan benda
5. Mengenal konsep sama dan tidak sama.²⁴

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa proses perkembangan kognitif anak usia dini diawali dengan tahap menggerakkan anggota tubuh dan dilanjutkan pada tahap praoperasional dimana anak belum mampu berfikir logis atau operasional anak usia dini hanya mampu berpikir bila melihat bentuk nyata.

4. Ciri-Ciri Anak Yang Mengalami Perkembangan Kognitif

Menurut Yusuf dalam Yuliani adapun salah satu karakteristik anak yang mengalami perkembangan kognitif masa prasekolah adalah anak sudah mulai mengerti dasar-dasar mengelompokkan sesuatu atas dasar satu dimensi, seperti atas kesamaan warna, bentuk, dan

²¹Depdiknas, *Pedoman...*, h. 53.

²²Hengki Barnaba Yudha, *Perkembangan Fisik dan Kognitif di Masa Kanak-Kanak Pertengahan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h. 199-200.

²³*Ibid.* h. 201-203.

²⁴Siti Partini, *Perkembangan Kognitif Anak* (Jakarta: Depdiknas, 2008), h. 9

ukuran.²⁵ Sedangkan Piaget dalam Bambang mengutarakan ciri-ciri anak yang mengalami perkembangan kognitif adalah:

Anak mampu mengelompokkan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukurannya dan anak sudah mampu menghubungkan suatu konsep sederhana dengan konsep lain, misalnya dalam kegiatan mewarnai gambar anak sudah tahu bahwa tanah berwarna coklat, daun berwarna hijau, laut berwarna biru, awan berwarna putih dan seterusnya.²⁶

Adapun faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif faktor hereditas/keturunan, faktor lingkungan, kematangan, pembentukan, minat serta bakat, dan kebebasan.²⁷ Kemampuan kognitif dapat dipahami sebagai kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta kemampuan melakukan penalaran dan pemecahan masalah.²⁸ Berkembangnya kognitif anak akan memudahkan peserta didik menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga anak mampu melanjutkan fungsinya dengan wajar dalam interaksinya dengan masyarakat dan lingkungan, serta mengembangkan pengetahuannya tentang apa yang ia lihat, dengar, rasa, raba, ataupun ia cium melalui panca indra yang dimilikinya.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa ciri anak yang mengalami perkembangan kognitif adalah kemampuan berpikir, kemampuan untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa sesuai pengetahuannya tentang apa yang ia lihat, dengar, rasa, raba, ataupun ia cium melalui panca indra yang dimilikinya.

B. Bermain Teka-Teki

1. Defenisi Bermain

Bermain pada awalnya belum mendapat perhatian khusus dari para ahli ilmu jiwa, karena terbatasnya pengetahuan tentang psikologi perkembangan anak dan kurangnya perhatian mereka pada perkembangan anak. Salah satu tokoh yang dianggap berjasa untuk meletakkan dasar tentang bermain adalah Plato, seorang filosof Yunani. Plato dianggap sebagai orang pertama yang menyadari dan melihat pentingnya nilai praktis dari bermain.

²⁵Yuliani, *Metode...*, h. 30.

²⁶Sujiono, *Mencerdaskan...*, h. 17.

²⁷*Ibid.*

²⁸Desmita, *Psikologi...*, h. 11.

Menurut Plato, anak-anak lebih mudah mempelajari aritmatika dengan cara membagikan apel kepada anak-anak.²⁹

Bermain merupakan kegiatan yang tidak pernah lepas dari anak. Keadaan ini menarik minat para peneliti sejak abad ke-17 untuk melakukan penelitian tentang anak dan bermain. Kegiatan menghitung lebih mudah dipahami oleh anak ketika dilakukan sambil bermain.³⁰ Anak mampu menerapkan aritmatika dengan bermain dibandingkan tanpa bermain atau disebut bermain sambil belajar.

Beberapa teori yang menjelaskan definisi bermain, yaitu:

1. Teori Rekreasi yang dikembangkan oleh *Schaller* dan *Nazaruz*, seorang sarjana Jerman antara tahun 1841 dan 1884. Mereka menyatakan bermain itu sebagai kesibukan rekreatif, sebagai lawan dari kerja dan keseriusan hidup. Orang dewasa mencari kegiatan bermain-main apabila ia merasa lelah sesudah berkerja atau sesudah melakukan tugas-tugas tertentu. Melalui bermain dapat menyegarkan kembali tubuh yang tengah lelah.
2. Teori Pemungghaan (*Ontlading Stheorie*) menurut sarjana Inggris *Herbert Spencer*, permainan menyebabkan mengalirnya energi, yaitu tenaga yang belum dipakai dan menumpuk pada diri anak itu, serta menuntut dimanfaatkan atau dipekerjakan. Sehubungan dengan itu, energi tersebut “mencair” dalam bentuk permainan.
3. Teori atavistis sarjana Amerika *Stanley Hall* dengan pandangannya yang biogenetis menyatakan bahwa selama perkembangannya, anak akan mengalami semua fase kemanusiaan. Bermain merupakan penampilan dari semua faktor hereditas (waris, sifat keturunan): yaitu segala pengalaman jenis manusia sepanjang sejarah akan diwariskan kepada anak keturunannya, mulai dari pengalaman hidup dalam gua-gua, berburu, menangkap ikan, berperang, bertani, membangun rumah sampai dengan menciptakan kebudayaan dan seterusnya. Semua bentuk ini dihayati oleh anak dalam bentuk permainan.
4. Teori biologis, *Karl Groos*, sarjana Jerman menyatakan bahwa bermain mempunyai tugas biologis, yaitu melatih macam-macam fungsi jasmani dan rohani. Waktu-waktu bermain merupakan kesempatan baik bagi anak untuk melakukan penyesuaian diri terhadap lingkungan hidup itu sendiri. Sarjana *William Stren* menyatakan bermain bagi anak itu sama pentingnya dengan taktik peperangan .
5. Teori Psikologis Dalam, menurut teori ini, bermain merupakan penampilan dorongan-dorongan yang tidak disadari pada anak-anak dan orang dewasa. Ada dua dorongan yang penting menurut Alder ialah dorongan berkuasa, dan menurut Freud ialah dorongan seksual atau libidi seksualis. Alder berpendapat bahwa, bermain memberikan pemuasan atau kompensasi terhadap perasaan-perasaan diri yang fiktif. Pada saat anak bermain dapat disalurkan perasaan-perasaan yang lemah dan perasaan-perasaan rendah hati.³¹

²⁹Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan* (Jakarta: Penerbit PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2010), h. 45.

³⁰Kamtini dan Husni Wardi Tanjung, *Bermain Melalui Gerak dan Lagu di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2009), h. 55.

³¹Tedjasaputra, *Bermain...*, h. 50-54.

Seto Mulyadi atau lebih dikenal Kak Seto dalam Andrianto menyatakan bermain adalah kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan dan dalam suasana riang gembira.³² Bermain merupakan hal yang penting bagi setiap individu, sehingga dengan bermain semua kepenatan yang ada di dalam diri individu akan hilang, dengan hilangnya semua kepenatan muncullah ide baru.

Berdasarkan sejumlah uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa bermain adalah kegiatan belajar yang dapat dilakukan anak untuk menggali potensi dalam diri anak, karena melalui bermain dapat menyegarkan kembali tubuh yang tengah lelah, energi “mencair” dalam bentuk permainan, serta manfaat lain yang dapat diperoleh dari bermain.

2. Manfaat Bermain Bagi Anak

Menurut Lee bermain merupakan kepentingan utama seorang anak dalam hidupnya, lewat bermain ia belajar keahlian untuk bertahan dan menemukan pola dalam dunia yang penuh kebingungan.³³ Bermain merupakan tujuan dasar dari belajar pada masa kanak-kanak. Secara bertahap anak-anak mengembangkan konsep dari hubungan yang wajar, kemampuan untuk membedakan, untuk menilai, untuk menganalisis dan mengambil intisari, untuk membayangkan dan merumuskan.

Bermain bagi anak, selain merupakan alat belajar juga merupakan kebutuhan bagi setiap anak. Diperlukan waktu yang cukup banyak untuk bermain bagi anak, terutama pada saat mereka berada di sekolah dasar. Menurut Laurence Tecik dalam Satya diperlukan 4-5 jam perhari bagi anak untuk bermain, pada saat bermain anak dapat memenuhi kebutuhan gerakannya.³⁴

Penelitian yang dilakukan oleh Kemper di Negeri Belanda dengan memasang alat pedometer (alat pengukur langkah, skor 1 (satu) setara dengan satu langkah) anak yang aktif melakukan 102.000 langkah/minggu, maka rata-rata memerlukan aktifitas fisik perhari adalah $102.000 : 7 = 14.000$ per hari atau setara dengan 3,5 jam, jika 2 X 45 menit menunjukkan skor 4000 langkah. Kebutuhan 3,5 jam tersebut tidak mungkin dipenuhi pada jam pelajaran di sekolah.³⁵ Oleh sebab itu, guru pendidikan jasmani harus dapat memenuhi kebutuhan gerak anak didiknya dengan berbagai alternatif permainan yang dapat dimainkan siswa saat jam

³²Tuhana Taufiq Andrianto, *Mengembangkan Karakter Sukses Anak Di Era Cyber* (Jogjakarta: Arruz Media, 2011), h.132.

³³Rosegrant Lee, *Reaching Potential : Appropriate Curriculum and Assesment for Young Children* (Whashington D.C: NAEYC, 2008), h. 112.

³⁴Wira Indra Satya, *Membangun Kebugaran Jasmani dan Kecerdasan Melalui Bermain Olahraga* (Jakarta; Millenia, 2009), h. 84.

³⁵Lee, *Reaching...*, h. 120.

istirahat atau di rumah, karena anak tidak merasa betah bila duduk seharian di ruang kelas, mereka butuh bergerak dan bermain yang lebih banyak dan merasa gembira ketika menyongsong jam istirahat, karena memiliki kesempatan untuk bermain sambil melepaskan kepenatan dan memulihkan kondisinya.

Sedangkan menurut Claparade dalam Satya bermain bukan hanya memberikan pengaruh positif terhadap pertumbuhan organ tubuh anak yang disebabkan aktif bergerak, akan tetapi bermain juga berfungsi sebagai proses sublimasi artinya suatu pelarian dari perasaan tertekan yang berlebihan menuju hal-hal positif, melalui sublimasi anak akan menuju ke arah yang lebih mulia, lebih indah dan lebih kreatif.³⁶

Adapun manfaat lain dari bermain bagi anak:

- a. Anak dapat kesempatan untuk mengembangkan diri, baik perkembangan fisik (melatih keterampilan motorik kasar dan motorik halus), perkembangan psikososial (melatih pemenuhan kebutuhan emosi) serta perkembangan kognitif (melatih kecerdasan)
- b. Bermain merupakan sarana bagi anak untuk bersosialisasi
- c. Bermain bagi anak adalah untuk melepaskan diri dari ketegangan
- d. Bermain merupakan dasar bagi pertumbuhan mentalnya
- e. Melalui bermain anak-anak dapat mengeluarkan energi yang ada dalam dirinya ke dalam aktivitas yang menyenangkan
- f. Melalui bermain anak-anak dapat mengembangkan imajinasinya seluas mungkin
- g. Melalui bermain anak-anak dapat berpetualang menjelajah lingkungan dan menemukan hal-hal baru dalam kehidupan.
- h. Melalui bermain anak dapat belajar bekerjasama, mengerti peraturan, saling berbagi dan belajar menolong sendiri dan orang lain serta menghargai waktu.
- i. Bermain juga merupakan sarana mengembangkan kreatifitas anak
- j. Bermain dapat mengembangkan keterampilan olahraga dan menari
- k. Melatih konsentrasi atau pemusatan perhatian pada tugas tertentu.³⁷

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seorang untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Ada orang tua yang berpendapat bahwa anak yang terlalu banyak bermain, akan membuat anak menjadi malas bekerja dan bodoh. Anggapan ini kurang bijaksana, karena beberapa ahli psikologi mengatakan bahwa permainan sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan jiwa anak. Menurut Markam Pengaruh bermain bagi perkembangan anak meliputi:

1. Bermain mempengaruhi perkembangan fisik anak
2. Bermain dapat digunakan sebagai terapi
3. Bermain dapat mempengaruhi pengetahuan anak
4. Bermain mempengaruhi perkembangan kreativitas anak
5. Bermain dapat mengembangkan tingkah laku sosial anak
6. Bermain dapat mempengaruhi nilai moral anak.³⁸

³⁶Satya. *Membangun...*, h. 85

³⁷Muhammad Markam, *Alat Permainan & Sumber Belajar* (Jakarta: Depdikbud, 2010) h. 70.

³⁸*Ibid.*, h. 72

Menurut Markam permainan ada dua macam yaitu permainan aktif dan pasif.

Permainan aktif meliputi:

- a. Bermain bebas dan spontan atau eksplorasi.
- b. Drama.
- c. Bermain musik.
- d. Mengumpulkan atau mengoleksi sesuatu.
- e. Permainan Olahraga.

Sementara untuk permainan pasif meliputi

- a. Membaca
- b. Mendengarkan radio
- c. Menonton televisi.³⁹

Berdasarkan banyak pendapat para ahli baik ditinjau dari segi aspek fisiologis maupun psikologis dengan aktivitas fisik secara teratur, terukur dan cukup, maka dapat disimpulkan manfaat bermain bagi anak dapat meningkatnya kinerja sistem saraf, dengan bertambah banyaknya jumlah percabangan sel-sel saraf dan sinapsisnya, maka akan bertambah rimbun hubungan antara sel saraf, makin tinggi pula tingkat kecerdasan. Aktivitas fisik juga menuntut seluruh bagian tubuh untuk bergerak yang memungkinkan terjadinya respon terhadap kedua bagian otak.

3. Bermain Teka-teki

Bermain teka-teki adalah permainan asah otak, karena dalam bermain teka-teki kita diajak untuk berpikir secara logika. Lebih jauh lagi bahwa bermain teka-teki kita diajak untuk berpikir *out of the box*, karena pada permainan teka-teki logika jawabannya justru terbalik dari logika kita sehari-hari.⁴⁰ Bermain teka-teki sangat menyenangkan, selain berguna untuk mengingat pengetahuan dengan cara santai.

Belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja dan tidak selamanya bersentuhan dengan hal-hal yang kongkrit, baik dalam konsep maupun faktanya. Belajar dalam realitasnya seringkali bersentuhan dengan hal-hal yang bersifat kompleks, maya dan berada di balik realitasnya.

Pembelajaran di RA sangat menuntut guru untuk mengajar lebih kreatif agar tidak membosankan. Karena itu, guru sangat memerlukan metode dan teknik-teknik baru dalam mengajar. Sebenarnya, bila kita dapat berpikir kreatif, apa pun yang kita temukan di sekitar

³⁹ *Ibid.*

⁴⁰ Sri Anitah, *Media Pembelajaran* (Surakarta: Yuma Pustaka, 2010), h. 61.

kita dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan tidak harus yang mahal-mahal. Guru dapat memanfaatkan permainan sebagai media pembelajaran, salah satunya adalah bermain teka-teki. Bermain teka-teki merupakan sebuah permainan yang cara mainnya dengan tanya jawab.⁴¹

Tata cara bermain teka-teki dapat dilihat seperti contoh berikut ini:

Guru : Aku cantik, punya sayap, kalau terbang hinggap ke daun dan bunga, asalku dari kepompong, apakah aku?

Anak menjawab : Kupu-kupu

Guru : Benar

Guru: Aku punya sayap tetapi tidak bisa terbang, kalau aku sudah bertelur satu kampung rebut semua, tetapi temanku suka sekali bangunkan orang pagi subuh dengan suaranya yang merdu, apakah aku?

Anak menjawab : Ayam

Guru : Benar

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bermain teka-teki pada anak harus sesuai dengan kemampuan kognisinya, teka-teki anak prasekolah harus dilakukan secara sederhana. Permainan teka-teki dapat mengasah kreativitas dan memperkaya wawasan atau kognitif anak, sehingga anak lebih mudah menyerap informasi dari guru melalui permainan teka-teki.

4. Manfaat Bermain Teka-Teki

Penerapan permainan teka-teki dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar anak, sehingga daya ingat meningkat.⁴² Selain itu bermain teka-teki membuat anak berfikir mencari dan menemukan jawaban dengan menyenangkan, yang juga membingungkan dalam memecahkan teka-teki tersebut.⁴³

Secara rinci manfaat bermain teka-teki pada anak adalah:

- a. Mengasah Daya Ingat. Saat teka-teki diluncurkan, anak akan menyisir semua arsip yang ada di kepalanya, untuk kemudian dicocokkan dengan petunjuk yang ada. Karenanya, permainan ini sangat baik untuk menjaga daya ingat anak. Selain itu, sangat memungkinkan anak menemukan kosakata baru yang belum dikuasainya, sehingga wawasan anak kaya, kosakatanya pun bertambah banyak.
- b. Belajar Klasifikasi. Anak belajar mengklasifikasikan, mana yang termasuk kategori buah-buahan, binatang, kendaraan, dan sebagainya. Saat disebutkan buah-buahan, pikiran anak akan melayang kepada jeruk, pepaya, rambutan, dan sebagainya. Demikian pula ketika pertanyaan itu merujuk kepada binatang, maka gajah, monyet, kodok, dan lainnya, akan

⁴¹ Markam, *Alat...*, h. 21.

⁴² Agus Haryanto, *Permainan Dalam Pembelajaran* (Jakarta: Mitra Media Pustaka, 2008), h. 77.

⁴³ *Ibid.*, h. 81.

segera melintas dalam pikirannya, dengan keterampilan klasifikasi ini, anak akan mudah menata ribuan kosakata yang dikuasainya.

- c. Mengembangkan Kemampuan Analisis. Anak belajar menganalisis jawaban yang tepat dari berbagai petunjuk yang ada. Anak belajar menggabungkan informasi itu dan menemukan jawabannya. Kemampuan analisis ini sangat berguna, bagi anak. Banyak sekali pertanyaan yang membutuhkan analisis, utamanya soal-soal yang memakai penggunaan cerita.
- d. Menghibur. Bermain teka-teki sangat menghibur. Ini jelas permainan yang menyenangkan dan dapat mengakrabkan hubungan anak dengan orangtua, maupun antar teman sebaya, dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.⁴⁴

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain teka-teki pada anak dapat menumbuhkan motivasi belajar anak, karena anak berusaha mencari sendiri jawaban atas pertanyaan yang diberikan, selain itu manfaat bermain teka-teki dapat meningkatkan kecerdasan dan kognitif anak. Permainan teka-teki dapat mengasah kreativitas dan memperkaya wawasan atau kognitif anak, sehingga anak lebih mudah menyerap informasi dari guru melalui permainan teka-teki.

C. Media Gambar

1. Defenisi Media

Kata *media* berasal dari bahasa latin *medius*, dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti “perantara” atau “pengantar”.⁴⁵ Media dalam bahasa Arab adalah perantara atau pembawa pesan dari pengirim kepada penerima pesan.⁴⁶ Menurut Gerlach & Ely yang dikutip Arsyad bahwa media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi anak memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.⁴⁷

Lebih khusus, pengertian media dapat diartikan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.⁴⁸ Media didefinisikan sebagai berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak yang dapat merangsangnya untuk belajar.⁴⁹ Pendapat lain mengemukakan bahwa pengertian media adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian anak sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar.⁵⁰

⁴⁴Anitah, *Media...* h. 67.

⁴⁵Arif S. Sadiman dkk, *Media Pendidikan* (Jakarta: PT Rajawali Pers, 2010), h. 6

⁴⁶Mukhtar Latif, dkk, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kecana, 2013) h. 151.

⁴⁷Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2011), h. 3.

⁴⁸*Ibid.*

⁴⁹Sadiman, *Media...*, h. 7

⁵⁰Badru Zaman, dkk, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (Bandung: UPI, 2010), h. 2.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan bahan (*software*) dan alat (*hardware*) untuk bermain yang membuat anak usia dini mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan menentukan sikap.⁵¹ Unsur pesan adalah informasi atau bahan ajar dalam tema atau topik tertentu yang akan disampaikan atau dipelajari. Sedangkan unsur perangkat keras adalah sarana atau peralatan yang digunakan untuk menyampaikan pesan tersebut.

Setelah sejumlah definisi dikemukakan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa media adalah segala sesuatu dalam lingkungan anak yang digunakan pada proses pembelajaran sebagai penyalur pesan antara guru dan anak agar tujuan pengajaran tercapai, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan anak dalam proses belajar mengajar.

2. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Tetapi secara khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci, yaitu:

- a. Anak dapat berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya.
- b. Keseragaman pengamatan atau persepsi belajar pada masing-masing anak.
- c. Membangkitkan motivasi belajar anak.
- d. Menyajikan informasi secara konsisten sesuai kebutuhan.
- e. Menyajikan pesan /informasi belajar secara serempak.
- f. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
- g. Mengontrol arah dan kecepatan belajar anak.⁵²

Sementara itu fungsi media adalah:

- a. Konsep yang abstrak menjadi konkrit.
- b. Konsep berbahaya menjadi tidak berbahaya.
- c. Menampilkan objek yang besar menjadi kecil.
- d. Mengamati gerakan yang sangat cepat.
- e. Untuk membangkitkan motivasi.
- f. Memungkinkan anak memilih kegiatan belajar dengan kemampuan, bakat, dan minatnya.⁵³

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa manfaat dan fungsi media dalam pembelajaran adalah alat bantu pembelajaran untuk memudahkan anak memahami materi pelajaran yang disajikan oleh pendidik.

⁵¹Latif., *Orientasi...*h. 152.

⁵²Zaman, *Media...* h..7.

⁵³Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: PT Indeks, 2009), h. 17.

3. Tujuan Penggunaan Media

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi untuk menyampaikan pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran atau didikan yang ada dalam kurikulum. Isi ajaran dan didikan yang ada di kurikulum dituangkan oleh guru atau sumber lain ke dalam simbol-simbol komunikasi secara verbal ataupun non verbal.

Secara umum media mempunyai kegunaan sebagai:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis,
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera,
- c. Mengatasi sikap pasif anak,
- d. Memberi perangsang, menyamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.⁵⁴

Fungsi media pembelajaran adalah sebagai daya tarik, sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan lebih menarik, anak lebih bergairah dan termotivasi dalam menjalani proses pembelajaran, serta materi yang disampaikan dapat diserap oleh anak dengan baik.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan fungsi media dalam pembelajaran berperan penting sebagai daya tarik dalam kegiatan belajar mengajar, dan media akan mempermudah guru dalam memberikan pemahaman kepada anak tentang sesuatu hal, dengan adanya media maka akan diperoleh hasil optimal, dan pembelajaran akan lebih efektif dan menyenangkan.

4. Kriteria Pemilihan Media

Pemilihan media pembelajaran sebaiknya mempertimbangkan kemampuan mengakomodasikan penyajian stimulus yang tepat, mengakomodasikan respons siswa yang tepat, dan pemilihan media utama dan sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus.⁵⁵ Agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien dalam mewujudkan tujuan yang hendak dicapainya, diperlukan dukungan dari media pembelajaran. Namun dalam memilih media pembelajaran, tidaklah semudah membalikkan telapak tangan. Memilih media yang terbaik untuk mewujudkan tujuan pembelajaran bukan merupakan pekerjaan yang mudah.

Melalui pemilihan media, guru diharapkan dapat lebih mudah memilih media mana yang akan digunakan dalam pembelajaran guna mempermudah tugas-tugas guru dalam

⁵⁴Sadiman, *Media...* h. 9-10.

⁵⁵Arsyad, *Media...*, h. 69.

menyampaikan materi pembelajaran. Kehadiran media pembelajaran tidak boleh dipaksakan bila hal tersebut dapat mempersulit tugas guru sebagai pengajar, akan tetapi sebaliknya, yakni dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Berdasarkan ungkapan tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kriteria pemilihan media dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan materi pelajaran yang akan disampaikan, menyesuaikan kemampuan guru dalam menyediakan media pembelajaran, diyakini dapat membantu anak dalam memahami pelajaran, menyenangkan bagi anak, dan tidak membuat anak merasa jenuh dengan media pelajaran yang disediakan.

5. Defenisi Media Gambar

Media gambar dapat digunakan untuk menjelaskan suatu masalah agar masalah tersebut mudah dipahami oleh anak, misalnya gambar dibuat secara rinci dengan dibawah gambar diberi tulisan, selain itu, gambar juga memberikan daya tarik tersendiri bagi anak-anak dari segi warna yang cerah dan ukuran yang besar, dan gambar juga bersifat ekonomis karena mudah didapat.⁵⁶ Media gambar adalah media berupa gambar-gambar tanpa disertai suara, dan dapat digunakan pada banyak aspek pembelajaran.⁵⁷

Menurut Schram dan Wilbur dalam Zaman bahwa media gambar ialah tiruan yang sifatnya universal, mudah dimengerti dan tidak terikat oleh bahasa.⁵⁸ Sedangkan menurut Aristo media gambar adalah foto atau gambar yang sifatnya universal, mudah dimengerti dan tidak terikat oleh keterbatasan.⁵⁹ Piaget mengutarakan bahwa anak usia dini memiliki kemampuan berpikir, bernalar dan perkembangan imajinasinya melalui simbol-simbol atau gambar.⁶⁰

Berdasarkan uraian tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa defenisi media gambar adalah media berbentuk gambar yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan, mengembangkan imajinasi anak, membantu meningkatkan penguasaan anak terhadap peristiwa yang tidak dapat dihadirkan di dalam kelas, dan dapat mengembangkan kreativitas anak.

6. Tujuan Penggunaan Media Gambar

⁵⁶Dhieni, *Metode...*, h. 14.

⁵⁷Rohadi Aristo, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Depdiknas, 2008), h. 65.

⁵⁸Zaman, *Media...*, h. 117

⁵⁹Aristo, *Media...*, h. 66.

⁶⁰*Ibid.*

Media gambar dibedakan menjadi dua yaitu media gambar diam dan media gambar yang bergerak.⁶¹ Contoh adalah gambar ilustrasi, gambar pilihan, potongan gambar transparans, proyektor dan gambar kartun, dan lain-lain. Tujuan dari media gambar adalah untuk menampilkan konsep yang ingin disampaikan kepada anak dalam proses pembelajaran, Maka peran media gambar berhubungan dengan materi pelajaran menjadi penting karena dapat membantu mepercepat konsep yang ingin guru sampaikan kepada anak.⁶²

Menurut Hamalik tujuan media gambar dalam pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan perangsang kegiatan belajar dan memberikan pengaruh psikologis terhadap anak.⁶³ Periode orientasi pengajaran akan berlangsung lebih efektif apabila guru menggunakan media pendidikan misalnya memasang gambar pada papan temple, disamping itu, dengan media gambar dapat membangkitkan keinginan dan minat belajar anak.⁶⁴ Menurut Supriadi penggunaan media gambar dalam proses belajar mengajar bertujuan agar anak dapat melihat dengan jelas sesuatu yang dibicarakan atau didiskusikan, mengatasi ruang dan waktu, memperjelas suatu masalah, sehingga bernilai terhadap semua pelajaran.⁶⁵

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan penggunaan media gambar dalam pembelajaran adalah untuk mencapai tujuan pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan, mengembangkan imajinasi anak, membantu meningkatkan penguasaan anak terhadap peristiwa yang tidak dapat dihadirkan di dalam kelas, dan dapat mengembangkan kognitif anak.

⁶¹*Ibid.*, h. 68

⁶²Arsyad, *Media*, h. 113.

⁶³Oemar Hamalik, *Metode Belajar dan Kesulitan Belajar* (Bandung: Tarsito, 2008), h. 36.

⁶⁴Aristo, *Media..*, h. 70.

⁶⁵Supriyadi, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Depdiknas, 2009)., h. 165.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

Setting pada penelitian ini meliputi tiga unsur yaitu tempat penelitian, waktu penelitian, dan siklus penelitian.

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini dilakukan di RA Rabiatul Amaliah Bandar Pulau Kabupaten Asahan yang beralamat di Desa Gajah Sakti Kecamatan Bandar Pulau Kabupaten Asahan.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2017/2018 pada bulan Januari hingga Februari tahun 2018. Waktu yang dibutuhkan akan disesuaikan dengan dengan kalender pendidikan sesuai kebutuhan proses belajar mengajar yang efektif serta izin penelitian. Secara sederhana rancangan penelitian ini dapat peneliti gambarkan sebagai berikut:

**Tabel 01
Jadwal Penelitian Tindakan Kelas**

N O	Kegiatan	Alokasi Waktu							
		Januari				Februari			
		Minggu				Minggu			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Perizinan								
2	Penelitian Siklus I								
3	Penelitian Siklus II								
4	Penelitian Siklus III								
5	Analisis data								
6	Pengolahan Data								
7	Penyusunan Laporan								

3. Siklus Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK artinya dalam penelitian ini dilakukan tindakan-tindakan untuk memperbaiki

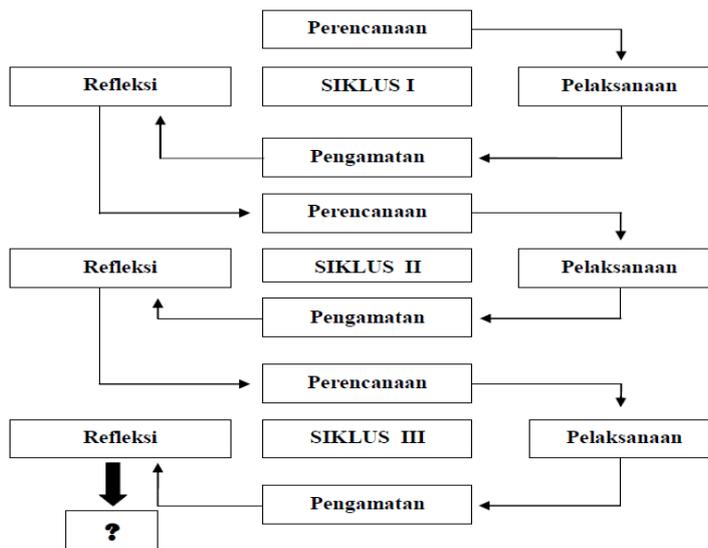
pembelajaran berdasarkan hasil refleksi. Pada penelitian tindakan kelas ada beberapa tahapan yang harus dilakukan yaitu.⁶⁶

1. Perencanaan (*Planning*)
2. Tindakan (*Acting*)
3. Pengamatan (*Observing*)
4. Refleksi (*Reflecting*)

Setiap siklus harus melalui empat tahapan tersebut, jumlah siklus yang dilaksanakan disesuaikan dengan tingkat kebutuhan, apabila 3 siklus telah mencapai harapan maka akan dilakukan sampai tiga siklus, namun apabila tiga siklus belum mencapai keberhasilan akan dilanjutkan pada siklus berikutnya. Keberhasilan penelitian ini melalui siklus yaitu apabila terjadi peningkatan kognitif anak melalui bermain teka-teki menggunakan media gambar di RA Rabiatul Amaliah Bandar Pulau Asahan. Adapun alur siklus tersebut dapat peneliti gambarkan sebagai berikut

Gambar 02

Alur Penelitian Tindakan Kelas⁶⁷



B. Persiapan Penelitian

Persiapan yang dilakukan peneliti diawali dengan penyusunan Rencana Kegiatan Mingguan (RKM), yang dilanjutkan dengan membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH). Penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan merupakan sebuah proses untuk meningkatkan kognitif anak melalui bermain teka-teki menggunakan media gambar di RA Rabiatul Amaliah Bandar Pulau Asahan. RKM dan RKH yang disusun terlebih dahulu

⁶⁶Rahmi Daryanto, *Metode Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011) h. 31.

⁶⁷*Ibid.*

didiskusikan dengan Kepala RA Rabiatal Amaliah Bandar Pulau Asahan, beserta seluruh guru dan teman sejawat.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian tindakan kelas ini yaitu anak RA Rabiatal Amaliah Bandar Pulau Asahan yang sedang berlangsung. Jumlah anak RA Rabiatal Amaliah Bandar Pulau Asahan berjumlah 18 orang anak dengan rincian 8 orang anak laki-laki, dan 10 orang anak perempuan.

D. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini terbagi pada tiga bahagian yaitu anak, guru, dan teman sejawat. Adapun yang menjadi sumber dalam penelitian ini dapat peneliti rincikan sebagai berikut:

1. Anak

Data yang diperoleh dari anak adalah data untuk meningkatkan kognitif anak melalui bermain teka-teki menggunakan media gambar di RA Rabiatal Amaliah Bandar Pulau Asahan. Data ini diperoleh melalui hasil belajar dengan observasi. Observasi diperoleh dari kegiatan belajar anak melalui bermain teka-teki menggunakan media gambar di RA Rabiatal Amaliah Bandar Pulau Asahan yang dilakukan anak bersama teman-temannya untuk dapat meningkatkan kognitif anak tentang materi yang akan diajarkan pada saat penelitian berlangsung. Sumber data anak yang terdiri dari 18 orang anak dengan rincian 8 orang anak laki-laki, dan 10 orang anak perempuan dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 02

Data Anak RA Rabiatal Amaliah Bandar Pulau Asahan TA. 2017/2018

NO	Nama Anak	L/P
1	Annisa Ayunda	P
2	Aulia Karomah	P
3	Azizul Hakim	L
4	Eka Julina	P
5	Fadilah Fikri	L
6	Gunawan	L

7	Intan Zhorifah	P
8	Kevin Raihan Abid	L
9	Khairul Fikri	L
10	Maidy Nadhirah	P
11	Muhammad Farhan	L
12	Natasya Aida	P
13	Nur Afifah	P
14	Nurul Hidayah	P
15	Valderino	L
16	Wahyu Naufal	L
17	Wardah Marhamah	P
18	Yuli Nur`aini	P

2. Guru.

Sumber data dari guru berupa lembaran observasi hasil kegiatan meningkatkan kognitif melalui bermain teka-teki menggunakan media gambar di RA Rabiatul Amaliah Bandar Pulau Asahan selama proses kegiatan penelitian berlangsung. Selain itu sumber dari guru juga berupa ungkapan anak kepada guru dan temannya, serta ungkapan anak dengan guru, selain itu wawancara guru dengan anak selama kegiatan penelitian yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak. Adapun data guru yang membantu peneliti adalah:

Tabel 03
Data Guru TA. 2017-2018

Nama Guru	Tugas	Waktu
Kasinem	Guru	24 Jam/Minggu
Winny Adelina, S. Pd.	Guru	24 Jam/Minggu
Tika Sulastri, A.Md.	Guru	24 Jam/Minggu

3. Teman Sejawat.

Teman sejawat dalam penelitian ini adalah guru yang membantu dan mengamati kegiatan penelitian, baik pengamatan kepada anak selama proses pembelajaran, dan pengamatan kepada peneliti sebagai pelaksana kegiatan. Hasil pengamatan teman sejawat selanjutnya menjadi bahan untuk refleksi. Hasil refleksi dijadikan acuan untuk melakukan tindak lanjut atau siklus berikutnya. Apabila hasil refleksi belum menunjukkan adanya

peningkatan kognitif melalui bermain teka-teki menggunakan media gambar di RA Rabiatul Amaliah Bandar Pulau Asahan, maka dilakukan perbaikan dengan melihat dimana saja terdapat kelemahan-kelemahan pada pembelajaran sebelumnya kemudian dilakukan perbaikan untuk meningkatkan kognitif anak. Adapun yang menjadi teman sejawat pada penelitian ini adalah

Tabel 04
Teman Sejawat

Nama Guru	Jabatan
Winny Adelina, S. Pd.	Teman Sejawat
Tika Sulastri, A.Md.	Kolaborator

E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Teknik dan alat pengumpulan data merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan dalam sebuah penelitian. Hal ini merupakan unsur penting dalam sebuah penelitian. Adapun teknik dan alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Teknik Pengumpulan Data

- a. Teknik Observasi (pengamatan), pengamatan (observasi) digunakan untuk, merekam proses dari suatu aktifitas sehari-hari anak selama proses pembelajaran. Pengamatan (observasi) digunakan untuk memperoleh data selama proses pembelajaran berlangsung terutama tentang peningkatan kognitif melalui bermain teka-teki menggunakan media gambar.
- b. Teknik Tes, teknik tes dilakukan untuk mengukur hasil belajar anak yakni peningkatan kognitif melalui bermain teka-teki menggunakan media gambar setelah anak mengikuti kegiatan belajar.
- c. Dokumentasi, dokumentasi diperlukan sebagai bukti kegiatan pembelajaran yang dilakukan anak. Selama proses pembelajaran anak diambil fotonya untuk menunjukkan bukti autentik.

2. Alat Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang digunakan adalah berbentuk daftar cek list. Sedangkan instrumen penelitian disusun berdasarkan variabel yang akan diteliti. Alat pengumpul data yang digunakan melalui lembar observasi. Pengumpulan data yang digunakan dalam observasi

17	Wardah Marhamah												
18	Yuli Nur`aini												

Keterangan:

- BB = Belum Berkembang
- MB = Mulai Berkembang
- BSH = Berkembang Sesuai Harapan
- BSB = Berkembangan Sangat Baik.

F. Indikator Kinerja

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini dikategorikan dalam dua aspek, yaitu anak dan guru. Adapun indikator kerja pada penelitian ini adalah:

Tabel 06

Indikator Kinerja

Indikator Kinerja Anak	Indikator Kinerja Anak
Indikator kinerja untuk anak dikategorikan berhasil apabila hasil belajar anak/ kognitif anak mencapai 80% dari seluruh anak, dengan standart ketuntasan berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB). Hasil analisis ini digunakan sebagai bahan refleksi untuk melakukan perencanaan lanjutan dalam siklus selanjutnya dan juga dijadikan sebagai bahan refleksi dalam memperbaiki rancangan pembelajaran, serta pertimbangan dalam penentuan metode pembelajaran yang tepat	Indikator kinerja untuk guru dikategorikan berhasil apabila 80% anak berhasil dengan standart ketuntasan minimal berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB). Serta penilaian APKG-PKP I dan II dalam kategori minimal baik dengan rata-rata nilai 4.

G. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan dua bentuk analisis yaitu:

1. Analisis data kualitatif, yaitu data yang berbentuk uraian mengenai aktifitas guru dan anak selama proses pembelajaran, serta kondisi selama proses pembelajaran berlangsung.⁶⁸
2. Analisis data kuantitatif, yaitu penyajian data dalam bentuk angka-angka yang peneliti peroleh dari hasil observasi yang diinterpretasikan dalam bentuk persen. Selanjutnya mencari persentase ketuntasan dengan rumus:

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

Keterangan

P= Presentase ketuntasan

f= Jumlah nilai anak

n= Jumlah anak⁶⁹

H. Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas melakukan tindakan-tindakan untuk memperbaiki pembelajaran berdasarkan hasil refleksi. Pada penelitian tindakan kelas ada beberapa tahapan yang seharusnya dilakukan yaitu: Perencanaan (*Planning*), Tindakan (*Acting*), Pengamatan (*Observing*), dan Refleksi (*Reflecting*).⁷⁰

a. Perencanaan Tindakan

Tahap perencanaan ini mencakup semua langkah tindakan secara rinci dari Rencana Kegiatan Harian (RKH) dan tema serta sub tema yang akan diajarkan, menyediakan media untuk pembelajaran yang mencakup metode atau teknik mengajar, alokasi waktu, serta teknik observasi dan evaluasi.

b. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Tahap ini merupakan implementasi (pelaksanaan) dari semua rencana yang dibuat pada tahap *planning*, yang meliputi langkah pendahuluan, inti, istirahat, dan penutup.

⁶⁸*Ibid.*, h. 45

⁶⁹*Ibid.*

⁷⁰Daryanto, *Metode Penelitian...*, h. 31.

c. Observasi (*Observating*)

Kegiatan observasi ini dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan kelas. Observasi dilakukan dalam rangka mengumpulkan data. Data yang dikumpulkan pada tahap ini berisi tentang pelaksanaan tindakan dan rencana yang telah dibuat. Data yang dikumpulkan berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dikumpulkan melalui observasi dan pengambilan data tafsiran secara benar. Sedangkan data kuantitatif yaitu data yang dianalisis dengan menggunakan angka-angka dan menggunakan persentase. Pada pelaksanaan observasi dan evaluasi ini guru tidak harus selalu bekerja sendiri tetapi dibantu oleh pengamat (teman sejawat).

d. Refleksi (*Reflecting*)

Tahap refleksi merupakan tahap untuk mendiskusikan kelebihan dan kekurangan proses pembelajaran yang telah dilakukan. Refleksi dilakukan berdasarkan data yang diperoleh selama proses pembelajaran. Berdasarkan data yang diperoleh kemudian dianalisis dan ditafsirkan. Hasil analisis digunakan sebagai bahan refleksi, apakah perlu dilakukan tindakan selanjutnya. Proses refleksi ini memegang peran penting dalam menentukan suatu keberhasilan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Apabila hasil yang dicapai belum mencapai keberhasilan maka akan dilakukan perbaikan pembelajaran dalam tahap berikutnya. Secara rinci penelitian ini disusun dengan langkah-langkah

1. Deskripsi Siklus I.

a. Perencanaan

Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap perencanaan adalah sbb:

- 1) Menyusun RKH dengan tema dan sub tema serta tema spesifiknya.
- 2) Menyusun lembar observasi untuk mengetahui proses pembelajaran.
- 3) Menyiapkan media pembelajaran berupa media gambar.
- 4) Merencanakan bentuk permainan teka-teki.
- 5) Menyusun evaluasi pembelajaran kognitif.

b. Pelaksanaan Tindakan

- 1) Kegiatan yang dilaksanakan dalam tahap ini adalah melaksanakan tindakan sesuai rencana atau planing tindakan I.
- 2) Melakukan pembelajaran meningkatkan kognitif anak.

c. Observasi dan evaluasi

Pengamatan dilaksanakan pada tahap pelaksanaan sedang berlangsung. Aspek yang diamati dalam tahap ini.

1. Evaluasi terhadap hasil belajar meningkatkan kognitif anak tentang materi yang berlangsung melalui bermain teka-teki.
2. Observasi proses belajar dilakukan oleh teman sejawat dan kolaborator kepada guru dan anak.

d. Refleksi

Kegiatan refleksi dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran siklus I. Hasil dari refleksi siklus I digunakan untuk memperbaiki siklus berikutnya. Refleksi dilakukan dengan cara menganalisa dan mendiskusikan hasil observasi selama proses pembelajaran antara peneliti dengan guru atau teman sejawat.

2. Deskripsi Siklus II

a. Tahap Perencanaan

Perencanaan pada siklus II dilakukan berdasarkan hasil refleksi siklus I. Berdasarkan hasil refleksi kemudian disusun perencanaan pembelajaran berikutnya yang meliputi:

- 1) Menyusun skenario perbaikan siklus I
- 2) Menyusun RKH dengan tema dan sub tema serta tema spesifiknya untuk siklus II.
- 3) Menyusun lembar observasi untuk mengetahui proses pembelajaran kognitif.
- 4) Menyiapkan media pembelajaran berupa media gambar.
- 5) Menyiapkan permainan teka-teki.
- 6) Menyusun evaluasi pembelajaran kognitif.

b. Pelaksanaan Tindakan

- 1) Kegiatan yang dilaksanakan dalam tahap ini adalah melaksanakan tindakan sesuai rencana atau planing tindakan II.
- 2) Melakukan pembelajaran meningkatkan kognitif anak tentang materi yang berlangsung melalui bermain teka-teki.

c. Observasi dan evaluasi

Pengamatan dilaksanakan pada tahap pelaksanaan sedang berlangsung. Aspek yang diamati dalam tahap ini.

1. Evaluasi terhadap hasil belajar meningkatkan kognitif anak tentang materi yang berlangsung melalui bermain teka-teki.

2. Observasi proses belajar dilakukan oleh teman sejawat dan kolaborator kepada guru dan anak.

d. Refleksi

Kegiatan refleksi dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran siklus II. Hasil dari refleksi siklus II digunakan untuk memperbaiki siklus berikutnya. Refleksi dilakukan dengan cara menganalisa dan mendiskusikan hasil observasi selama proses pembelajaran antara peneliti dengan guru atau teman sejawat.

3. Deskripsi Siklus III

a. Tahap Perencanaan

Perencanaan pada siklus III dilakukan berdasarkan hasil refleksi siklus II. Berdasarkan hasil refleksi kemudian disusun perencanaan pembelajaran berikutnya yang meliputi:

- 1) Menyusun skenario perbaikan siklus II
- 2) Menyusun RKH dengan tema dan sub tema serta tema spesifiknya untuk siklus III.
- 3) Menyusun lembar observasi untuk mengetahui proses pembelajaran kognitif.
- 4) Menyiapkan media pembelajaran berupa media gambar.
- 5) Merencanakan permainan teka-teki.
- 6) Menyusun evaluasi pembelajaran kognitif

b. Pelaksanaan Tindakan

- 1) Kegiatan yang dilaksanakan dalam tahap ini adalah melaksanakan tindakan sesuai rencana atau planing tindakan siklus III.
- 2) Melakukan pembelajaran meningkatkan kognitif anak tentang materi yang sedang berlangsung melalui metode bermain teka-teki.

c. Observasi dan evaluasi

Pengamatan dilaksanakan pada tahap pelaksanaan sedang berlangsung. Aspek yang diamati dalam tahap ini.

1. Evaluasi terhadap hasil belajar meningkatkan kognitif anak.
2. Observasi proses belajar dilakukan oleh teman sejawat dan kolaborator kepada guru dan anak.

d. Refleksi

Kegiatan refleksi dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran siklus III. Hasil dari refleksi siklus III digunakan untuk menentukan apakah dibutuhkan siklus berikutnya. Refleksi dilakukan dengan cara menganalisa dan mendiskusikan hasil observasi selama proses pembelajaran antara peneliti dengan guru atau teman sejawat.

I. Personalia Penelitian

Penelitian ini dibantu oleh kolaborator, dan teman sejawat yang peneliti sebut tim peneliti. Adapun yang terlibat dalam penelitian ini adalah:

Tabel 07

Tim Peneliti

Nama	Penelitian	Tugas	Waktu
Kasinem	Guru/Peneliti	<ul style="list-style-type: none">➤ Mengumpulkan Data➤ Menganalisis Data➤ Pengambilan Keputusan	24 Jam/Minggu
Winny Adelina, S. Pd.	Kolaborator	Penilai I	24 Jam/Minggu
Tika Sulastri, A.Md.	Teman Sejawat	Penilai II	24 Jam/Minggu

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian Pra Siklus

Pengamatan peneliti sebagai guru di RA Rabiatal Amaliah Bandar Pulau Asahan, proses dan gaya belajar anak cenderung bersifat monoton. Peneliti menyadari salah satu penyebabnya ada pada pendidik sebagai guru selama ini. Proses pembelajaran lebih terfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan, selanjutnya metode ceramah menjadi pilihan utama dalam pendekatan proses belajar, sehingga kurang memberdayakan anak. Kelemahan proses belajar yang terjadi pada anak RA Rabiatal Amaliah Bandar Pulau Asahan, menyebabkan rendahnya tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak. Hal ini diketahui bahwa kemampuan berpikir anak belum berkembang sesuai usianya, selain itu, ketika anak diminta untuk menghubungkan satu benda dengan pasangannya sebagian besar anak tidak mampu melakukannya. Hal lain yang mengindikasikan rendahnya kognitif anak bahwa sebagian besar anak tidak mampu, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa sesuai panca indra yang dimilikinya.

Kognitif merupakan pikiran, melalui pikiran yang dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan masalah. Adapun perkembangan kognitif adalah perkembangan pikiran. Pikiran adalah bagian dari proses dari otak, pikiran yang digunakan untuk mengenali, mengetahui, dan memahami. Aktifitas kognitif sangat bergantung pada kemampuan berbahasa, baik secara lisan maupun tulisan, karena bahasa adalah alat berpikir, dimana dalam berpikir digunakan pikiran (kognitif). Kognitif manusia disusun dalam suatu sistem yang disebut struktur kognitif. Perkembangan kognitif antara lain mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk bangun ruang, dan ukuran, mencocokkan lingkaran, segitiga, dan segi empat serta mengenali dan menghitung angka 1 sampai 20, kemampuan anak untuk hal ini masih rendah. Hasil observasi pada pra siklus ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 08**Hasil Observasi Pada Pra Siklus**

N O	Nama Anak	Indikator Penelitian											
		Minat pada pembelajaran				Mampu meningkatkan pembelajaran dengan baik				Mampu menyelesaikan tugas-tugas dengan baik			
		BB	M B	B S H	B S B	BB	M B	B S H	B S B	BB	M B	B S H	B S B
1	Annisa Ayunda	√				√				√			
2	Aulia Karomah		√					√			√		
3	Azizul Hakim	√				√				√			
4	Eka Julina		√					√			√		
5	Fadilah Fikri				√			√				√	
6	Gunawan			√			√				√		
7	Intan Zhorifah			√			√					√	
8	Kevin Raihan Abid	√				√				√			
9	Khairul Fikri		√					√			√		
10	Maidy Nadhirah	√				√				√			
11	Muhammad Farhan		√					√				√	
12	Natasya Aida				√			√					√
13	Nur Afifah	√				√				√			
14	Nurul Hidayah		√					√				√	
15	Valderino				√			√					√
16	Wahyu Naufal	√				√				√			
17	Wardah Marhamah	√				√				√			
18	Yuli Nur`aini			√				√				√	

Keterangan

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembangan Sangat Baik

Tabel 09**Kognitif Anak Pada Pra Siklus**

NO	Kemampuan yang dicapai	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Anak Yang Memiliki Kemampuan (%)
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	f3+f4 (%)
1	Minat pada pembelajaran	7	5	3	3	6
		38,8%	27,8%	16,7%	16,7%	33,4%
2	Mampu meningkatkan pembelajaran dengan baik	7	2	9	0	9
		38,9%	11,1%	50%	0%	50%
3	Mampu menyelesaikan tugas-tugas dengan baik	7	4	5	2	7
		38,9%	22,2%	27,8%	11,1%	38,9%

Rumus Data Kuantitatif

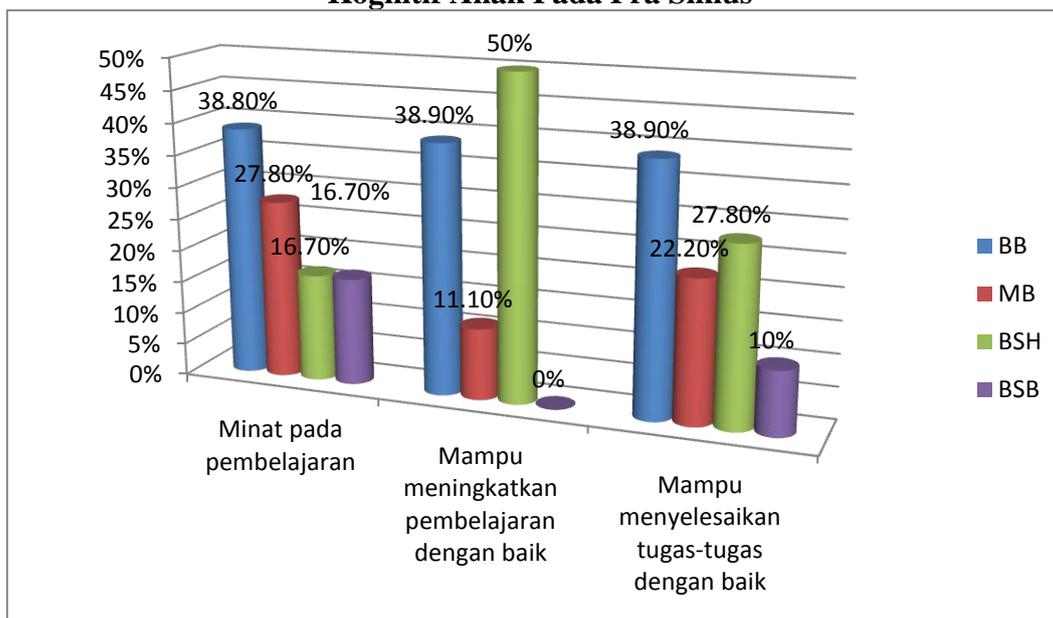
$$P = \frac{F}{n} \times 100\%$$

Keterangan

- P = Presentase ketuntasan
f = Jumlah nilai anak
n = Jumlah anak

Grafik 01

Kognitif Anak Pada Pra Siklus



Pada tabel dan grafik di atas dapat dirincikan kognitif anak pada pra siklus atau sebelum dilakukan penelitian yaitu:

1. Minat pada pembelajaran, yang belum berkembang ada 7 anak (38,8%), mulai berkembang ada 5 anak (27,8%), berkembang sesuai harapan ada 3 anak (16,7%), berkembang sangat baik ada 3 anak (16,7%).
2. Mampu meningkatkan pembelajaran dengan baik, yang belum berkembang ada 7 anak (38,9%), mulai berkembang ada 2 anak (11,1%), berkembang sesuai harapan ada 9 anak (50%), berkembang sangat baik tidak ada .
3. Mampu menyelesaikan tugas-tugas dengan baik, yang belum berkembang ada 7 anak (38,9%), mulai berkembang ada 4 anak (22,2%), berkembang sesuai harapan ada 5 anak (27,8%), berkembang sangat baik ada 2 anak (11,1%).

Berdasarkan standart ketuntasan belajar minimal sesuai yang dirumuskan pada bab III adalah Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan pencapaian rata-rata 80%, maka hasil observasi pada pra siklus ini dapat diperoleh rata-ratanya adalah:

Tabel 10
Rata-Rata Kognitif Anak Pada Pra Siklus

NO	Kemampuan yang dicapai	BSH	BSB	Jumlah Anak Yang Memiliki Kemampuan (%)
		f3 (%)	f4 (%)	f3+f4 (%)
1	Minat pada pembelajaran	3	3	6
		16,7%	16,7%	33,4%
2	Mampu meningkatkan pembelajaran dengan baik	9	0	9
		50%	0%	50%
3	Mampu menyelesaikan tugas-tugas dengan baik	5	2	7
		27,8%	11,1%	38,9%
Rata-Rata				40,7%

Hasil observasi pada pra siklus sesuai ketetapan pada bab tiga keberhasilan ditandai dengan berkembang sangat baik (BSH). Pada tabel di atas menunjukkan bahwa:

1. Minat pada pembelajaran, yang berkembang sesuai harapan ada 3 anak (16,7%), berkembang sangat baik ada 3 anak (16,7%).
2. Mampu meningkatkan pembelajaran dengan baik, yang berkembang sesuai harapan ada 9 anak (50%), berkembang sangat baik tidak ada .
3. Mampu menyelesaikan tugas-tugas dengan baik, yang berkembang sesuai harapan ada 5 anak (27,8%), berkembang sangat baik ada 2 anak (11,1%).

Berdasarkan perhitungan tersebut diperoleh rata-rata kognitif anak pada pra siklus ini adalah 40,7% yang menunjukkan masing sangat rendah. Melihat kondisi tersebut, maka peneliti merencanakan penelitian dengan melakukan kegiatan penelitian tindakan kelas sesuai draf yang direncanakan dengan tiga siklus dan tiap-tiap siklus dengan empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi, dan refleksi.

B. Deskripsi Siklus I.

1. Perencanaan

- a. Menentukan tema yang dilaksanakan yaitu: Tanaman ciptaan Allah swt., dengan sub tema Tanaman hias.
- b. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Dalam menyusun RPPH, peneliti bekerjasama dengan guru sebagai kolaborator dan teman sejawat, karena penelitian tindakan ini adalah penelitian tindakan kelas yang berkolaborasi dengan guru.
- c. Mempersiapkan instrumen penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan dokumentasi.
- d. Mempersiapkan media pembelajaran yaitu media gambar dalam bermain teka-teki.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Berbaris di depan kelas, berdoa, guru memberi salam, guru mengabsen anak satu per satu, apersepsi.
- b. Melakukan tanya jawab tentang tema
- c. Menjelaskan tentang metode pembelajaran.
- b. Melakukan pembelajaran bermain teka-teki.

3. Tahap Pengamatan

Adapun hasil pengamatan pada siklus I ini adalah:

Tabel 11**Hasil Observasi Pada Siklus I**

N O	Nama Anak	Indikator Penelitian											
		Kemampuan anak dalam berpikir				Kemampuan anak dalam menghubungkan benda				Kemampuan panca indera anak			
		BB	M B	B S H	B S B	BB	M B	B S H	B S B	BB	M B	B S H	B S B
1	Annisa Ayunda	√				√				√			
2	Aulia Karomah			√			√					√	
3	Azizul Hakim	√				√				√			
4	Eka Julina			√			√					√	
5	Fadilah Fikri			√				√				√	
6	Gunawan		√				√				√		
7	Intan Zhorifah		√					√			√		
8	Kevin Raihan Abid	√				√				√			
9	Khairul Fikri			√			√					√	
10	Maidy Nadhirah	√				√				√			
11	Muhammad Farhan			√				√				√	
12	Natasya Aida			√					√			√	
13	Nur Afifah	√				√				√			
14	Nurul Hidayah			√				√				√	
15	Valderino			√					√			√	
16	Wahyu Naufal	√				√				√			
17	Wardah Marhamah	√				√				√			
18	Yuli Nur`aini			√				√				√	

Keterangan

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembangan Sangat Baik

Tabel 12
Kognitif Anak Pada Siklus I

NO	Kemampuan yang dicapai	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Anak Yang Memiliki Kemampuan (%)
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	f3+f4 (%)
1	Kemampuan anak dalam berpikir	7	2	9	0	9
		38,9%	11,1%	50%	0%	50%
2	Kemampuan anak dalam menghubungkan benda	7	4	5	2	7
		38,9%	22,2%	27,8%	11,1%	38,9%
3	Kemampuan panca indera anak	7	2	9	0	9
		38,9%	11,1%	50%	0%	50%

Rumus Data Kuantitatif

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

Keterangan

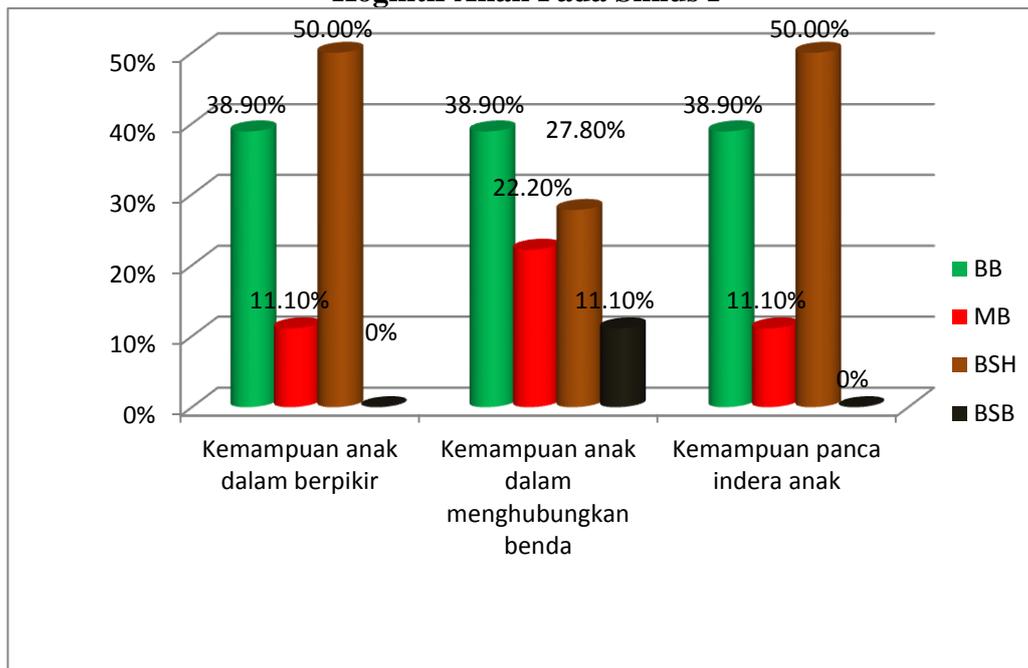
P = Presentase ketuntasan

f = Jumlah nilai anak

n = Jumlah anak

Grafik 02

Kognitif Anak Pada Siklus I



Pada tabel dan grafik di atas dapat dirincikan kognitif anak pada siklus I atau setelah dilakukan penelitian yaitu:

1. Kemampuan anak dalam berpikir, yang belum berkembang ada 7 anak (38,9%), mulai berkembang ada 2 anak (11,1%), berkembang sesuai harapan ada 9 anak (50%), berkembang sangat baik tidak ada .
2. Kemampuan anak dalam menghubungkan benda, yang belum berkembang ada 7 anak (38,9%), mulai berkembang ada 4 anak (22,2%), berkembang sesuai harapan ada 5 anak (27,8%), berkembang sangat baik ada 2 anak (11,1%).
3. Kemampuan panca indera anak, yang belum berkembang ada 7 anak (38,9%), mulai berkembang ada 2 anak (11,1%), berkembang sesuai harapan ada 9 anak (50%), berkembang sangat baik tidak ada.

Berdasarkan standart ketuntasan belajar minimal sesuai yang dirumuskan pada bab III adalah Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan pencapaian rata-rata 80%, maka hasil observasi pada siklus I ini dapat diperoleh rata-ratanya adalah:

Tabel 13
Rata-Rata Kognitif Anak Pada Siklus I

NO	Kemampuan yang dicapai	BSH	BSB	Jumlah Anak Yang Memiliki Kemampuan (%)
		f3 (%)	f4 (%)	f3+f4 (%)
1	Kemampuan motorik halus anak	9	0	9
		50%	0%	50%
2	Anak dapat mengekspresikan diri melalui lukisan	5	2	7
		27,8%	11,1%	38,9%
3	Kreativitas anak dalam melukis	9	0	9
		50%	0%	50%
Rata-Rata				46,3%

Hasil observasi pada siklus I sesuai ketentuan pada bab tiga keberhasilan ditandai dengan berkembang sangat baik (BSH). Pada tabel di atas menunjukkan bahwa:

1. Kemampuan anak dalam berpikir, yang berkembang sesuai harapan ada 9 anak (50%), berkembang sangat baik tidak ada.
2. Kemampuan anak dalam menghubungkan benda, yang berkembang sesuai harapan ada 5 anak (27,8%), berkembang sangat baik ada 2 anak (11,1%) .
3. Kemampuan panca indera anak, yang berkembang sesuai harapan ada 9 anak (50%), berkembang sangat baik tidak ada.

Berdasarkan perhitungan tersebut diperoleh rata-rata kognitif anak pada siklus I ini adalah 46,3% yang menunjukkan lebih baik dari siklus sebelumnya. Melihat kondisi tersebut, maka peneliti merencanakan penelitian selanjutnya dengan melakukan kegiatan penelitian tindakan kelas sesuai draf yang direncanakan.

4. Tahap Refleksi

- a. Kendala yang dihadapi
 - 1) Sebahagian anak masih mengalami kesulitan dalam melakukan pembelajaran dengan bermain teka-teki.
 - 2) Sebahagian anak masih merasa bingung bagaimana melakukan permainan teka-teki.
- b. Kekuatan
 - 1) Pelaksanaan kegiatan telah berjalan sesuai dengan indikator yang direncanakan
 - 2) Strategi yang digunakan membuat sebahagian anak senang.
 - 3) Penilaian/observasi anak sesuai perkembangan anak.
- c. Tindakan perbaikan dan alasan pemilihan tindakan
Tindakan perbaikan yang akan dilakukan pada siklus II adalah guru memberikan rangsangan kepada anak berupa motivasi dan *reward* agar anak menjadi semangat dalam melakukan pembelajaran.

C. Deskripsi Siklus II.

1. Perencanaan

- a. Menentukan tema yang dilaksanakan yaitu tanaman ciptaan Allah swt., dengan sub tema tanaman obat.
- b. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Dalam menyusun RPPH, peneliti bekerjasama dengan guru, karena penelitian tindakan ini adalah penelitian tindakan kelas yang berkolaborasi dengan guru lainnya.
- c. Mempersiapkan instrumen penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan dokumentasi.
- d. Mempersiapkan media pembelajaran yaitu media gambar.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Berbaris di depan kelas, berdoa, guru memberi salam, guru mengabsen anak satu per satu, apersepsi.
- b. Melakukan tanya jawab tentang tema
- c. Menjelaskan tentang media pembelajaran yang akan digunakan.
- b. Melakukan pembelajaran bermain teka-teki.

3. Tahap Pengamatan

Adapun hasil pengamatan pada siklus II ini adalah

Tabel 14

Hasil Observasi Pada Siklus II

N O	Nama Anak	Indikator Penelitian											
		Kemampuan anak dalam berpikir				Kemampuan anak dalam menghubungkan benda				Kemampuan panca indera anak			
		BB	M B	B S H	B S B	BB	M B	B S H	B S B	BB	M B	B S H	B S B
1	Annisa Ayunda				√				√				√
2	Aulia Karomah				√				√				√
3	Azizul Hakim				√				√				√
4	Eka Julina				√				√				√
5	Fadilah Fikri				√				√				√
6	Gunawan				√				√				√
7	Intan Zhorifah		√			√				√			
8	Kevin Raihan Abid		√			√				√			
9	Khairul Fikri			√			√			√			
10	Maidy Nadhirah			√			√			√			
11	Muhammad Farhan	√				√				√			
12	Natasya Aida			√			√			√			
13	Nur Afifah				√			√			√		
14	Nurul Hidayah				√			√				√	
15	Valderino				√				√				√
16	Wahyu Naufal				√				√				√
17	Wardah Marhamah				√				√				√
18	Yuli Nur`aini				√				√				√

Keterangan

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembangan Sangat Baik

Tabel 15
Kognitif Anak Pada Siklus II

NO	Kemampuan yang dicapai	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Anak Yang Memiliki Kemampuan (%)
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	f3+f4 (%)
1	Kemampuan anak dalam berpikir	1	2	3	12	15
		5,5%	11,1%	16,7%	66,7%	83,4%
2	Kemampuan anak dalam menghubungkan benda	3	3	2	10	12
		16,7%	16,7%	11,1%	55,5%	66,6%
3	Kemampuan panca indera anak	6	1	1	10	11
		33,3%	5,6%	5,6%	55,5%	61,1%

Rumus Data Kuantitatif

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

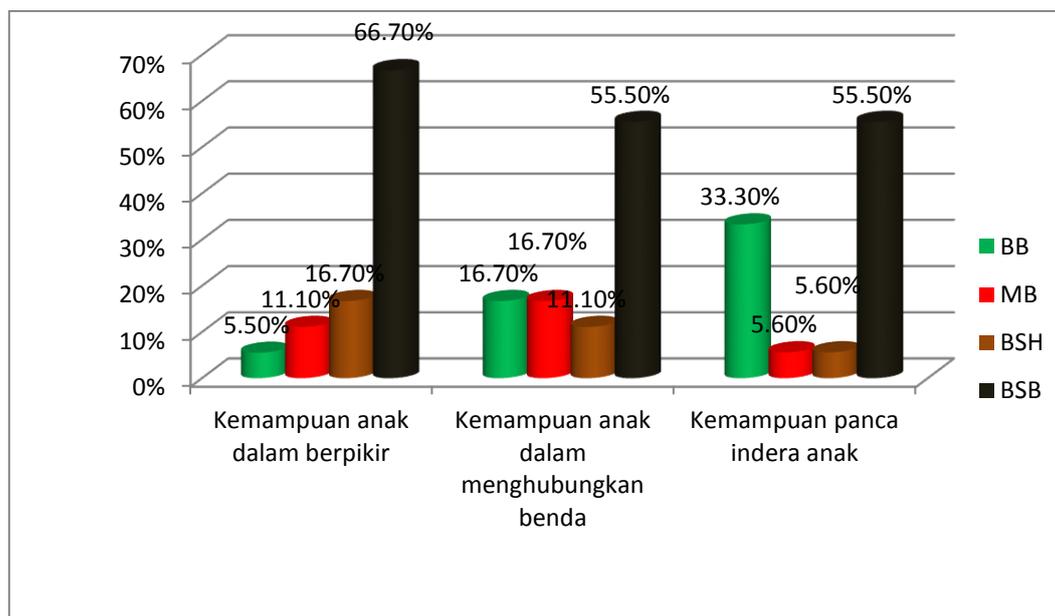
Keterangan

P = Presentase ketuntasan

f = Jumlah nilai anak

n = Jumlah anak

Grafik 03
Kognitif Anak Pada Siklus II



Pada tabel dan grafik di atas dapat dirincikan kognitif anak pada siklus II atau setelah dilakukan penelitian yaitu:

1. Kemampuan anak dalam berpikir, yang belum berkembang ada 1 anak (5,5%), mulai berkembang ada 2 anak (11,1%), berkembang sesuai harapan ada 3 anak (16,7%), berkembang sangat baik ada 12 anak (66,7%).
2. Kemampuan anak dalam menghubungkan benda, yang belum berkembang ada 3 anak (16,7%), mulai berkembang ada 3 anak (16,7%), berkembang sesuai harapan ada 2 anak (11,1%), berkembang sangat baik ada 10 anak (55,5%).
3. Kemampuan panca indera anak, yang belum berkembang ada 6 anak (33,3%), mulai berkembang ada 1 anak (5,6%), berkembang sesuai harapan ada 1 anak (5,6%), berkembang sangat baik ada 10 anak (55,5%).

Berdasarkan standart ketuntasan belajar minimal sesuai yang dirumuskan pada bab III adalah Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan pencapaian rata-rata 80%, maka hasil observasi pada pra siklus ini dapat diperoleh rata-ratanya adalah:

Tabel 16
Rata-Rata Kognitif Anak Pada Siklus II

NO	Kemampuan yang dicapai	BSH	BSB	Jumlah Anak Yang Memiliki Kemampuan (%)
		f3 (%)	f4 (%)	f3+f4 (%)
1	Kemampuan motorik halus anak	3	12	15
		16,7%	66,7%	83,4%
2	Anak dapat mengekspresikan diri melalui lukisan	2	10	12
		11,1%	55,5%	66,6%
3	Kreativitas anak dalam melukis	1	10	11
		5,6%	55,5%	61,1%
Rata-Rata				70,4%

Hasil observasi pada siklus II sesuai ketetapan pada bab tiga keberhasilan ditandai dengan berkembang sangat baik (BSH). Pada tabel di atas menunjukkan bahwa:

1. Kemampuan anak dalam berpikir, yang berkembang sesuai harapan ada 3 anak (16,7%), berkembang sangat baik ada 12 anak (66,7%).
2. Kemampuan anak dalam menghubungkan benda, yang berkembang sesuai harapan ada 2 anak (11,1%), berkembang sangat baik ada 10 (55,5%). .
3. Kemampuan panca indera anak, yang berkembang sesuai harapan ada 1 anak (5,6%), berkembang sangat baik ada 10 anak (55,5%).

Berdasarkan perhitungan tersebut diperoleh rata-rata kognitif anak pada siklus II ini adalah 70,4% yang menunjukkan lebih baik dari siklus-siklus sebelumnya. Melihat kondisi tersebut, maka peneliti merencanakan penelitian selanjutnya dengan melakukan kegiatan penelitian tindakan kelas sesuai draf yang direncanakan.

4. Tahap Refleksi

- a. Kendala yang dihadapi
 - 1) Sebahagian anak masih mengalami kesulitan dalam melakukan pembelajaran dengan bermain teka-teki.
 - 2) Sebahagian anak masih merasa bingung bagaimana melakukan permainan teka-teki.
- b. Kekuatan
 - 1) Pelaksanaan kegiatan telah berjalan sesuai dengan indikator yang direncanakan
 - 2) Strategi yang digunakan membuat sebahagian anak senang.
 - 3) Penilaian/observasi anak sesuai perkembangan anak.
- c. Tindakan perbaikan dan alasan pemilihan tindakan

Tindakan perbaikan yang akan dilakukan pada siklus III adalah guru memberikan rangsangan kepada anak berupa motivasi dan *reward* agar anak menjadi semangat dalam melakukan pembelajaran.

D. Deskripsi Siklus III.

1. Perencanaan

- a. Menentukan tema yang dilaksanakan yaitu tanaman Ciptaan Allah swt., dengan sub tema tanaman umbi-umbian.
- b. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Dalam menyusun RPPH, peneliti bekerjasama dengan guru, karena penelitian tindakan ini adalah penelitian tindakan kelas yang berkolaborasi dengan guru lainnya.
- c. Mempersiapkan instrumen penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan dokumentasi.
- d. Mempersiapkan media pembelajaran yaitu media gambar untuk pembelajaran dengan metode bermain teka-teki.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Berbaris di depan kelas, berdoa, guru memberi salam, guru mengabsen anak satu per satu, apersepsi.
- b. Melakukan tanya jawab tentang tema
- c. Menjelaskan tentang media pembelajaran media gambar.
- b. Melakukan pembelajaran bermain teka-teki.

3. Tahap Pengamatan

Adapun hasil pengamatan pada siklus III ini adalah

Tabel 17

Hasil Observasi Pada Siklus III

N O	Nama Anak	Indikator Penelitian											
		Kemampuan anak dalam berpikir				Kemampuan anak dalam menghubungkan benda				Kemampuan panca indera anak			
		BB	M B	B S H	B S B	BB	M B	B S H	B S B	BB	M B	B S H	B S B
1	Annisa Ayunda				√				√				√
2	Aulia Karomah				√				√				√
3	Azizul Hakim				√				√				√
4	Eka Julina				√				√				√
5	Fadilah Fikri				√				√				√
6	Gunawan				√				√				√
7	Intan Zhorifah		√				√				√		
8	Kevin Raihan Abid		√				√				√		
9	Khairul Fikri			√				√				√	
10	Maidy Nadhirah			√				√				√	
11	Muhammad Farhan	√				√				√			
12	Natasya Aida			√				√				√	
13	Nur Afifah				√				√				√
14	Nurul Hidayah				√				√				√
15	Valderino				√				√				√
16	Wahyu Naufal				√				√				√
17	Wardah Marhamah				√				√				√
18	Yuli Nur`aini				√				√				√

Keterangan

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembangan Sangat Baik

Tabel 18
Kognitif Anak Pada Siklus III

NO	Kemampuan yang dicapai	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Anak Yang Memiliki Kemampuan (%)
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	f3+f4 (%)
1	Kemampuan anak dalam berpikir	1	2	3	12	15
		5,5%	11,1%	16,7%	66,7%	83,4%
2	Kemampuan anak dalam menghubungkan benda	1	2	3	12	15
		5,5%	11,1%	16,7%	66,7%	83,4%
3	Kemampuan panca indera anak	1	2	3	12	15
		5,5%	11,1%	16,7%	66,7%	83,4%

Rumus Data Kuantitatif

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

Keterangan

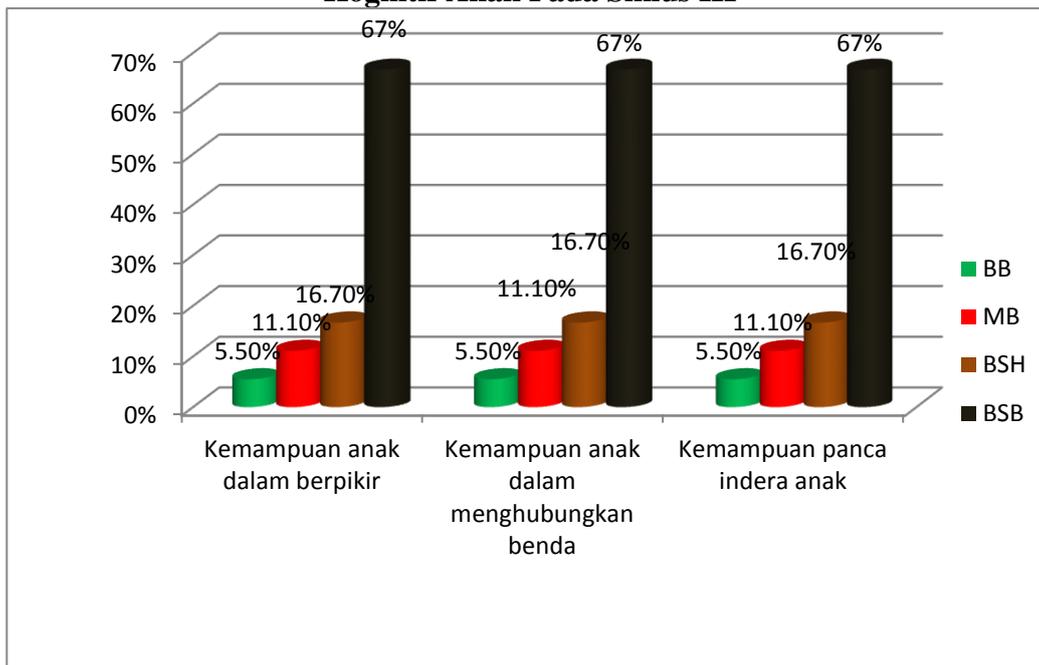
P = Presentase ketuntasan

f = Jumlah nilai anak

n = Jumlah anak

Grafik 04

Kognitif Anak Pada Siklus III



Pada tabel dan grafik di atas dapat dirincikan kognitif anak pada siklus III setelah dilakukan penelitian yaitu:

1. Kemampuan anak dalam berpikir, yang belum berkembang ada 1 anak (5,5%), mulai berkembang ada 2 anak (11,1%), berkembang sesuai harapan ada 3 anak (16,7%), berkembang sangat baik ada 12 anak (66,7%).
2. Kemampuan anak dalam menghubungkan benda, yang belum berkembang ada 1 anak (5,5%), mulai berkembang ada 2 anak (11,1%), berkembang sesuai harapan ada 3 anak (16,7%), berkembang sangat baik ada 12 anak (66,7%).
3. Kemampuan panca indera anak, yang belum berkembang ada 1 anak (5,5%), mulai berkembang ada 2 anak (11,1%), berkembang sesuai harapan ada 3 anak (16,7%), berkembang sangat baik ada 12 anak (66,7%).

Berdasarkan standart ketuntasan belajar minimal sesuai yang dirumuskan pada bab III adalah Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan pencapaian rata-rata 80%, maka hasil observasi pada pra siklus ini dapat diperoleh rata-ratanya adalah:

Tabel 19
Rata-Rata Kognitif Anak Pada Siklus III

NO	Kemampuan yang dicapai	BSH	BSB	Jumlah Anak Yang Memiliki Kemampuan (%)
		f3 (%)	f4 (%)	f3+f4 (%)
1	Kemampuan motorik halus anak	3	12	15
		16,7%	66,7%	83,4%
2	Anak dapat mengekspresikan diri melalui lukisan	3	12	15
		16,7%	66,7%	83,4%
3	Kreativitas anak dalam melukis	3	12	15
		16,7%	66,7%	83,4%
Rata-Rata				83,4%

Hasil observasi pada siklus III sesuai ketentuan pada bab tiga keberhasilan ditandai dengan berkembang sangat baik (BSH). Pada tabel di atas menunjukkan bahwa:

1. Kemampuan anak dalam berpikir, yang berkembang sesuai harapan ada 3 anak (16,7%), berkembang sangat baik ada 12 anak (66,7%).
2. Kemampuan anak dalam menghubungkan benda, yang berkembang sesuai harapan ada 3 anak (16,7%), berkembang sangat baik ada 12 anak (66,7%).
3. Kemampuan panca indera anak, berkembang sesuai harapan ada 3 anak (16,7%), berkembang sangat baik ada 12 anak (66,7%).

Berdasarkan perhitungan tersebut diperoleh rata-rata kognitif anak pada siklus III ini adalah 83,4% yang menunjukkan bahwa penelitian ini telah berhasil dilakukan.

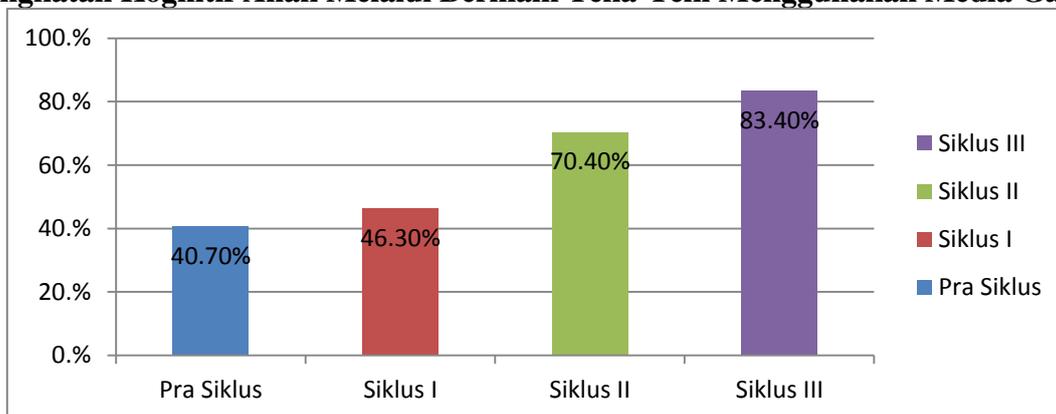
4. Tahap Refleksi

- a. Pelaksanaan kegiatan telah berjalan sesuai dengan RPPH yang direncanakan
- b. Strategi yang digunakan membuat anak senang.
- c. Penilaian/observasi anak sesuai perkembangan anak.

E. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa peningkatan kognitif anak tentang melalui bermain teka-teki pada anak kelompok B RA Rabiatul Amaliah Bandar Pulau Asahan berhasil dilaksanakan. Peningkatan dapat dilihat dari adanya peningkatan persentase pada tahap pra siklus dan setelah dilakukan tindakan kelas. Berdasarkan ketentuan keberhasilan minimal anak adalah BSH maka dapat dirata-ratakan peningkatan keberhasilan pada anak yaitu pada pra siklus 40,7%, selanjutnya siklus satu rata-ratanya adalah 46,3%, pada siklus dua terjadi peningkatan sangat signifikan dengan rata-rata, 70,4%, selanjutnya pada siklus tiga rata-rata yang diperoleh anak adalah 83,4% Hasil penelitian ini apabila dipersentasekan dalam bentuk grafik adalah:

Grafik 05
Peningkatan Kognitif Anak Melalui Bermain Teka-Teki Menggunakan Media Gambar



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa peningkatan kognitif anak melalui bermain teka-teki pada anak kelompok B RA Rabiatul Amaliah Bandar Pulau Asahan berhasil dilaksanakan. Peningkatan dapat dilihat dari adanya peningkatan persentase pada tahap pra siklus dan setelah dilakukan tindakan kelas. Berdasarkan ketentuan keberhasilan minimal anak adalah BSH maka dapat dirata-ratakan peningkatan keberhasilan pada anak yaitu pada pra siklus 40,7%, selanjutnya siklus satu rata-ratanya adalah 46,3%, pada siklus dua terjadi peningkatan sangat signifikan dengan rata-rata, 70,4%, selanjutnya pada siklus tiga rata-rata yang diperoleh anak adalah 83,4%. Berdasarkan deskripsi tersebut, maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa melalui bermain teka-teki berbantuan media gambar dapat meningkatkan kognitif anak dalam banyak hal dan pengetahuan.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi guru,
 - a. Pada setiap kegiatan pembelajaran menggunakan metode yang tepat untuk setiap materi pembelajaran.
 - b. Gunakan media pembelajaran yang dapat dilihat, disentuh, dan dirasakan oleh anak.
 - c. Gunakan benda-benda yang aman, mudah diperoleh, dan dapat mereka lihat sehari-hari sesuai tingkat usia anak, jangan menggunakan benda-benda yang berbahaya.
2. Bagi peneliti selanjutnya, untuk mendapatkan hasil yang lebih teliti, penelitian ini dapat diteliti lagi oleh peneliti yang lain dengan objek yang berbeda.
3. Bagi lembaga, kiranya dapat mendukung bentuk bentuk penelitian untuk mendukung keberhasilan belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Andrianto, Tuhana Taufiq. 2011. *Mengembangkan Karakter Sukses Anak Di Era Cyber*. Jogjakarta: Arruz Media.
- Anitah, Sri. 2010. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Arief, Armai. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*. Bandung: FIP UPI.
- Aristo, Rohadi. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Asrori, Muhammad. 2009. *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Cameron dan Crow, A, Baney. 2009. *Psikologi Pendidikan, Jilid 2 Ter. Z. Kasijan*. Surabaya: Bina Ilmu.
- Daryanto, Rahmi. 2011. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Univesitas Terbuka.
- Depdiknas. 2008. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Desmita. 2009. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Direktorat PPTK. 2011. *Pedoman Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta, Direktorat PPTK.
- Fikriyati, M. 2013. *Perkembangan Anak Usia Emas*. Yogyakarta: Laras Media Prima.
- Gardner, dan Kamp, L.J. 2008. *Psychometries and Educational Debates*. New York: John Wiley.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Metode Belajar dan Kesulitan Belajar*. Bandung: Tarsito.
- Haryanto, Agus. 2008. *Permainan Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Mitra Media Pustaka.
- Kamtini dan Tanjung, Husni Wardi. 2009. *Bermain Melalui Gerak dan Lagu di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Latif, Mukhtar, dkk. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kecana.
- Lee, Rosegrant. 2008. *Reaching Potential: Appropriate Curriculum and Assesment for Young Children*. Whashington D.C: NAEYC.
- Markam, Muhammad. 2010. *Alat Permainan & Sumber Belajar*. Jakarta: Depdikbud.
- Mulyasa. 2009. *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

- Munandar, Utami. 2011. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mursid. 2016. *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Partini, Siti. 2008. *Perkembangan Kognitif Anak*. Jakarta: Depdiknas.
- Renzulli, Said. 2011. *Memahami Spektrum Anak*. Jakarta: Andi Offest.
- Sadiman, Arif S. dkk. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Rajawali Pers.
- Satya, Wira Indra. 2009. *Membangun Kebugaran Jasmani dan Kecerdasan Melalui Bermain Olahraga*. Jakarta; Millenia
- Sujiono, Bambang. 2009. *Mencerdaskan Perilaku Anak Usia Dini: Panduan Bagi Orang Tua Dalam Membina Perilaku Anak Sejak Dini*. Jakarta: Gramedia.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Supriyadi. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.
- Tedjasaputra, Mayke S. 2010. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Penerbit PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Whiterington. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Penerjemah M. Buchori. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Yudha, Hengki Barnaba. 2008. *Perkembangan Fisik dan Kognitif di Masa Kanak-Kanak Pertengahan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yuliani, Reni. 2009. *Metode Pembelajaran Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Mitra Media.
- Zaman, Badru, dkk. 2010. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: UPI.