

**UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN KOGNITIF MELALUI
BERMAIN TEKA-TEKI PADA ANAK RA FIRDAUSY
KECAMATAN MEDAN DENAI**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam (S.Pd.I)
Pada Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*

Oleh:

A Z I L A
NPM. 1501240046 P

Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal



**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2016**

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 : Azila
NPM : 1501240046P
PROGRAM STUDI : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal
HARI, TANGGAL : Sabtu, 29 Oktober 2016
WAKTU : 08.00 s.d selesai

TIM PENGUJI

PENGUJI I : Zailani, S.Pd.I, MA
PENGUJI II : Juli Maini Sitepu, MA

PANITIA PENGUJI

Ketua

Sekretaris

Dr. Muhammad Qorib, MA

Zailani, S.PdI, MA



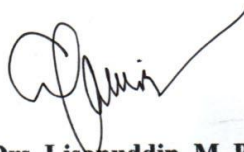
**UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN KOGNITIF MELALUI
BERMAIN TEKA-TEKI PADA ANAK RA FIRDAUSY
KECAMATAN MEDAN DENAI**

Oleh:

AZILA
NPM. 1501240046 P

Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal

Pembimbing



Drs. Lisanuddin, M. Pd.

**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2016**

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

NAMA : AZILA
JENJANG PENDIDIKAN : S-1
PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN GURU RAUDHATUL ATHFAL
NPM : 1501240046 P

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi dengan Judul **“Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kognitif Melalui Bermain Teka-Teki Pada Anak RA Firdausy Kecamatan Medan Denai”** merupakan karya asli saya. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil dari plagiarisme, maka saya bersedia ditindak sesuai dengan peraturan yang berlaku. Demikian pernyataan ini saya perbuat dengan sebenarnya.

Medan, 08 Oktober 2016

Yang Menyatakan,



AZILA
NPM. 1501240046 P

Medan, Oktober 2016

Nomor : Istimewa
Lampiran : 3 (tiga) eksemplar
Hal : Skripsi a.n. Azila
Kepada Yth : Bapak Dekan Fakultas Agama Islam UMSU
Di-
Medan

Assalamu`alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, dan memberi saran-saran perbaikan seluruhnya terhadap skripsi mahasiswa a.n. Azila yang berjudul: Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kognitif Melalui Bermain Teka-Teki Pada Anak RA Firdausy Kecamatan Medan Denai, maka kami berpendapat bahwa skripsi ini dapat diterima dan diajukan pada sidang munaqasah untuk mendapat Gelar Sarjana Strata Satu (S1) dalam Ilmu Pendidikan pada Fakultas Agama Islam UMSU

Demikian kami sampaikan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu`alaikum Wr. Wb.

Pembimbing



Drs. Lisnuddin, M. Pd.

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 : AZILA
NPM : 1501240046 P
PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN GURU RAUDHATUL ATHFAL
JUDUL SKRIPSI : UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN KOGNITIF MELALUI BERMAIN TEKA-TEKI PADA ANAK RA FIRDAUSY KECAMATAN MEDAN DENAI

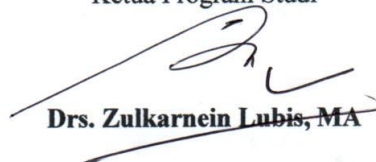
Medan, Oktober 2016

Pembimbing



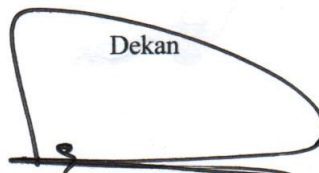
Drs. Lisahuddin, M.Pd

Disetujui Oleh:
Ketua Program Studi



Drs. Zulkarnein Lubis, MA

Dekan



Dr. Muhammad Qorib, MA

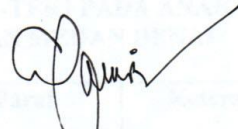
BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

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 : AZILA
NPM : 1501240046 P
PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN GURU RAUDHATUL ATHFAL
JUDUL SKRIPSI : UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN KOGNITIF MELALUI BERMAIN TEKA-TEKI PADA ANAK RA FIRDAUSY KECAMATAN MEDAN DENAI

Medan, Oktober 2016

Pembimbing



Drs. Lisnuddin, M.Pd



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp (061) 6624-567 Medan 20238
Website: <http://www.umsu.ac.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 Guru Raudhatul Athfal
Jenjang : Strata- 1 (S-1)

Ketua Jurusan : Drs. Zulkarnein Lubis, MA.
Dosen Pembimbing : Drs. Lisanuddin, M.Pd.

Nama Mahasiswa : AZILA
NPM : 1501240046 P
Program Studi : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal
Judul Skripsi : UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN KOGNITIF
MELALUI BERMAIN TEKA-TEKI PADA ANAK
RA FIRDAUSY KECAMATAN MEDAN DENAI

Tanggal	Bimbingan Materi Skripsi	Paraf	Keterangan
15-10-2016	Ace Lidy		

Medan Oktober 2016

Dekan

Ketua Jurusan

Pembimbing

Dr. Muhammad Qorib, MA.
Drs. Zulkarnein Lubis, MA.
Drs. Lisanuddin, M.Pd..

ABSTRAK

AZILA NPM. 1501240046 P. UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN KOGNITIF MELALUI BERMAIN TEKA-TEKI PADA ANAK RA FIRDAUSY KECAMATAN MEDAN DENAI

Penelitian yang telah peneliti lakukan di RA Firdausy Kecamatan Medan Denai pada kelompok B dengan 15 anak bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan kognitif melalui bermain teka-teki pada anak RA Firdausy Kecamatan Medan Denai. Indikator observasi dengan empat indikator yaitu anak memahami pembelajaran teka-teki, anak dapat memberikan teka-teki kepada teman, anak dapat menjawab teka-teki, dan kecerdasan kognitif anak. Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan kecerdasan kognitif anak yang diawali dari pra siklus hingga siklus III. Peningkatan pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan kognitif melalui bermain teka-teki di RA. Firdausy Kecamatan Medan Denai ditunjukkan mulai dari pra tindakan bahwa secara keseluruhan atau rata-rata kelas peningkatan hasil penelitian ini dalam bentuk persen diawali dari pra siklus adalah 20%. Selanjutnya pada siklus I terjadi kenaikan menjadi 51,7%, dan pada siklus II terjadi kenaikan mencapai 83,4%, akan tetapi ada satu indikator yang belum tercapai sebesar 80% selanjutnya pada siklus III terjadi peningkatan dan hasil pembelajaran mencapai 91,7%. Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa melalui bermain teka-teki dapat meningkatkan kecerdasan kognitif anak usia dini, sebagaimana yang telah peneliti lakukan di RA. Firdausy Kecamatan Medan Denai.

Kata Kunci: Kognitif, Kecerdasan, Teka-teki.

ABSTRACT

AZILA NPM. 1501240046 P. IMPROVING COGNITIVE INTELLIGENCE THROUGH PLAYING PUZZLES IN CHILDREN RA. FIRDAUSY SUBDISTRICT MEDAN DENAI

Research that has been done in RA. Firdausy Subdistrict Medan Denai in group B with is children aims to improve cognitive intelligence through playing puzzles in children RA. Firdausy District Medan Denai. Indicator field observation with four indicator of children`s understanding of the explanation jigsaw puzzles, children able to answer the rille, and cognitive devlopment of children`s intelegence. The result showed an increase in cognitive intelligence of children beginning from the pre cycle to cycle III. Improved learning to improve cognitive intelligence through play puzzles in RA. Firdausy District trail terrain ranging from pre-action showed that the terms of percent starting from pre cycle 20%. Furthhermore, in the first cycle occurred increased to 51,7% and for the second cycle there is an increase reached 83,4%. Would but there is one indicator that has not been achieved by 80%. Futher in the third cycle increased and reached 91,7% of learning outcomes. The research result proved that by playing puzzles can improve cognitive intelligence early childhood, as has been done by researchers in RA. Frdausy District Medan Denai.

Keywords: Cognitive, Intelligence, Puzzles

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 Kecerdasan Kognitif Melalui Bermain Teka-Teki Pada Anak RA Firdausy Kecamatan Medan Denai"**. Skripsi ini merupakan salah satu syarat dalam menyelesaikan strata satu pada Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal 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.

Oleh sebab itu, ungkapan ribuan terima kasih yang sebesar-besarnya peneliti ungkapkan kepada Ayahanda dan Ibunda tercinta yang telah bersusah payah membesarkan dan mendidik peneliti sehingga tumbuh dan beranfaat bagi manusia yaitu sebagai penyambung dakwah Rasulullah saw.. Semoga Allah swt., senantiasa memberikan ganjaran pahala yang berlipat ganda kepada Ayah dan Ibunda tercinta. Selanjutnya ungkapan yang sebesar-besarnya juga peneliti haturkan untuk suami tercinta yang telah banyak membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat peneliti susun. Kepada anak-anakku tersayang yang telah banyak memberikan bantuan dan pengertian selama peneliti memasuki jenjang perkuliahan sehingga mampu menyelesaikan pendidikan ini. Semoga semua anak-anakku menjadi anak yang sholeh dan sholeha, tercapai semua cita-cita. Bapak tidak akan pernah berhenti untuk selalu berdo`a untuk semua ananda tercinta semoga Allah swt mengabulkannya, sehingga kebahagiaan dunia dan akhirat dapat digapai.

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 Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan
4. Bapak **Drs. Zulkarnaen Lubis, MA**, selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal di Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan
5. Bapak **Drs. Lisanuddin, M.Pd**, Selaku pembimbing yang banyak memberikan masukan dan kritikan kepada penulis untuk kebaikan penulisan skripsi ini.
6. Staf Biro Bapak **Ibrahim Saufi** dan Ibu **Fatimah Sari, S.Pd.I** yang telah membantu peneliti dalam semua urusan akademik dan perkuliahan .
7. 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, Erwinsyah Putra, S.Pd, M.Pd, Drs. Lisanuddin, M.Pd, Munawir Pasaribu, S.Pd.I, MA. Robie Fahreza, M.Pd.I, Drs. Al-Hilal Sirait, MA. Selanjutnya Ibu Mawaddah Nasution, M.Psi, Dra. Hj. Indra Mulya, MA, Widia Masithah, S.Psi, M. Psi. Dra. Hj. Masnun Zaini, M.Psi, Riska Harfiani, S.Pd.I, M.Psi, Juli Maini Sitepu, S. Pd, M. Psi, dan Dra. Hj. Halimatussa`diah** yang telah memberikan ilmu bermanfaat.
8. Kepala RA Firdausy Ibunda **Dra. Hj. Indra Mulya, MA.** beserta Staf yang telah memberikan izin dan memberikan data serta informasi dalam penulisan skripsi ini.

9. Bapak dan Ibu Staf perpustakaan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan yang telah memberikan peneliti kemudahan dalam mendapatkan bahan bacaan.
10. Rekan-rekan seperjuangan serta semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan namanya satu persatu.

Semoga segala 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 penulis mengucapkan terima kasih.

Medan, 08 Oktober 2016

Hormat Saya

AZILA
NPM. 1501240046 P

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
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.....	5
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Pemecahan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Hipotesis Tindakan.....	7
G. Manfaat Penelitian	7
BAB II: LANDASAN TEORETIS	8
A. Kecerdasan Kognitif	8
1. Pengertian Kecerdasan	8
2. Pengertian Kognitif	9
3. Pengertian Kecerdasan Kognitif	10
4. Perkembangan Kecerdasan Kognitif.....	11
5. Aspek-Aspek Perkembangan Kecerdasan Kognitif	13
6. Karakteristik Kecerdasan Kognitif Anak	15
B. Bermain Teka-Teki	16
1. Pengertian Bermain.....	16
2. Strategi Bermain.....	17
3. Unsur-Unsur Dalam Bermain	18
4. Bermain Teka-Teki	20
5. Manfaat Bermain Teka-Teki.....	21
BAB III: METODE PENELITIAN.....	23
A. Setting Penelitian.....	23
1. Tempat Penelitian.....	23
2. Waktu Penelitian	23
3. Siklus PTK	23
B. Persiapan Penelitian	25
C. Subjek Penelitian	25
D. Sumber Data	25
1. Anak	26
2. Guru.....	26
3. Teman Sejawat.....	26
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	27

1. Teknik Pengumpulan Data.....	27
2. Alat Pengumpulan Data	27
F. Indikator Kinerja	29
G. Analisis Data.....	29
H. Prosedur Penelitian	29
1. Deskripsi Pra Siklus	30
2. Deskripsi Siklus I.....	30
a. Tahap Perencanaan.....	30
b. Tahap Pelaksanaan	31
c. Tahap Pengamatan	31
d. Tahap Analisis.....	31
e. Tahap Refleksi.....	31
3. Deskripsi Siklus II.....	31
a. Tahap Perencanaan.....	31
b. Tahap Pelaksanaan	31
c. Tahap Pengamatan	32
d. Tahap Analisis.....	32
e. Tahap Refleksi.....	32
4. Deskripsi Siklus III	32
a. Tahap Perencanaan.....	32
b. Tahap Pelaksanaan	32
c. Tahap Pengamatan	32
d. Tahap Analisis.....	33
e. Tahap Refleksi.....	33
I. Personalia Penelitian	33
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	34
A. Hasil Penelitian Pra Siklus.....	34
B. Deskripsi Siklus I.....	39
C. Deskripsi Siklus II.....	44
D. Deskripsi Siklus III.....	50
E. Pembahasan	56
BAB V: SIMPULAN DAN SARAN.....	58
A. Simpulan	58
B. Saran	58
DAFTAR PUSTAKA	60

DAFTAR TABEL

Tabel 01. Sumber Data Anak TA 2016/2017.....	25
Tabel 02. Sumber Data Guru	26
Tabel 03. Teman Sejawat dan Kolaborator.....	26
Tabel 04. Observasi Kecerdasan Kognitif	28
Tabel 05. Tim Peneliti.....	33
Tabel 06. Observasi Kecerdasan Kognitif Anak Pada Pra Siklus	35
Tabel 07. Hasil Observasi Pra Siklus	36
Tabel 08. Keberhasilan Pembelajaran Pada Pra Siklus	38
Tabel 09. Observasi Kecerdasan Kognitif Anak Pada Siklus I.....	40
Tabel 10. Hasil Observasi Pada Siklus I.....	41
Tabel 11. Keberhasilan Pembelajaran Pada Siklus I.....	43
Tabel 12. Observasi Kecerdasan Kognitif Anak Pada Siklus II.....	46
Tabel 13. Hasil Observasi Pada Siklus II.....	47
Tabel 14. Keberhasilan Pembelajaran Pada Siklus II	49
Tabel 15. Observasi Kecerdasan Kognitif Anak Pada Siklus III.....	52
Tabel 16. Hasil Observasi Pada Siklus III	53
Tabel 17. Keberhasilan Pembelajaran Pada Siklus III.....	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 01. Kerangka Pemecahan Masalah.....	6
Gambar 02. Alur Penelitian Tindakan Kelas	24

DAFTAR GRAFIK

Grafik 01. Hasil Observasi Pra Siklus.....	37
Grafik 02. Grafik Hasil Observasi Siklus I.....	61
Grafik 03. Grafik Hasil Observasi Siklus II.....	48
Grafik 04. Grafik Hasil Observasi Siklus III	54
Grafik 05. Hasil Peningkatan Penelitian	57

DAFTAR LAMPIRAN

1. Rancangan Siklus I, II, dan III
2. Skenario Pembelajaran Siklus I, II, dan III.
3. Jadwal Penelitian Tindakan Kelas Siklus I, II, dan III.
4. Rencana Kegiatan Mingguan Siklus I, II, dan III.
5. Rencana Kegiatan Harian Siklus I, II, dan III.
6. Alat Penilaian Kemampuan Guru- PKP 1 Siklus I, II, dan III.
7. Alat Penilaian Kemampuan Guru- PKP 2 Siklus I, II, dan III.
8. Lembar Refleksi Siklus I, II, dan III.
9. Foto-Foto Kegiatan Penelitian.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kecerdasan yang diharapkan pada anak usia dini dalam aspek pengembangan kognitif, yaitu mampu untuk berfikir logis, kritis, memberi alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat.¹ Kecerdasan kognitif anak dapat dikembangkan oleh guru. Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.² Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama ditujukan kepada ide-ide dan belajar. Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal didalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf.³

Anak dalam periode perkembangan usia dini memiliki perkembangan berpikir atau kognitif yang masih sederhana. Perubahan dari cara berpikir sensorimotorik menjadi berpikir dengan mental, walaupun cara bekerjanya belum sempurna.⁴ Manusia pada dasarnya telah memiliki kemampuan sejak lahir atau setelah lahir. Kemampuan yang diharapkan pada anak usia dini dalam aspek pengembangan kognitif, yaitu mampu untuk berfikir logis, kritis, memberi alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat.⁵ Aspek kognitif ini sangat di butuhkan anak dalam usia pertumbuhan.

Aspek kecerdasan kognitif anak meliputi mengelompokkan, memasang benda yang sama dan sejenis atau sesuai pasangannya, menyebutkan 7 bentuk

¹Montolulu, *Bermain dan Permainan Anak* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2009), h. 5.

²Yuliani Nurani, *Metode Pengembangan Kognitif* (Jakarta: YCPI, 2006), h. 3

³Martini Jamaris, *Perkembangan dan Pengembangan Anak TK* (Jakarta: Grasindo, 2006), h. 12.

⁴Elida Prayitno, *Buku Ajar Perkembangan Anak Usia Dini dan SD* (Padang: Angkasa Raya, 2006), h.15.

⁵Montolulu, *Bermain...*, h. 7.

seperti (lingkaran, bujur sangkar, segitiga, segi panjang, segi enam, belah ketupat, trapesium), membedakan beragam ukuran, membedakan rasa, bau, menyebutkan bilangan 1–10, mengelompokkan lebih dari 5 warna dan membedakannya, menyusun kepingan hingga menjadi bentuk utuh, dan mencoba menceritakan apa yang terjadi jika warna dicampur, biji ditanam, balon ditiup, besi berani didekatkan dengan macam-macam benda, melihat benda dengan kaca pembesar dan sebagainya.⁶

Tujuan pengembangan kognitif adalah mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah. Kecerdasan kognitif membantu anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir, ingatan anak dalam pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berfikir teliti.⁷

Pendidikan di Taman Kanak-Kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang memiliki peranan sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Pendidikan di Taman Kanak-Kanak merupakan jembatan antara lingkungan keluarga dengan masyarakat yang lebih luas yaitu Sekolah Dasar dan lingkungan lainnya. Sebagai salah satu bentuk pendidikan anak usia dini, lembaga ini menyediakan program pendidikan dini bagi sekurang-kurangnya anak usia empat tahun sampai memasuki jenjang pendidikan dasar.

Masa kanak-kanak berlangsung sejak usia 2-6 tahun, Hurlock dalam Nugraha menjelaskan masa ini merupakan masa yang unik dan berharga bagi anak untuk memperoleh pengalaman baik dari lingkungan, maupun dari orang dewasa yang ada di sekitarnya untuk mempengaruhi kehidupan anak pada masa yang akan datang.⁸ Oleh karena itu, diperlukan upaya yang mampu memfasilitasi anak dalam

⁶*Ibid.*, h. 8.

⁷Zainal Aqib, *Belajar dan Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak* (Bandung: CV Yama Widya, 2009), h. 81.

⁸Ali Nugraha, *Pengembangan Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini* (Bandung, Rama Media, 2008), h. 48.

masa tumbuh kembangnya berupa kegiatan pendidikan dan pembelajaran sesuai dengan usia, kebutuhan, dan minat.

Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.⁹ Masa ini disebut masa emas (*golden age*), hal ini karena peluang perkembangan anak yang sangat berharga. Piaget dalam Allen menyebutkan anak-anak membangun pengetahuan mereka melalui eksplorasi aktif terhadap lingkungannya.¹⁰

Fungsi pendidikan di Taman Kanak-Kanak atau Raudhatul Athfal adalah membina, menumbuh kembangkan seluruh potensi anak baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik, kemandirian dan seni secara optimal sehingga terbina perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangan agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya.¹¹

Dunia anak adalah dunia bermain. Melalui kegiatan bermain, semua aspek perkembangan anak ditumbuhkan sehingga anak-anak menjadi lebih sehat sekaligus cerdas. Saat bermain, anak-anak mempelajari banyak hal penting. Sebagai contoh, dengan bermain bersama teman, anak-anak akan lebih terasah rasa empatinya, mereka juga dapat mengatasi penolakan dan dominasi, serta mengelola emosi.

Kegiatan bermain dapat menambah pengalaman, dan memberikan masukan positif dalam perkembangan anak. Tingkah laku anak usia dini cenderung mengalami berbagai karakter, terutama pada sifat emosionalnya. Karakter emosi yang sangat mencolok pada masing-masing anak ditandai saat anak berada di lingkungan, terutama di lingkungan sekolah. Permainan adalah alat yang digunakan sebagai media untuk mengembangkan tingkat kreatifitas anak. Melalui permainan anak dapat menjadi lebih semangat atau anak lebih tertarik.

⁹Mutia Hafnita, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Rajawali Pres, 2008), h.17.

¹⁰Kevin Eileen Allen, dkk, *Profil Perkembangan Anak* (Jakarta: PT.Indeks, 2010), h. 3.

¹¹Permendiknas, *Standar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Depdiknas, 2009), h. 18.

Melalui bermain menjadikan anak lebih berfikir kritis dan mampu memecahkan masalah yang dihadapi. Anak mampu berfikir kritis bagaimana upaya untuk mendapatkan hasil yang lebih baik. Karena permainan memacu anak untuk memainkan permainan.

Bermain merupakan sarana penting bagi perkembangan kognitif anak. Kendatipun bermain seolah-olah hanya untuk bersenang-senang bagi anak, namun bermain memiliki manfaat yang sangat besar bagi perkembangannya. Esensi bermain meliputi perasaan menyenangkan, merdeka, bebas, memilih, dan merangsang anak terlibat aktif¹². Permainan atau bermain mengarahkan anak tumbuh dan berkembang pada seluruh aspek-aspek perkembangan dirinya, arti permainan bagi anak sangatlah berpengaruh dalam pengenalan kemampuan konsep angka terutama pada aspek kognitif¹³. Pembelajaran dengan bermain mempermudah anak untuk berfikir logis dalam menyelesaikan masalah¹⁴.

Bermain sambil belajar merupakan salah satu cara agar seorang anak dapat meningkatkan perkembangan dalam dirinya. Baik perkembangan fisik maupun psikisnya. Menurut Sighund Freud dalam Satya tingkah laku seseorang dimasa yang akan datang merupakan hasil manifestasi dari perkembangannya di masa kanak-kanak¹⁵. Salah satu permainan dalam pembelajaran yang dapat dilakukan adalah bermain teka-teki. Bermain teka-teki merupakan salah satu bentuk permainan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran, karena dalam bermain teka-teki terdapat dua unsur yang baik untuk memfasilitasi pembelajaran, yaitu kognitif dan bermain.¹⁶

Berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan di RA Firdausy Kecamatan Medan Denai pada kelompok A, menunjukkan bahwa dalam pembelajaran yang dilakukan, anak tidak mempunyai kesempatan untuk

¹²Slamet Suyanto, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Depdiknas, 2006), h. 26.

¹³Supartini, *Peningkatan Kompetensi Bilangan Anak TK Melalui Permainan Matematika* (Jakarta: PT. Remaja Rodaskarya, 2010), h. 15.

¹⁴*Ibid.*

¹⁵Wira Indra Satya, *Membangun Kebugaran Jasmani dan Kecerdasan Melalui Bermain Olahraga* (Jakarta: Millenia, 2006), h. 90

¹⁶Muksin, *Bermain dan Kecerdasan Matematis* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), h. 66.

menemukan sendiri jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan. Anak masih bergantung kepada guru dalam memecahkan masalah, maka keterlibatan anak dalam pembelajaran masih minim. Anak tidak bisa menjawab pertanyaan guru dan hanya terdiam pada saat guru bertanya. pada kegiatan pembelajaran berlangsung anak cenderung bermain dengan anak yang lain. Pada proses pembelajaran seharusnya anak harus diajarkan bagaimana merasakan, mengalami, dan mencoba memecahkan masalah.

Berdasarkan permasalahan pada RA. Firdausy Kecamatan Medan Denai, tertarik hati peneliti untuk melakukan perubahan yang lebih baik. Hal ini peneliti kemas dalam sebuah judul penelitian tindakan kelas melalui judul” **Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kognitif Melalui Bermain Teka-Teki Pada Anak RA Firdausy Kecamatan Medan Denai.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas dapat diidentifikasi masalah bahwa:

1. Masih rendahnya kecerdasan kognitif anak.
2. Metode pembelajaran yang digunakan guru tidak menarik perhatian anak untuk belajar.
3. Media pembelajaran yang kurang bervariasi.
4. Hasil belajar anak kurang maksimal

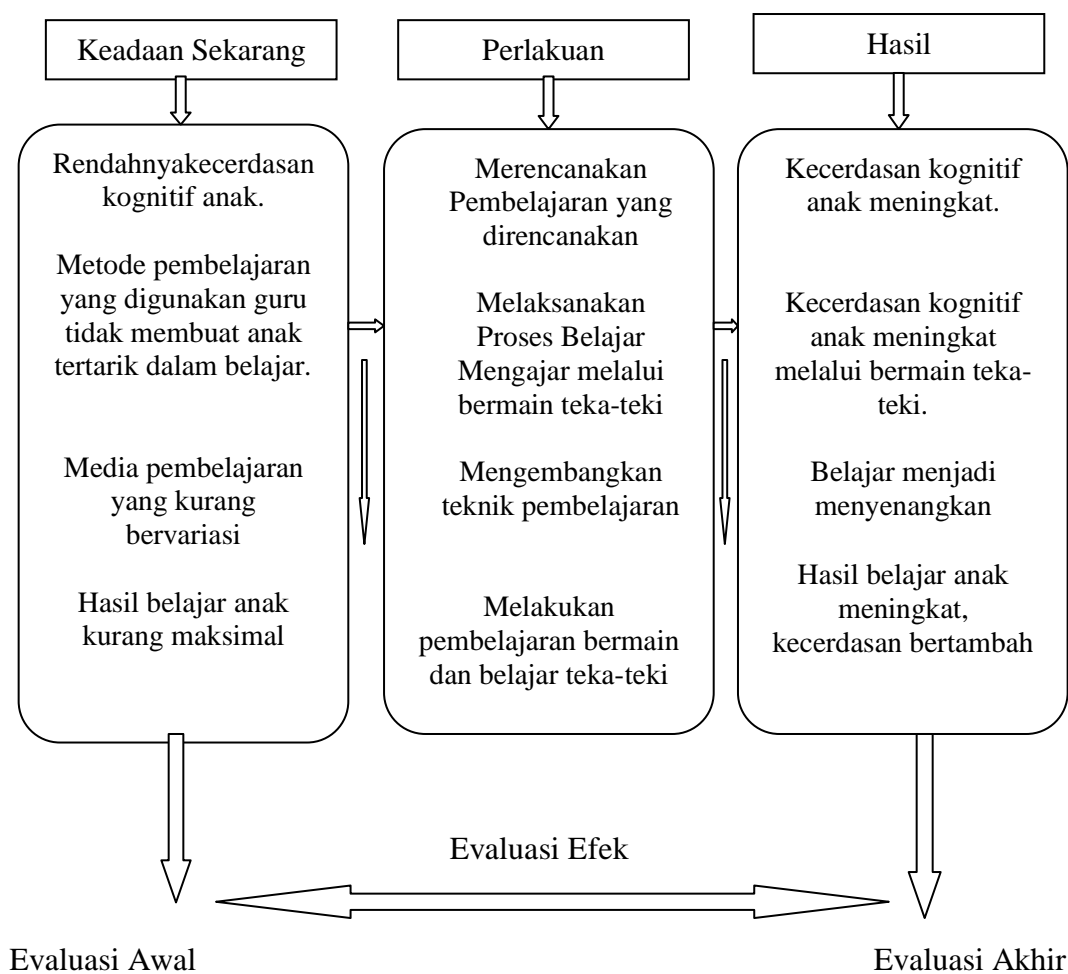
C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dideskripsikan, maka perlu disusun rumusan masalah agar tidak terjadi penelitian yang terlalu luas. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah melalui bermain teka-teki dapat meningkatkan kecerdasan kognitif anak RA. Firdausy Kecamatan Medan Denai”?

D. Pemecahan Masalah

Tidak ada masalah yang tidak terpecahkan, untuk memecahkan masalah pembelajaran di RA. Firdausy Kecamatan Medan Denai tersebut, maka peneliti mencoba melakukan perbaikan untuk meningkatkan kecerdasan kognitif anak melalui bermain teka-teki pada RA. Firdausy Kecamatan Medan Denai. Pemecahan masalah tersebut dilakukan dengan penelitian tindakan kelas. Hal ini dilakukan agar anak merasa senang, asyik, nyaman, dan menarik perhatian, serta termotivasi dalam proses belajar untuk meningkatkan kecerdasan kognitif anak. Cara pemecahan masalah ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 01. Kerangka Pemecahan Masalah¹⁷



¹⁷ Rochiati Wiraatmadja, *Model Penelitian Tindakan Kelas* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), h. 122

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kecerdasan kognitif anak melalui bermain teka teki pada anak RA. Firdausy Kecamatan Medan Denai.

F. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah dugaan sementara dari sebuah penelitian. Adapun hipotesis yang dapat diutarakan adalah melalui bermain teka-teki dapat meningkatkan kecerdasan kognitif anak RA. Firdausy Kecamatan Medan Denai.

G. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat:

1. Secara Teoritis

Menambah perbendaharaan ilmu pendidikan di RA. Firdausy Kecamatan Medan Denai Kecamatan Medan Denai khususnya tentang kecerdasan kognitif anak melalui bermain teka-teki.

2. Secara Praktis

- a. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan yang berarti bagi RA. Firdausy Kecamatan Medan Denai dalam proses belajar mengajar dan diharapkan dapat memberikan pembelajaran yang dapat menumbuhkan dan mengembangkan kecerdasan kognitif anak.
- b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan metode pembelajaran pada anak Raudhatul Athfal, sehingga anak memiliki kecerdasan kognitif.
- c. Bagi anak, mengembangkan potensi yang dimiliki anak secara optimal, serta anak terlatih untuk mandiri dan mampu mengatasi kesulitan-kesulitan yang di hadapi baik dalam belajar maupun dalam kehidupan sehari-hari.
- d. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah keilmuan dan pemahaman untuk meningkatkan kecerdasan kognitif anak.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Kecerdasan Kognitif

Manusia pada dasarnya telah memiliki kemampuan sejak lahir atau setelah lahir. Kemampuan tersebutlah yang kemudian dilatih berulang-ulang sehingga menjadi sebuah kecerdasan. Agar lebih mengetahui tentang kecerdasan, berikut adalah penjelasannya.

1. Pengertian Kecerdasan

Kecerdasan didefinisikan sebagai kemampuan menghasilkan ide yang gemilang dan mampu memecahkan masalah secara kreatif, efisien, dan bijaksana. Menurut Bandler dan Grinder menyatakan bahwa kecerdasan merupakan ungkapan dari cara berfikir seseorang yang dapat dijadikan modalitas belajar yang meliputi modalitas visual, auditorial, dan kinestetikal.¹⁸

Menurut Gardner kecerdasan merupakan kemampuan untuk menciptakan suatu produk yang efektif atau menyumbangkan pelayanan yang bernilai dalam suatu budaya. Gardner juga memaparkan bahwa kecerdasan merupakan sebuah perangkat keterampilan menemukan atau menciptakan bagi seseorang dalam memecahkan permasalahan dalam hidupnya serta potensi untuk menemukan jalan keluar dari masalah-masalah yang melibatkan penggunaan pemahaman baru.¹⁹

Kecerdasan merupakan kemampuan untuk menangkap situasi baru serta kemampuan untuk belajar dari pengalaman masa lalu seseorang.²⁰ Sedangkan menurut Bain Bridge kecerdasan didefinisikan sebagai kemampuan mental umum untuk belajar dan menerapkan pengetahuan dalam memanipulasi lingkungan, serta kemampuan untuk berpikir abstrak.²¹ Hal ini tentunya dilakukan dengan berulang-ulang agar tertanam kecerdasan pada diri individu.

¹⁸Ferdinan Pelu, *Kecerdasan Anak Usia Dini* (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 3.

¹⁹Suyanto, *Konsep..* h. 24.

²⁰Winataputra,dkk, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), h. 9.

²¹Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Indeks, 2009) h. 85.

Berdasarkan ungkapan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kecerdasan adalah kemampuan yang terdiri dari tiga komponen, yaitu kemampuan untuk mengarahkan pikiran atau tindakan, kemampuan untuk mengubah arah pikiran atau tindakan, dan kemampuan untuk mengkritisi pikiran dan tindakan diri sendiri atau *autocritism*.

2. Pengertian Kognitif

Menurut Piaget, perkembangan kognitif sebagai proses interaksi yang berlangsung antara anak dan pandangan perseptualnya terhadap sebuah benda atau kejadian di suatu lingkungan.²² Proses kognitif melibatkan perubahan-perubahan dalam kemampuan dan pola berfikir, kemahiran berbahasa, dan cara individu memperoleh pengetahuan dari lingkungan. Aktivitas-aktivitas seperti mengamati dan mengklasifikasikan benda-benda, menyatukan beberapa kata menjadi satu kalimat, menghafal sajak atau doa, memecahkan soal-soal matematika, dan menceritakan pengalaman, merefleksikan peran merupakan proses kognitif dalam perkembangan individu.²³

Menurut Gagne kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf waktu manusia berpikir.²⁴ Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berfikir.²⁵ Pengertian kognitif meliputi struktur kognitif yang dipergunakan untuk mengetahui sesuatu, kognitif merupakan pengetahuan yang luas, daya nalar, kreativitas (daya cipta), kemampuan bahasa, serta daya ingat.²⁶ Menurut Susanto kognitif adalah proses berpikir, dimana individu dapat menilai dan mempertimbangkan suatu peristiwa yang telah terjadi.²⁷ Kognitif berkembang bertahap sejalan dengan perkembangan fisik pada pusat susunan syaraf.

²²Allen, *Profil...*, h. 29.

²³Ahmad Kosasi, *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional, 2014), h. 48.

²⁴Jamaris, *Perkembangan...*, h. 18.

²⁵*Ibid.*, h. 19.

²⁶Harun Al-Rasyid. et al, *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2009), h. 38.

²⁷Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Perngantar Dalam Berbagai Aspek* (Jakarta: Kencana Prenada Group, 2011), h. 47.

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

3. Pengertian Kecerdasan Kognitif

Kecerdasan kognitif adalah kemampuan verbal dalam memecahkan masalah untuk beradaptasi dan belajar dari pengalaman hidup sehari-hari.²⁸ Sementara itu, menurut Piaget kecerdasan kognitif adalah kemampuan untuk lebih tepat merepresentasikan dunia dan melakukan operasi logis dalam representasi konsep yang berdasarkan pada kenyataan.²⁹

Kecerdasan kognitif merupakan kemampuan untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan dalam rangka memecahkan masalah dan beradaptasi dengan lingkungan.³⁰ Anak dalam periode perkembangan usia dini memiliki perkembangan berpikir atau kognitif yang masih sederhana. Perubahan dari cara berpikir sensorimotorik menjadi berpikir dengan mental, walaupun cara bekerjanya belum sempurna.³¹ Kemampuan yang diharapkan pada anak usia dini dalam aspek kecerdasan kognitif, yaitu mampu untuk berfikir logis, kritis, memberi alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat.³²

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa kecerdasan kognitif adalah kemampuan yang dimiliki seseorang baik secara umum dan khusus untuk berpikir secara abstrak dan mengolah informasi dalam pusat susunan syaraf manusia untuk menghasilkan ide atau pemikiran, sehingga dapat memecahkan masalah secara kreatif, efisien dan bijaksana. Hal ini berlangsung dalam susunan syaraf, karena syaraf-syaraf pada tubuh manusia menjado motor untuk membangun kecerdasan kognitif pada anak.

²⁸Gunarti, *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Anak Usia Dini* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2010), h. 2. 24.

²⁹Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2009), h. 187.

³⁰Nurani, *Metode...*, h. 4.

³¹Prayitno, *Buku...*, h.17.

³²Montolalu, *Bermain...*, h. 9.

4. Perkembangan Kecerdasan Kognitif

Jean Piaget, seorang ahli biologi dan psikologi dari Swiss merupakan salah seorang yang merumuskan teori yang dapat menjelaskan perkembangan kognitif. Teori ini dibangun berdasarkan dua sudut pandang yang disebut sudut pandang aliran struktural (*structuralism*) dan aliran konstruktif (*constructivism*). Aliran struktural yang mewarnai teori Piaget dapat dilihat dari pandangan tentang intelegensi yang berkembang melalui serangkaian tahap perkembangan yang ditandai oleh perkembangan kualitas struktur kognitif. Aliran konstruktif terlihat dari pandangan Piaget yang menyatakan bahwa anak membangun kemampuan kognitif melalui interaksinya dengan dunia di sekitarnya.³³

Piaget menyamakan anak dengan penelitian yang selalu sibuk membangun teori-teorinya dengan dunia sekitar melui interaksinya dengan lingkungan di sekitarnya.³⁴ Hasil dari interaksi ini adalah terbentuknya struktur kognitif atau skemata yang dimulai dari terbentuknya struktur berpikir secara logis, kemudian berkembang menjadi suatu generalisasi. Perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif. Artinya perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Piaget membagi perkembangan kognitif ke dalam empat perkembangan yaitu:³⁵

a. Perkembangan sensorimotor (usia 0-2 tahun)

Pada masa dua tahun kehidupan anak berinteraksi dengan dunia di sekitar terutama melalui aktivitas sensori (melihat, mencium, meraba dan mendengar). Perkembangan sensorimotor dimulai dengan gerakan reflek yang dimiliki anak sejak dilahirkan. Perkembangan ini berakhir pada usia 2 tahun. Pada masa ini, anak mulai membangun pemahaman tentang lingkungan melalui kegiatan sensorimotor, seperti menggenggam, menghisap, melihat, melempar dan secara perlahan ia mulai menyadari bahwa suatu benda tidak menyatu dengan lingkungannya atau dapat dipisahkan dari lingkungan dimana benda itu berada. Selanjutnya ia mulai belajar bahwa benda-benda itu memiliki sifat-sifat khusus. Keadaan ini mengandung arti bahwa anak telah mulai membangun pemahaman

³³Allen, *Profil...*, h. 24.

³⁴*Ibid.*, h. 25.

³⁵*Ibid.*

terhadap aspek-aspek yang berkaitan dengan hubungan kausalitas, bentuk dan ukuran, sebagai hasil pemahamannya terhadap aktivitas sensorimotornya.

Pada akhir 2 tahun anak menguasai pola-pola sensorimotor yang bersifat kompleks seperti bagaimana cara mendapatkan benda yang diinginkan (menarik, menggenggam atau meminta), menggunakan satu benda dengan tujuan yang berbeda. Dengan benda yang ada ditangannya, ia melakukan apa yang diinginkannya. Kemampuan ini merupakan awal kemampuan berpikir secara simbolik, yaitu kemampuan untuk memikirkan suatu objek tanpa kehadiran objek tersebut secara empirik.

b. Perkembangan Praoperasional (usia 2-7 tahun)

Pada perkembangan praoperasional anak mulai menyadari bahwa pemahama tentang benda-benda di sekitarnya tidak hanya dapat dilakukan melalui kegiatan *sensorimotor* akan tetapi juga dapat dilakukan melalui kegiatan yang bersifat *simbolik*. Kegiatan simbolik ini dapat berbentuk melakukan percakapan melalui telepon mainan atau berpura-pura menjadi bapak atau ibu dengan kegiatan simbolik lainnya. Perkembangan ini memberikan andil yang besar bagi perkembangan kognitif anak. Pada perkembangan praoperasional anak tidak berpikir secara praoperasional yaitu proses berpikir yang dilakukan dengan jalan menginternalisasi suatu aktivitas yang memungkinkan anak mengaitkannya dengan kegiatan yang telah dilakukan sebelumnya.

Perkembangan ini merupakan masa permulaan bagi anak untuk membangun kemampuan dalam menyusun pikirannya. Oleh sebab itu cara baik. Perkembangan praoperasional dapat dibagi menjadi tiga sub yaitu fungsi simbolik, fungsi egosentris dan fungsi intuitif. Fungsi simbolik terjadi pada usia 2-4 tahun. Pada masa ini anak telah memiliki kemampuan untuk menggambar suatu objek yang secara fisik tidak hadir. Kemampuan ini membuat anak dapat menggunakan balok-balok kecil untuk membangun rumah, menyusun puzzel dan kegiatan lainnya. Pada masa ini anak sudah dapat menggambar manusia secara sederhana. Pada sub berpikir secara egosentris terjadi dalam usia 2-4 tahun. Berpikir secara egosentris ditandai oleh ketidakmampuan anak untuk memahami prespektif atau cara berpikir orang lain. Benar atau tidak benar bagi anak pada

masa ini ditentukan oleh cara pandangan sendiri yang disebut dengan istilah egosentris. Fungsi berpikir secara intuitif terjadi pada usia 4-7 tahun. Masa ini disebut masa berpikir secara intuitif karena pada saat ini anak kelihatannya mengerti dan mengetahui sesuatu, seperti menyusun balok menjadi rumah, akan tetapi pada hakekatnya ia tidak mengetahui alasan-alasan yang menyebabkan balok itu dapat disusun menjadi rumah, dengan kata lain anak belum memiliki kemampuan untuk berpikir secara kritis tentang apa yang ada dibalik suatu kejadian.

c. Perkembangan operasi kongkrit (7-12 tahun)

Perkembangan operasi kongkrit, kemampuan anak untuk berpikir secara logis telah berkembang, dengan syarat objek yang menjadi sumber berpikir logis tersebut hadir secara kongkrit. Kemampuan berpikir logis ini terwujud dalam kemampuan mengklasifikasikan objek sesuai dengan klasifikasinya, mengurutkan benda sesuai dengan tata urutnya kemampuan untuk memahami cara pandang orang lain, dan kemampuan berpikir secara deduktif.

d. Perkembangan Operasi Formal (12 tahun sampai usia dewasa)

Perkembangan operasi formal ditandai oleh perpindahan dari cara berpikir kongkrit ke cara berpikir abstrak. Kemampuan berpikir abstrak dapat dilihat dari kemampuan mengemukakan ide-ide, memprediksi kejadian yang akan terjadi dan melakukan proses berpikir ilmiah, yaitu mengemukakan hipotesis dan menentukan cara untuk membuktikan kebenaran hipotesis tersebut. Perkembangan pada masa ini ditandai dengan perkembangan psikologis pada anak yang disebut dengan pubertas, masa ini ditandai dengan masa pemberontakan.

5. Aspek-Aspek Perkembangan Kecerdasan Kognitif.

Bertitik tolak dari gambaran umum tentang perkembangan kognitif tersebut maka, dapat diketahui bahwa perkembangan kognitif anak usia taman kanak-kanak berada dalam perkembangan pra operasional, dimana anak belum dapat mengetahui yang abstrak, hal ini mencakup tiga aspek yang terdiri dari:³⁶

³⁶Mustaqim, *Psikologi Pendidikan* (Semarang: Pustaka Pelajar, 2008), h. 48.

a. Berpikir Simbolik

Aspek berpikir simbolik yaitu kemampuan untuk berpikir tentang objek dan peristiwa walaupun objek dan peristiwa tersebut tidak hadir secara fisik (nyata) dihadapan anak.

b. Berpikir Egosentris

Berpikir Egosentris yaitu cara berpikir tentang benar atau tidak benar, setuju atau tidak setuju berdasarkan sudut pandang sendiri. Oleh sebab itu anak belum dapat meletakkan cara pandangannya disudut pandang orang lain.

c. Berpikir Intuitif

Fase berpikir secara intuitif yaitu kemampuan untuk menciptakan sesuatu, seperti menggambar atau menyusun balok, akan tetapi tidak mengetahui pasti alasan untuk melakukannya.

Menurut Martini Jamaris, aspek perkembangan kognitif anak pada hakikatnya merupakan proses *asimilasi*, *akomodasi* dan *ekuilibrium*.³⁷

- a. *Asimilasi* berkaitan dengan proses penyerapan informasi baru kedalam informasi yang telah ada di dalam skemata (struktur kognitif) anak.
- b. *Akomodasi* adalah proses penyatuan informasi baru dengan informasi yang telah ada di dalam skemata sehingga perpaduan antara informasi tersebut memperluas skemata anak.
- c. *Ekuilibrium* adalah berkaitan dengan usaha anak untuk mengatasi konflik yang terjadi dalam dirinya pada waktu ia menghadapi suatu masalah. Guna memecahkan masalah tersebut ia menyeimbangkan informasi yang baru yang berkaitan dengan masalah yang dihadapi dengan informasi yang telah ada di dalam skemata secara dinamis.

Berdasarkan ungkapan tersebut dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak melalui beberapa tahapan-tahapan menuju pertumbuhan yang sempurna dan lebih baik, tahapan-tahapan tersebut dilalui secara otomatis tanpa ada rekayasa karena tumbuh dengan sendirinya, akan tetapi pertumbuhan tersebut harus terus dilatih dan berulang-ulang dilakukan agar perkembangan kognitif tumbuh lebih optimal.

³⁷Jamaris, *Perkembangan...*, h. 22.

6. Karakteristik Kecerdasan Kognitif Anak

Menurut Martini Jamaris, karakteristik kecerdasan kognitif anak adalah:³⁸

- a. Mulai dapat memecahkan masalah dengan berpikir secara intuitif. Misalnya menyusun, puzzel berdasarkan coba-coba.
- b. Mulai belajar mengembangkan ketrampilan mendengar dengan tujuan untuk mempermudah interaksi dengan lingkungannya.
- c. Dapat menggambar sesuai dengan apa yang dipikirkannya.
- d. Proses berpikir selalu dikaitkan dengan apa yang ditangkap oleh panca indra seperti yang dilihat, didengar, dikecap, diraba dan dicium dan selalu diikuti dengan pertanyaan “mengapa”.
- e. Semua kejadian yang terjadi disekitar mempunyai alasan tetapi berdasarkan sudut pandangnya sendiri.
- f. Dapat membedakan antara fantasi dengan kenyataan yang sebenarnya.
- g. Mampu memahami jumlah ukuran
- h. Tertarik dengan huruf dan angka. Ada yang sudah mampu menulisnya atau mengkopinya serta menghitungnya.
- i. Telah mengenal sebagian besar warna.
- j. Mulai mengenal tentang waktu, kapan harus pergi ke sekolah dan pulang dari sekolah, nama-nama hari dalam satu minggu.
- k. Mengetahui bilangan dan bergerak sesuai dengan bidang yang dimilikinya (teritorialnya).
- l. Pada akhir usia 6 tahun anak sudah mulai mampu membaca, menulis dan berhitung.

Implikasi perkembangan kognitif dalam proses pembelajaran yang efektif di TK/RA menurut Martini Jamaris yaitu³⁹, aktivitas di dalam proses belajar mengajar hendaknya ditekankan pada pengembangan struktur kognitif melalui pemberian kesempatan pada anak untuk memperoleh pengalaman langsung dalam berbagai aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran terpadu dan mengandung makna, seperti membuat bangunan dari balok, mengamati perubahan

³⁸*Ibid.*, h. 23.

³⁹*Ibid.*, h. 23-24

yang terjadi pada lingkungan anak. Memulai kegiatan dengan membuat konflik dalam pikiran anak. Misalnya memberikan jawaban yang salah satunya memotivasi anak memikirkan dengan mengemukakan jawaban yang benar. Selanjutnya memberi kesempatan pada anak untuk melakukan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya. Misalnya mengubah objek-objek yang disajikan secara nyata ke dalam bentuk lain.

Implementasi perkembangan kognitif anak lainnya adalah anak dapat melakukan kegiatan tanya jawab yang dapat mendorong anak untuk berpikir dan mengemukakan pikirannya.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah proses yang terjadi disusunan syaraf otak pada manusia untuk berpikir. Kognitif ini dapat terjadi apabila sedang berpikir maka akan bekerja secara sendiri. Oleh sebab itu, kecerdasan kognitif anak adalah kemampuan anak sebelum melakukan kegiatan untuk menyelesaikan kegiatan yang harus menggunakan pikiran, karena dalam melakukan sesuatu dengan cara tidak berpikir dapat mengakibatkan anak tergesa-gesa dalam bertindak.

B. Bermain Teka-Teki

Bermain sangat penting bagi perkembangan seorang anak dengan melatih kemampuan adaptasi dengan lingkungannya dan suasana yang menyenangkan. Melalui bermain anak-anak dapat mengembangkan kemampuan yang ada pada diri mereka.

Bagi anak-anak kegiatan bermain sangat menyenangkan sekali, akan tetapi tahukah kita apakah bermain itu. Berikut ini akan peneliti jabarkan tentang bermain pada anak.

1. Pengertian Bermain

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi,

memberi kesenangan dan mengembangkan imajinasi pada anak.⁴⁰ Pendapat lain mengemukakan bahwa bermain adalah segala kegiatan yang dapat menimbulkan kesenangan bagi anak, dilakukan dengan suka rela tanpa paksaan atau tekanan dari laur.⁴¹

Menurut Montolulu bahwa bermain mempunyai arti sebagai berikut:

- a. Anak memperoleh kesempatan mengembangkan potensi-potensi yang ada padanya.
- b. Anak akan menemukan dirinya, yaitu kekuatan, kelemahan dan kemampuannya, serta minat dan kebutuhannya.
- c. Memberikan peluang bagi anak untuk berkembang seutuhnya baik fisik, intelektual, bahasa dan perilaku (Psikososial serta emosional).
- d. Anak terbiasa menggunakan seluruh aspek panca inderanya sehingga terlatih dengan baik.
- e. Secara alamiah memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam lagi.⁴²

Bermain merupakan peluang bagi pengembangan keterampilan dan pengetahuan anak yang sangat penting fungsinya bagi mereka pada saat menjelang dewasa kelak. Melalui bermain anak dapat mengembangkan kreativitasnya, dan bagi anak yang sudah mulai muncul kreativitasnya dapat mengembangkan kreativitasnya.⁴³

Berdasarkan deskripsi dan pengertian bermain yang telah dipaparkan maka dapat disimpulkan bahwa bermain adalah kegiatan bermain menggunakan alat atau tidak yang dapat mengembangkan kemampuan anak dalam berbagai aspek.

2. Strategi Bermain

Strategi bermain diartikan sebagai cara dalam bermain.⁴⁴ Strategi bermain adalah cara yang dilakukan anak untuk mengisi kembali energi yang telah dipakai pada saat bekerja atau aktivitas utama seperti belajar.⁴⁵ Montolulu dalam kutipannya mengutarakan strategi bermain adalah cara anak mengembangkan

⁴⁰Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: PT. Indeks, 2009), h. 10.

⁴¹Hibana S. Rahman, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: PGTKI Press, 2006), h. 85.

⁴²Montolulu, dkk, *Bermain*, h. 1.3.

⁴³Muksin, *Bermain...*, h. 57.

⁴⁴*Ibid.*, h. 49

⁴⁵*Ibid.*

kognitif dalam lingkungannya untuk memecahkan masalah.⁴⁶ Pendapat lain juga mengemukakan bahwa strategi bermain adalah cara yang dapat menimbulkan kesenangan bagi anak, dilakukan dengan suka rela tanpa paksaan atau tekanan dari laur.⁴⁷

Berdasarkan deskripsi dan pengertian strategi bermain yang telah dipaparkan maka dapat disimpulkan bahwa strategi bermain adalah cara-cara anak melakukan kegiatan bermain baik menggunakan alat atau tidak yang dapat mengembangkan kemampuan anak dalam berbagai aspek.

3. Unsur-Unsur Dalam Bermain

Bermain merupakan kegiatan yang tidak pernah lepas dari anak. Keadaan ini menarik minat penelitian sejak abad ke-17 untuk melakukan penelitian tentang anak dan bermain. Penelitian menunjukkan sejauh mana bermain berpengaruh terhadap anak, apakah hanya untuk mendapatkan pengakuan dan penerimaan. Berikut ini adalah unsur-unsur dalam bermain bagi anak.

a. Ciri-ciri aktivitas bermain:

1. Dilakukan dengan suka rela. Anak melakukan kegiatan bermain tanpa ada unsur paksaan dari manapun.
2. Dilakukan secara spontan. Anak akan spontan melakukan kegiatan bermain saat anak ingin melakukan
3. Berorientasi pada proses, bukan pada hasil, yang penting bagi anak adalah bagaimana proses kegiatan bermain, bukan bagaimana hasil permainan.
4. Menghasilkan kepuasan. Anak yang dapat melaksanakan kegiatan bermain, secara otomatis akan mendapatkan kepuasan dalam diri.⁴⁸

b. Jenis-Jenis Bermain

Penggolongan kegiatan bermain sesuai dengan dimensi perkembangan sosial anak yaitu dalam 4 bentuk:⁴⁹

⁴⁶Montolulu, , *Bermain...*, h. 1.4

⁴⁷Rahman, *Bermain....*, h. 87.

⁴⁸Muksin. *Bermain...*, h. 58-60.

⁴⁹Moeslichatun, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009), h. 37-38.

1. Bermain soliter, yaitu anak bermain sendiri-sendiri atau dapat juga dibantu oleh guru.
2. Bermain secara paralel, yaitu anak bermain dengan materi yang sama, tetapi masing-masing kerja sendiri secara berdampingan.
3. Bermain asosiatif yaitu terjadi apabila anak bermain bersama dalam kelompoknya.
4. Bermain kooperatif, yaitu terjadi bila anak secara aktif menggalang hubungan dengan anak lain.

c. Fungsi Bermain

Sesuai dengan pengertian bermain yang merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi perkembangan anak, ada 5 fungsi bermain bagi anak yaitu:⁵⁰

1. Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa.
2. Untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata.
3. Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata.
4. Untuk menyalurkan perasaan yang kuat seperti memukul-mukul kaleng, menepuk-nepuk air dan lain-lain.
5. Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima seperti berperan sebagai pencuri dan lain-lain.

d. Manfaat Bermain

Bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan, anak banyak memperoleh pengalaman baru dalam bermain. Bermain dapat menambah logika matematika anak dan dapat mengembangkan imajinasi yang ada pada diri anak. Menurut Meyke dalam Rahmawati, mengemukakan manfaat bermain adalah:⁵¹

1. Meningkatkan pengetahuan konsep warna, bentuk, arah dan lain sebagainya
2. Mengaktifkan semua panca indera anak.
3. Meningkatkan kognitif anak.
4. Memenuhi kengin tahuan pada anak.

⁵⁰*Ibid.*, h. 33-35.

⁵¹Ami Rahmawati, *Permainan Tradisional* (Lembang: PT. Cahaya Ilmu, 2009), h. 4-6.

5. Memberikan motivasi dan rancangan anak bereksplorasi (menjelajah) dan berekperimen (mengadakan percobaan).
6. Memberikan kesempatan pada anak untuk memecahkan masalah.
7. Memberikan kegembiraan dan kesetiaan pada anak.

e. Cara Bermain

Cara bermain atau rancangan kegiatan bermain pada anak umumnya yaitu:⁵²

1. Menentukan tujuan dan tema kegiatan bermain.
2. Menentukan macam kegiatan bermain.
3. Menentukan tempat dan ruangan bermain.
4. Menentukan bahan dan peralatan bermain.
5. Menentukan urutan langkah bermain.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa bermain dapat meningkatkan keterampilan pengetahuan serta mengaktifkan panca indera untuk meningkatkan kemandirian dalam keingin tahuan anak dan memberikan motivasi untuk berekplorasi dalam meningkatkan imajinasi pada anak.

4. 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.⁵³ 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. Oleh karena itu, tujuan pengajaran harus dijadikan sebagai dasar atau acuan untuk menggunakan suatu

⁵² *Ibid.*, h. 7-8.

⁵³ Sri Anitah, *Media Pembelajaran* (Surakarta: Yuma Pustaka, 2010), h. 61.

media dalam pembelajaran. 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 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.

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 anak.

5. Manfaat Bermain Teka-Teki

Penerapan permainan teka-teki dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar anak, sehingga daya ingat meningkat.⁵⁴ Selain itu bermain teka-teki membuat anak berfikir mencari dan menemukan jawaban dengan menyenangkan, yang juga membingungkan dalam memecahkan teka-teki tersebut.⁵⁵

⁵⁴Agus Haryanto, *Permainan Dalam Pembelajaran* (Jakarta: Mitra Media Pustaka, 2008), h. 77.

⁵⁵*Ibid.*, h. 81.

Secara rinci manfaat bermain teka-teki pada anak adalah:⁵⁶

- 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 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.

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.

⁵⁶Anitah, *Media...* h. 67.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Jalan Selamat Gg. Sadar No. 8 Kecamatan Medan Denai. Penelitian ini tepatnya dilakukan di RA Firdausy Kecamatan Medan Denai.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2016/2017 pada bulan Agustus sampai September. Waktu yang dibutuhkan disesuaikan dengan kebutuhan, dan akan disesuaikan dengan kebutuhan proses belajar mengajar yang efektif.

3. Siklus PTK

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pada dasarnya ada beragam penelitian yang dapat dilakukan oleh guru (peneliti), arah dan tujuan penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru (peneliti) sudah jelas yaitu demi kepentingan anak dalam memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Penelitian ini dilakukan didalam kelas guna memperbaiki pembelajaran dan meningkatkan proses belajar mengajar anak pada kelas tertentu.

Penelitian Tindakan Kelas diartikan suatu kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan rasional dari tindakan-tindakan yang dilakukan itu, serta untuk memperbaiki kondisi-kondisi dimana praktekpraktek pembelajaran tersebut dilakukan.⁵⁷ Defenisi lain bahwa penelitian tindakan kelas adalah kajian sistematik dari upaya perbaikan pelaksanaan praktek pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan

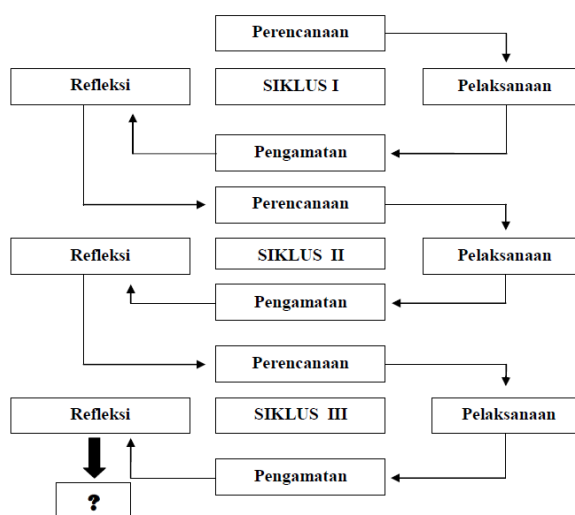
⁵⁷Wahidmurni dan Nur Ali, *Penelitian Tindakan Kelas Pendidikann Agama dan Umum dari Teori Menuju Praktik Disertai Contoh Hasil Penelitian* (Malang: UM Press, 2008), h. 14.

tindakan-tindakan dalam pembelajaran, berdasarkan refleksi mereka mengenai hasil dari tindakan-tindakan tersebut.⁵⁸ Penelitian tindakan kelas memiliki beberapa karakteristik, menurut Zaenal Aqib karakteristik PTK meliputi:⁵⁹

1. Didasarkan pada masalah yang dihadapi guru dalam intruksional
2. Adanya kolaborasi dalam pelaksanaannya.
3. Peneliti Sekaligus sebagai praktisi yang melakukan refleksi
4. Bertujuan memperbaiki dan atau meningkatkan kualitas praktik intruksional
5. Dilaksanakan dalam rangkaian langkah dengan beberapa siklus.

Berdasarkan paparan yang terurai diatas karakteristik PTK pada intinya merupakan refleksi guru dalam kegiatan mengajar dan PTK harus memiliki siklus dimana PTK dilakukan secara kolaborasi dengan mengangkat masalah nyata yang dihadapi guru dan siswa di kelas. Ciri khusus inilah yang membedakan penelitian yang dilakukan berbeda dengan penelitian lain. Berdasarkan jenis penelitian sebagaimana dipaparkan sebelumnya, rancangan atau desain PTK yang digunakan adalah menggunakan model PTK Kemmis & Mc. Taggart yang dalam alur penelitiannya yakni meliputi langkah-langkah: perencanaan (*plan*), melaksanakan tindakan (*actuating*), melaksanakan pengamatan (*observe*), dan mengadakan refleksi/analisis (*reflection*). Langkah-langkah tersebut dapat peneliti gambarkan berikut ini:

Gambar 02: Alur Penelitian Tindakan Kelas⁶⁰



⁵⁸Wiraatmadja, *Model...*, h. 12.

⁵⁹Zainal Aqib, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: Yrama Widya, 2009), h. 16

⁶⁰Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), h. 16.

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 kecerdasan kognitif melalui bermain teka-teki pada anak RA Firdausy Kecamatan Medan Denai. RKM dan RKH yang disusun terlebih dahulu didiskusikan dengan Kepala RA Firdausy Kecamatan Medan Denai, beserta seluruh guru dan teman sejawat.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah anak RA Firdausy Kecamatan Medan Denai pada tahun ajaran 2016/2017 pada kelompok B, dengan jumlah anak 15 orang, yang terdiri dari 5 anak laki-laki, dan 10 anak perempuan. Adapun nama-nama anak yang menjadi sumber data adalah:

Tabel 01. Sumber Data Anak TA. 2016/2017 Kelompok B

NO	Nama Anak	L/P
1	Ali Husam Addin	L
2	Alya Hafiza Humam	P
3	Aurel Tufa	P
4	Fanaya safe Alike	P
5	Fani Puspita Sari	P
6	Hesti Asti Asih	P
7	Intan Nur Aini Hsb.	P
8	M. AlFiqih	L
9	M. Arfansyah	L
10	Nabila Isnaini Ginting	P
11	Nazmi Ramadhan	L
12	Putri Anggraini	P
13	Ramdhan Khadafi	L
14	Rastia Rasyid	P
15	Syfa Filzah Adani	P

D. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah:

1. Anak

Data yang diperoleh dari anak adalah data anak bermain teka-teki untuk meningkatkan kecerdasan kognitif. Data ini diperoleh melalui hasil tes dan pengamatan

2. Guru.

Sumber data dari guru berupa lembaran observasi hasil kegiatan anak meningkatkan kecerdasan kognitif melalui bermain teka-teki 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 yang menjadi sumber data dari guru adalah:

Tabel 02. Sumber Data Guru

NO	Nama	Status
1	Azila	Guru
2	Elfi Hayati	Guru
3	Elmita	Guru

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. Adapun teman sejawad untuk melakukan refleksi pada tiap siklus adalah:

Tabel 03. Teman Sejawat dan Kolaborator

NO	Nama	Status	Penelitian
1	Elfi Hayati	Guru	Kolaborator
2	Elmita	Guru	Teman Sejawad

E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Bagian penting dalam suatu penelitian adalah pengumpulan data, pengumpulan data adalah pencatatan peristiwa-peristiwa, hal-hal atau keterangan-keterangan sebagian atau keseluruhan elemen yang akan menunjang dan mendukung penelitian. Data yang terkumpul dianalisis dan hasilnya digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam pengambilan suatu simpulan. Setiap jenis peneliti mempunyai cara atau metode tersendiri untuk pengumpulan data. Hal ini disesuaikan dengan sifat penelitian yang dilakukan. Pada PTK, proses pengumpulan data dilakukan observasi, tes, dan wawancara. Pada penelitian ini teknik pengumpulan data dan alat pengumpulan data yang digunakan adalah:

1. Teknik Pengumpulan Data

- a. Teknik Observasi. Teknik observasi adalah upaya merekam semua peristiwa dan kegiatan yang terjadi selama tindakan perbaikan itu berlangsung dengan atau tanpa alat bantuan. Observasi dipusatkan pada proses maupun hasil tindakan beserta segala peristiwa yang melingkupinya. Observasi dilakukan untuk mengamati kegiatan di kelas selama kegiatan penelitian. Lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang keadaan subjek penelitian yang meliputi situasi dan aktivitas anak dan guru terhadap kegiatan pembelajaran selama berlangsungnya penelitian tindakan. Tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah meningkatkan kecerdasan kognitif melalui bermain teka-teki pada anak RA Firdausy Kecamatan Medan Denai.
- b. Dokumentasi, dokumentasi diperlukan sebagai bukti kegiatan pembelajaran yang dilakukan anak. Selama proses pembelajaran anak diambil fotonya untuk menunjukkan bukti autentik.
- c. Wawancara dibutuhkan untuk melihat motivasi anak selama proses pembelajaran dan penyampaian materi teka-teki.

2. Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah panduan observasi. Instrumen observasi yang digunakan pada PTK ini ialah *check list* atau daftar cek.

Check list atau daftar cek adalah pedoman observasi yang berisikan daftar dari semua aspek yang akan diobservasi, sehingga observer tinggal memberi tanda ada atau tidak adanya dengan tanda cek (√) tentang aspek yang diobservasi. Adapun alat pengumpul data pada penelitian ini adalah:

Tabel 04: Observasi Kecerdasan Kognitif

N O	Nama Santri	L / P	Pemahaman Anak Tentang Penjelasan Teka-Teki				Anak Mampu Menjawab Teka- Teki				Perkembangan kecerdasan kognitif anak			
			BB	M B	BSH	BS B	BB	M B	BSH	BS B	BB	M B	BS H	BS B
1	Ali Husam Addin	L												
2	Alya Hafiza Humam	P												
3	Aurel Tufa	P												
4	Fanaya safa Alike	P												
5	Fani Puspita Sari	P												
6	Hesti Asti Asih	P												
7	Intan Nur Aini Hsb.	P												
8	M. ALFiqih	L												
9	M. Arfansyah	L												
10	Nabila Isnaini Ginting	P												
11	Nazmi Ramadhan	L												
12	Putri Anggraini	P												
13	Ramadhan Khadafi	L												
14	Rastia Rasyid	P												
15	Syfa Filzah Adani	P												

Keterangan:

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

F. Indikator Kinerja

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu anak dikategorikan berhasil apabila hasil belajar anak/kemampuan anak mencapai 80% dari seluruh anak, dengan standart ketuntasan nilai minimal Berkembang Sesuai Harapan (BSH). 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 model pembelajaran yang tepat.⁶¹

G. Analisa 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.⁶²
2. Analisis data kuantitatif, yaitu penyajian data dalam bentuk angka-angka yang peneliti peroleh dari hasil observasi yang diinterpretasikan dalam bentuk persen.

Analisis data kuantitatif selanjutnya adalah mencari persentase keberhasilan dengan rumus:

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

Keterangan

P= Presentase keberhasilan

f= Jumlah anak yang mendapat nilai

n= Jumlah anak⁶³

H. Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan strategi tindakan kelas model siklus karena objek penelitian hanya satu kelas yang meliputi:

⁶¹ Zainal Aqib, dkk, *Prosedur Penelitian Kelas*, (Jakarta: Salemba Empat, 2009) h. 41.

⁶² *Ibid.*, h. 45

⁶³ *Ibid.*

a. Perencanaan

Kegiatan ini meliputi:

1. Membuat perencanaan pengajaran
2. Mempersiapkan alat peraga
3. Membuat lembar observasi
4. Mendesain alat evaluasi

b. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan yang dilaksanakan dalam tahapan ini adalah melaksanakan kegiatan pembelajaran sebagaimana yang telah direncanakan.

c. Observasi

Pada tahap ini dilaksanakan observasi langsung terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan.

d. Refleksi

Pada tahap ini, data-data yang diperoleh melalui observasi dikumpulkan dan dianalisis guna mengetahui seberapa jauh tindakan telah membawa perubahan, dan bagaimana perubahan terjadi. Secara rinci tahapan penelitian ini dapat dijabarkan dalam gambar berikut ini.

1. Deskripsi Pra Siklus

Berdasarkan hasil observasi awal atau pra siklus pada anak RA Firdausy Kecamatan Medan Denai, bahwa kecerdasan kognitif anak masih rendah. 1 anak memperoleh kemampuan berkembang sangat baik, 2 anak memperoleh kemampuan berkembang sesuai harapan, dan masing-masing 12 anak kecerdasan kognitif belum berkembang dan mulai berkembang.

2. Deskripsi Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini guru :

- Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH).
- Menyiapkan media pembelajaran yang dibutuhkan berupa gambar atau reflika dengan sub tema keluargaku tersayang.

- Membuat lembar observasi.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini guru :

- Guru menerapkan pembelajaran melalui bermain teka-teki
- Anak melakukan pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan kognitif .

c. Tahap Pengamatan

Pada tahap ini guru :

- Memonitor kegiatan anak dalam melakukan pembelajaran dengan tema keluargaku tersayang
- Membantu anak jika menemui kesulitan
- Memberikan tanda ceklist terhadap proses kegiatan anak.

d. Tahap Analisis

Pada tahap ini guru :

- Menganalisa kegiatan anak dalam belajar.

e. Tahap Refleksi

Pada tahap ini guru :

- Membahas dan mengevaluasi hasil pembelajaran dari kegiatan anak.
- sebagai dasar perlu atau tidak melaksanakan siklus kedua. Jika pada siklus I belum menunjukkan adanya peningkatan kecerdasan kognitif anak, maka perlu dilanjutkan dengan siklus II.

3. Deskripsi Siklus II

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini guru :

- Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH).
- Menyiapkan media pembelajaran yang dibutuhkan berupa gambar atau reflika dengan sub tema rumahku.
- Membuat lembar observasi.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini guru :

- Guru menerapkan pembelajaran melalui bermain teka-teki.

- Anak melakukan pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan kognitif .

c. Tahap Pengamatan

Pada tahap ini guru :

- Memonitor kegiatan anak dalam melakukan pembelajaran dengan tema rumahku .
- Membantu anak jika menemui kesulitan
- Memberikan tanda ceklist terhadap proses kegiatan anak.

d. Tahap Analisis

Pada tahap ini guru :

- Menganalisa kegiatan anak dalam belajar.

e. Tahap Refleksi

Pada tahap ini guru :

- Membahas dan mengevaluasi hasil pembelajaran dari kegiatan anak.
- sebagai dasar perlu atau tidak melaksanakan siklus III, jika pada siklus II belum menunjukkan adanya peningkatan kecerdasan kognitif anak, maka perlu dilanjutkan dengan siklus III.

4. Deskripsi Siklus III

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini guru :

- Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH).
- Menyiapkan media pembelajaran yang dibutuhkan berupa gambar atau reflika dengan sub tema sekolahku.
- Membuat lembar observasi.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini guru :

- Guru menerapkan pembelajaran melalui bermain teka-teki.
- Anak melakukan pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan kognitif .

c. Tahap Pengamatan

Pada tahap ini guru :

- Memonitor kegiatan anak dalam melakukan pembelajaran dengan tema sekolahku.
- Membantu anak jika menemui kesulitan
- Memberikan tanda ceklist terhadap proses kegiatan anak.

d. Tahap Analisis

Pada tahap ini guru :

- Menganalisa kegiatan anak dalam belajar.

e. Tahap Refleksi

Pada tahap ini guru :

- Membahas dan mengevaluasi hasil pembelajaran dari kegiatan anak.
- Sebagai dasar perlu atau tidak melaksanakan siklus selanjutnya, jika pada siklus III belum menunjukkan adanya peningkatan kecerdasan kognitif anak.

I. Personalia Penelitian

Penelitian ini dibantu oleh kolaborator, dan teman sejawad sesuai pembagian tugas, adapun yang terlibat dalam penelitian ini adalah:

Tabel 05: Tim Peneliti

Nama	Penelitian	Tugas	Waktu
Azila	Peneliti	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengumpulkan Data ➤ Menganalisis Data ➤ Pengambilan Keputusan 	24 Jam/Minggu
Elfi Hayati	Kolaborator	Penilai II	24 Jam/Minggu
Elmita	Teman Sejawat	Penilai I	24 Jam/Minggu

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian Pra Siklus

Bermain sambil belajar merupakan salah satu cara agar seorang anak dapat meningkatkan perkembangan dalam dirinya. Baik perkembangan fisik maupun psikisnya. Tingkah laku seseorang dimasa yang akan datang merupakan hasil manifestasi dari perkembangannya di masa kanak-kanak, hal ini dapat dilakukan dengan berbagai cara. Salah satu permainan dalam pembelajaran yang dapat dilakukan adalah bermain teka-teki. Bermain teka-teki merupakan salah satu bentuk permainan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran, karena dalam bermain teka-teki terdapat dua unsur yang baik untuk memfasilitasi pembelajaran, yaitu kognitif dan bermain.

Berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan di RA Firdausy Kecamatan Medan Denai pada kelompok B, menunjukkan bahwa dalam pembelajaran yang dilakukan, anak tidak mempunyai kesempatan untuk menemukan sendiri jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan. Anak masih bergantung kepada guru dalam memecahkan masalah, maka keterlibatan anak dalam pembelajaran masih minim. Anak tidak bisa menjawab pertanyaan guru dan hanya terdiam pada saat guru bertanya. pada kegiatan pembelajaran berlangsung anak cenderung bermain dengan anak yang lain. Pada proses pembelajaran seharusnya anak harus diajarkan bagaimana merasakan, mengalami, dan mencoba memecahkan masalah. Hasil observasi tersebut dapat peneliti tuangkan dalam bentuk tabel berikut ini:

Tabel 06
Observasi Kecerdasan Kognitif Anak Pada Pra Siklus

N O	Nama Anak	Indikator Penelitian															
		Anak memahami pertanyaan				Anak dapat menjawab pertanyaan				Anak dapat mengutarakan pertanyaan				Anak berani mengutarakan pendapatnya			
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B
1	Ali Husam Addin			√				√				√				√	
2	Alya Hafiza Humam			√				√				√				√	
3	Aurel Tufa		√				√					√				√	
4	Fanaya safe Alike		√				√					√				√	
5	Fani Puspita Sari		√				√					√				√	
6	Hesti Asti Asih			√				√				√				√	
7	Intan Nur Aini Hsb.		√				√					√				√	
8	M. AlFiqih		√				√					√				√	
9	M. Arfansyah		√				√					√				√	
10	Nabila Isnaini Ginting		√				√					√				√	
11	Nazmi Ramadhan		√			√						√			√		
12	Putri Anggraini		√				√					√				√	
13	Ramadhan Khadafi		√				√					√				√	
14	Rastia Rasyid		√			√						√			√		
15	Syfa Filzah Adani		√				√					√				√	

Keterangan:

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

Berdasarkan deskripsi data pra siklus tentang kecerdasan kognitif anak masih dalam kategori rendah. Hasil ini dapat dilihat lebih jelas pada tabel di bawah ini.

Tabel 07
Hasil Observasi Pra Siklus

NO	Kemampuan yang dicapai	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	f3 +f4 (%)
1	Anak memahami pertanyaan	2	10	2	1	3
		13,3 %	66,7 %	13,3 %	6,7 %	20%
2	Anak dapat menjawab pertanyaan	2	10	2	1	3
		13,3 %	66,7 %	13,3 %	6,7 %	20%
3	Anak dapat mengutarakan pertanyaan	2	10	2	1	3
		13,3 %	66,7 %	13,3 %	6,7 %	20%
4	Anak berani mengutarakan pendapatnya	2	10	2	1	3
		13,3 %	66,7 %	13,3 %	6,7 %	20%

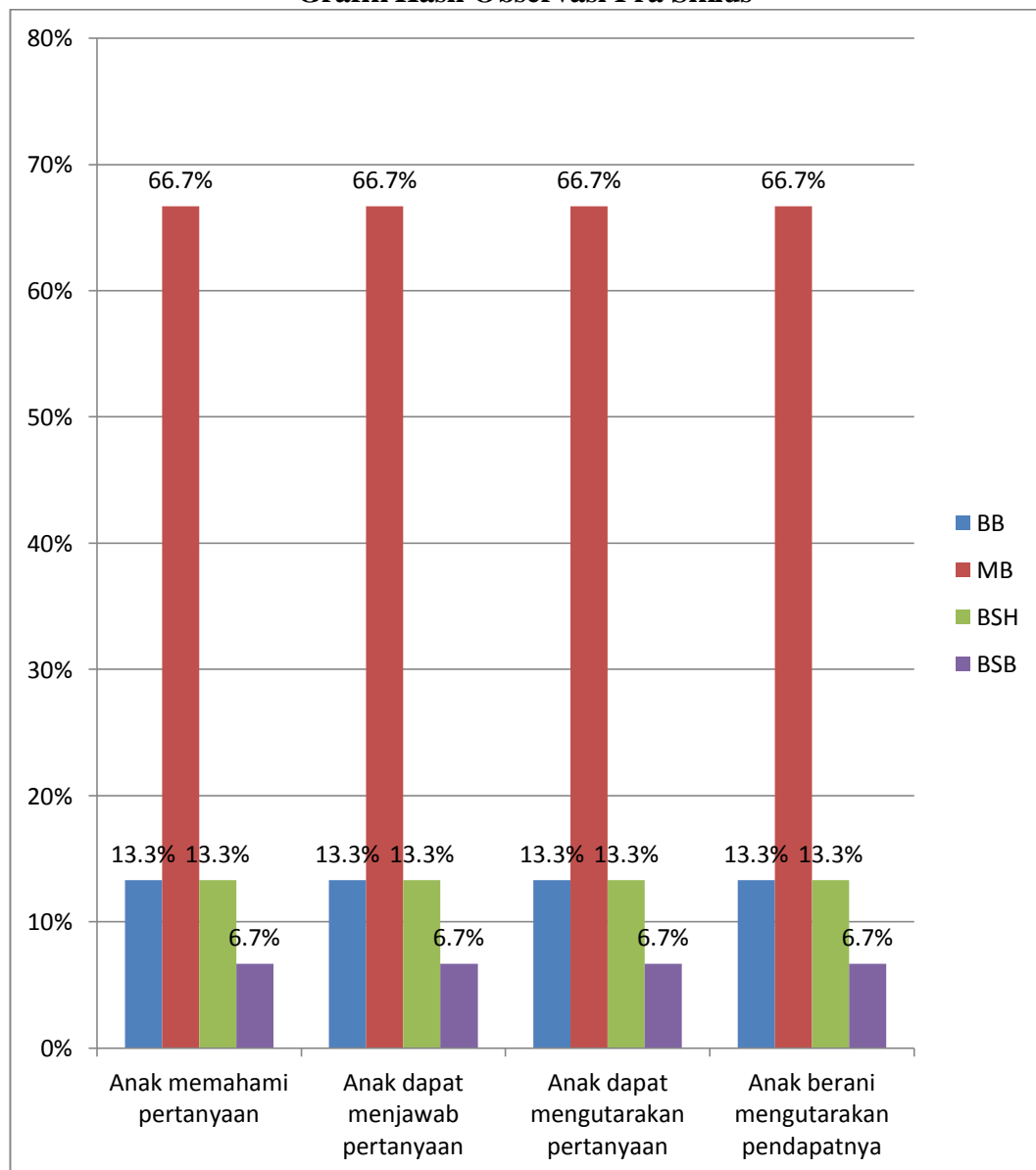
Berdasarkan hasil observasi pada pra siklus, maka dapat dihitung tingkat keberhasilan pembelajaran pada pra siklus ini. Sesuai indikator kinerja bahwa keberhasilan pembelajaran apabila anak memiliki kemampuan berkembang sesuai harapan (BSH), maka dapat dirincikan sebagai:

1. Anak memahami pertanyaan, yang belum berkembang 13,3%, atau 2 anak mulai berkembang, 66,7 % atau 10 anak, berkembang sesuai harapan 13,3% atau 2 anak, Berkembang sangat baik 6,7% atau 1 anak.
2. Anak dapat menjawab pertanyaan, yang belum berkembang 13,3% atau 2 anak, mulai berkembang, 66,7 % atau 10 anak, berkembang sesuai harapan 13,3% atau 2 anak, Berkembang sangat baik 6,7% atau 1anak.
3. Anak dapat mengutarakan pertanyaan, yang belum berkembang 13,3% atau 2 anak, mulai berkembang, 66,7% atau 10 anak, berkembang sesuai harapan 13,3% atau 2 anak, Berkembang sangat baik 6,7% atau 1 anak.

4. Anak berani mengutarakan pendapatnya, yang belum berkembang 13,3% atau 2 anak, mulai berkembang, 66,7% atau 10 anak, berkembang sesuai harapan 13,3% atau 2 anak, Berkembang sangat baik 6,7% atau 1 anak.

Berdasarkan indikator kinerja bahwa keberhasilan belajar minimal adalah BSH, maka dapat dibuat grafik keberhasilan belajar pada pra siklus ini untuk melihat bagaimana kecerdasan kognitif anak adalah:

Grafik 01
Grafik Hasil Observasi Pra Siklus



Tabel 08
Keberhasilan Pembelajaran Pada Pra Siklus

NO	Kemampuan yang dicapai	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f3 (%)	f4 (%)	f3 +f4 (%)
1	Anak memahami pertanyaan	2	1	3
		13,3 %	6,7 %	20%
2	Anak dapat menjawab pertanyaan	2	1	3
		13,3 %	6,7 %	20%
3	Anak dapat mengutarakan pertanyaan	2	1	3
		13,3 %	6,7 %	20%
4	Anak berani mengutarakan pendapatnya	2	1	3
		13,3 %	6,7 %	20%
Rata-Rata =20%				

Berdasarkan pada tabel di atas terlihat keberhasilan pembelajaran yang dilakukan pada pra siklus berdasarkan ketentuan berkembang sesuai harapan (BSH), dan berkembang sangat baik (BSB) yaitu:

1. Anak memahami pertanyaan, yang berkembang sesuai harapan 13,3% atau 2 anak, Berkembang sangat baik 6,7% atau 1 anak.
2. Anak dapat menjawab pertanyaan, yang berkembang sesuai harapan 13,3% atau 2 anak, Berkembang sangat baik 6,7% atau 1 anak.
3. Anak dapat mengutarakan pertanyaan, yang berkembang sesuai harapan 13,3% atau 2 anak, Berkembang sangat baik 6,7% atau 1 anak.
4. Anak berani mengutarakan pendapatnya, yang berkembang sesuai harapan 13,3% atau 2 anak, Berkembang sangat baik 6,7% atau 1 anak.

Hasil rata-rata pembelajaran pada pra siklus ini adalah 20% hal ini menunjukkan bahwa kecerdasan kognitif anak-anak masih sangat rendah. Hal ini menggugah peneliti sebagai guru di RA Firdausy Kecamatan Medan Denai untuk melakukan perbaikan melalui penelitian tindakan kelas guna meningkatkan kecerdasan kognitif anak.

B. Deskripsi Siklus I

1. Perencanaan

Sebelum penelitian ini dilaksanakan, terlebih dahulu harus dipersiapkan dengan baik hal-hal yang berkaitan dengan topik penelitian yang antara lain:

- a. Menyusun skenario perbaikan
- b. Menyusun rencana kegiatan satu siklus untuk siklus 1
- c. Menyiapkan kegiatan bermain teka-teki dengan tema lingkunganku dan sub tema keluargaku tersayang
- d. Tema spesifiknya adalah ayah dan ibu, kakek dan nenek, kakak dan adik, om dan tante, serta sholat berjamaah
- e. Menyiapkan alat pengumpul data.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan merupakan proses pelaksanaan penelitian tindakan kelas melalui bermain teka-teki. Kegiatan pembelajaran yang tampak adalah hasil observasi. Guna mengetahui hal tersebut maka perlu dilakukan langkah-langkah:

- a. Guru memberi penjelasan tentang bermain teka-teki
- b. Guru memberikan petunjuk cara bermain teka-teki.
- c. Anak didudukan membentuk leter U dan dibagi dalam 3 kelompok.
- d. Anak melakukan pembelajaran bermain teka-teki.
- e. Guru memberikan arahan dan motivasi pada anak dalam bermain teka-teki sesuai rencana pembelajaran.

3. Observasi dan Evaluasi

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I, maka di peroleh data berikut ini.

Tabel 09
Observasi Kecerdasan Kognitif Anak Pada Siklus I

N O	Nama Anak	Indikator Penelitian															
		Anak memahami pembelajaran dengan teka-teki				Anak dapat memberikan teka-teki kepada teman				Anak dapat menjawab teka-teki				Kecerdasan kognitif anak			
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B
1	Ali Husam Addin			√				√						√			√
2	Alya Hafiza Humam		√				√							√			√
3	Aurel Tufa		√				√							√			√
4	Fanaya safa Alike		√				√						√				√
5	Fani Puspita Sari			√			√			√						√	
6	Hesti Asti Asih	√				√				√						√	
7	Intan Nur Aini Hsb.		√				√			√				√			
8	M. AlFiqih				√		√				√					√	
9	M. Arfansyah			√			√				√					√	
10	Nabila Isnaini Ginting				√		√			√						√	
11	Nazmi Ramadhan				√			√		√						√	
12	Putri Anggraini		√				√						√				√
13	Ramdhan Khadafi			√			√				√					√	
14	Rastia Rasyid				√			√		√						√	
15	Syfa Filzah Adani		√				√				√					√	

Keterangan:

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

Berdasarkan deskripsi data pada siklus I tentang kecerdasan kognitif anak juga masih dalam kategori rendah. Hasil ini dapat dilihat lebih jelas pada tabel di bawah ini.

Tabel 10
Hasil Observasi Siklus I

NO	Kemampuan yang dicapai	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	f3 +f4 (%)
1	Anak memahami pembelajaran dengan teka-teki	1	6	4	4	8
		6,6 %	40 %	26,7 %	26,7 %	53,4%
2	Anak dapat memberikan teka-teki kepada teman	1	7	5	2	7
		6,6 %	46,7 %	33,3 %	13,2 %	46,5%
3	Anak dapat menjawab teka-teki	1	6	4	4	8
		6,6 %	40 %	26,7 %	26,7 %	53,4%
4	Kecerdasan kognitif anak	1	6	4	4	8
		6,6 %	40 %	26,7 %	26,7 %	53,4%

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I, maka dapat dihitung tingkat keberhasilan pembelajaran pada siklus I ini. Sesuai indikator kinerja bahwa keberhasilan pembelajaran apabila anak memiliki kemampuan berkembang sesuai harapan (BSH), maka dapat dirincikan sebagai:

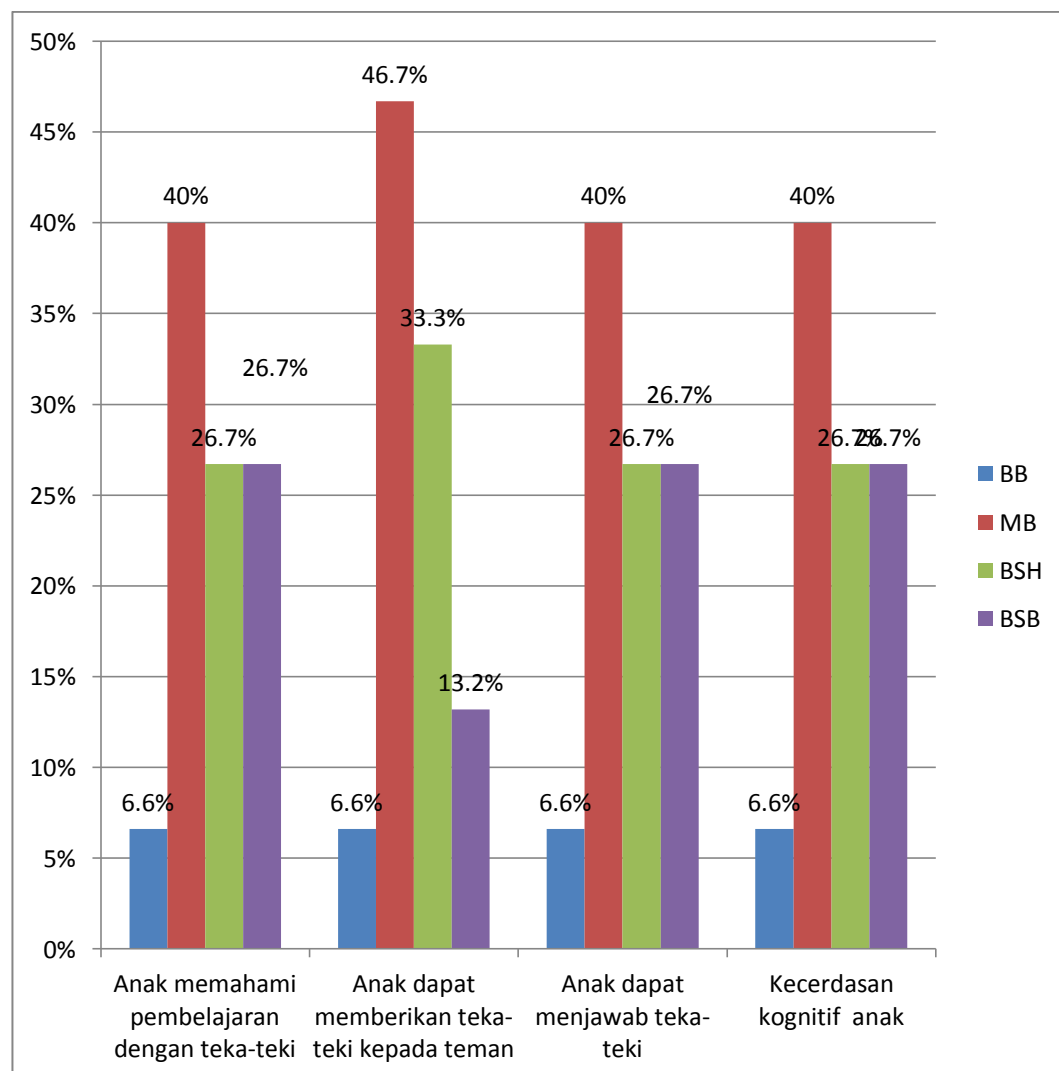
1. Anak memahami pembelajaran dengan teka-teki, yang belum berkembang 6,6%, atau 1 anak mulai berkembang, 40% atau 6 anak, berkembang sesuai harpan 26,7% atau 4 anak, berkembang sangat baik 26,7% atau 4 anak.
2. Anak dapat memberikan teka-teki kepada teman, yang belum berkembang 6,6% atau 1 anak, mulai berkembang, 46,7 % atau 7 anak, berkembang sesuai harpan 33,3% atau 5 anak, Berkembang sangat baik 13,2% atau 2anak.

3. Anak dapat menjawab teka-teki, yang belum berkembang 6,6%, atau 1 anak mulai berkembang, 40% atau 6 anak, berkembang sesuai harapan 26,7% atau 4 anak, berkembang sangat baik 26,7% atau 4 anak.
4. Kecerdasan kognitif anak, yang belum berkembang 6,6%, atau 1 anak mulai berkembang, 40% atau 6 anak, berkembang sesuai harapan 26,7% atau 4 anak, berkembang sangat baik 26,7% atau 4 anak.

Berdasarkan indikator kinerja bahwa keberhasilan belajar minimal adalah BSH, maka dapat dibuat grafik keberhasilan belajar pada siklus I ini untuk melihat bagaimana kecerdasan kognitif anak adalah:

Grafik 02

Grafik Hasil Observasi Siklus I



Tabel 11
Keberhasilan Pembelajaran Pada Siklus I

NO	Kemampuan yang dicapai	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f3 (%)	f4 (%)	f3 +f4 (%)
1	Anak memahami pembelajaran dengan teka-teki	4	4	8
		26,7 %	26,7 %	53,4%
2	Anak dapat memberikan teka-teki kepada teman	5	2	7
		33,3 %	13,2 %	46,5%
3	Anak dapat menjawab teka-teki	4	4	8
		26,7 %	26,7 %	53,4%
4	Kecerdasan kognitif anak	4	4	8
		26,7 %	26,7 %	53,4%
Rata-Rata =51.7%				

Berdasarkan pada tabel di atas terlihat keberhasilan pembelajaran yang dilakukan pada siklus melalui bermain teka-teki berdasarkan ketentuan berkembang sesuai harapan (BSH), dan berkembang sangat baik (BSB) yaitu:

1. Anak memahami pembelajaran dengan teka-teki, yang berkembang sesuai harapan 26,7% atau 4 anak, Berkembang sangat baik 26,7% atau 4 anak.
2. Anak dapat memberikan teka-teki kepada teman, yang berkembang sesuai harapan 33,3% atau 5 anak, Berkembang sangat baik 13,2% atau 2 anak.
3. Anak dapat menjawab teka-teki, yang berkembang sesuai harapan 26,7% atau 4 anak, Berkembang sangat baik 26,7% atau 4 anak.
4. Kecerdasan kognitif anak, yang berkembang sesuai harapan 26,7% atau 4 anak, Berkembang sangat baik 26,7% atau 4 anak.

Hasil rata-rata pembelajaran pada siklus I ini adalah 51,7% hal ini menunjukkan bahwa kecerdasan kognitif anak-anak masih kurang. Berdasarkan hasil analisis tersebut, maka peneliti bersama guru dan teman sejawat melakukan perbaikan untuk meningkatkan kecerdasan anak melalui bermain teka-teki.

4. Refleksi

a. Kelebihan

1. Anak sangat senang bermain teka-teki
2. Anak merasa senang dapat belajar sambil bermain
3. Guru dapat menstimulasi anak

b. Kelemahan

1. Sebahagian anak masih ada yang bercerita dengan temannya saat pembelajaran dilakukan
2. Anak masih cenderung mendengarkan akan tetapi belum semuanya memahami maksud teka-teki

c. Perbaikan

1. Salah satu guru harus turut mengawasi anak
2. Memberikan *reward* kepada anak yang mampu menjawab teka-teki.

C. Deskripsi Siklus II

1. Perencanaan

Sebelum penelitian ini dilaksanakan, terlebih dahulu harus dipersiapkan dengan baik hal-hal yang berkaitan dengan topik penelitian yang antara lain:

- a. Menyusun skenario perbaikan
- b. Menyusun rencana kegiatan satu siklus untuk siklus II
- c. Menyiapkan kegiatan bermain teka-teki dengan tema lingkunganku dan sub tema rumah
- d. Tema spesifiknya adalah rumah ibadah, rumah tinggal, rumah makan, rumah sakit, dan rumah adat.
- e. Menyiapkan alat pengumpul data berupa kamera untuk mendokumentasikan kegiatan penelitian.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan merupakan proses pelaksanaan penelitian tindakan kelas melalui bermain teka-teki. Kegiatan pembelajaran yang tampak adalah hasil observasi. Guna mengetahui hal tersebut maka perlu dilakukan langkah-langkah:

- a. Guru memberi penjelasan tentang bermain teka-teki
- b. Guru memberikan petunjuk cara bermain teka-teki.
- c. Anak didudukan membentuk leter U dan dibagi dalam 3 kelompok.
- d. Anak melakukan pembelajaran bermain teka-teki.
- e. Guru memberikan arahan dan motivasi pada anak dalam bermain teka-teki sesuai rencana pembelajaran.

3. Observasi dan Evaluasi

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II, maka di peroleh data berikut ini.

Tabel 12
Observasi Kecerdasan Kognitif Anak Pada Siklus II

N O	Nama Anak	Indikator Penelitian															
		Anak memahami pembelajaran dengan teka-teki				Anak dapat memberikan teka-teki kepada teman				Anak dapat menjawab teka-teki				Kecerdasan kognitif anak			
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B
1	Ali Husam Addin				√				√				√				√
2	Alya Hafiza Humam				√				√				√				√
3	Aurel Tufa				√				√				√				√
4	Fanaya safe Alike				√				√				√				√
5	Fani Puspita Sari			√				√				√				√	
6	Hesti Asti Asih		√					√				√				√	
7	Intan Nur Aini Hsb.				√				√				√				√
8	M. AlFiqih				√				√				√				√
9	M. Arfansyah				√			√					√				√
10	Nabila Isnaini Ginting			√				√					√				√
11	Nazmi Ramadhan			√				√				√				√	
12	Putri Anggraini				√				√				√				√
13	Ramdhan Khadafi			√				√					√				√
14	Rastia Rasyid		√					√					√				√
15	Syfa Filzah Adani				√			√					√				√

Keterangan:

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembangan Sangat Baik

Berdasarkan deskripsi data pada siklus II tentang kecerdasan kognitif anak dalam kategori lebih baik dari siklus sebelumnya. Hasil ini dapat dilihat lebih jelas pada tabel di bawah ini.

Tabel 13
Hasil Observasi Siklus II

NO	Kemampuan yang dicapai	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	f3 +f4 (%)
1	Anak memahami pembelajaran dengan teka-teki	0	2	4	9	13
		0 %	13,4 %	26,6 %	60 %	86,6%
2	Anak dapat memberikan teka-teki kepada teman	0	4	4	7	11
		0 %	26,6 %	26,7 %	46,7 %	73,4%
3	Anak dapat menjawab teka-teki	0	2	6	7	13
		0%	13,3%	40%	46,7	86,7%
4	Kecerdasan kognitif anak	0	2	6	7	13
		0%	13,3%	40%	46,7	86,7%

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II, maka dapat dihitung tingkat keberhasilan pembelajaran pada siklus II ini. Sesuai indikator kinerja bahwa keberhasilan pembelajaran apabila anak memiliki kemampuan berkembang sesuai harapan (BSH), maka dapat dirincikan sebagai:

1. Anak memahami pembelajaran dengan teka-teki, yang belum berkembang 0%, atau tidak ada lagi, mulai berkembang, 13,4% atau 2 anak, berkembang sesuai harpan 26,6% atau 4 anak, berkembang sangat baik 60% atau 9 anak.
2. Anak dapat memberikan teka-teki kepada teman, yang belum berkembang 0% atau 0 anak, mulai berkembang, 26,6 % atau 4 anak, berkembang

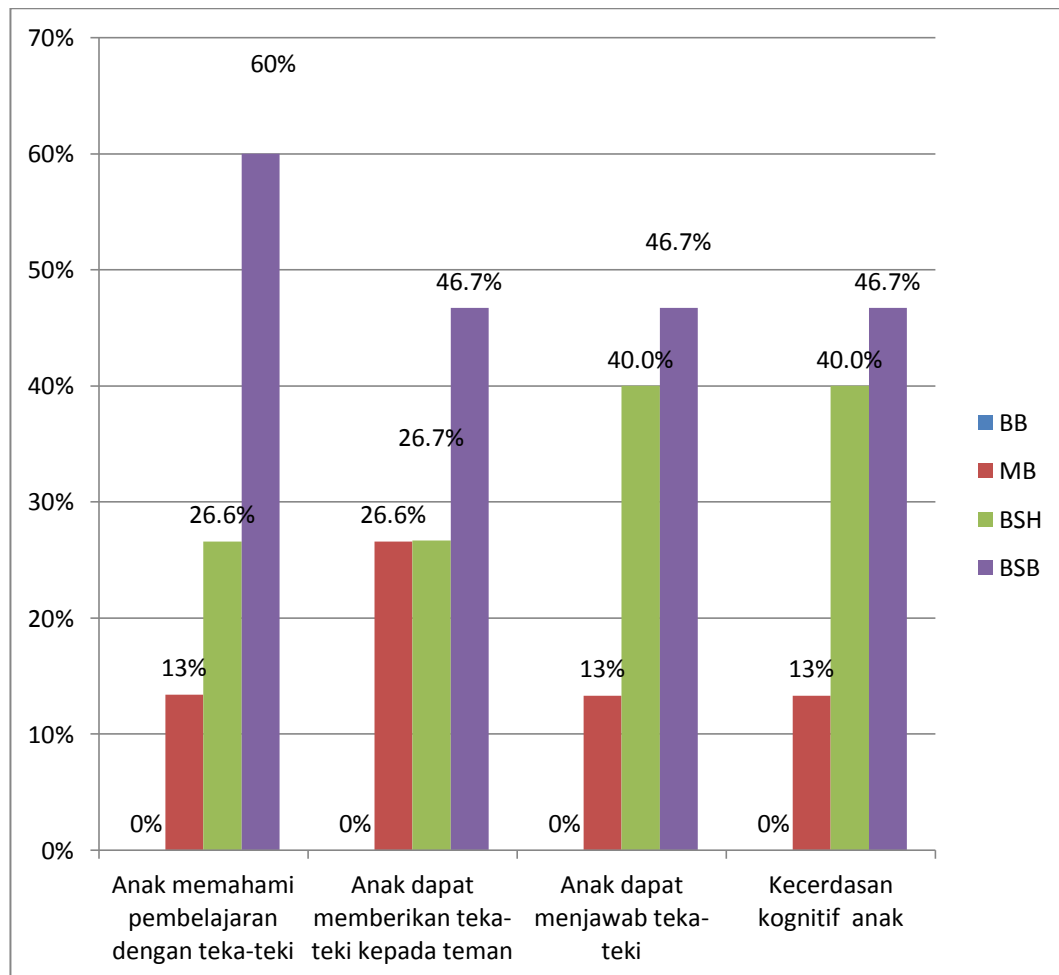
sesuai harapan 26,7% atau 4 anak, Berkembang sangat baik 46,7% atau 7 anak.

3. Anak dapat menjawab teka-teki, yang belum berkembang 0%, atau 0 anak mulai berkembang, 13,3% atau 2 anak, berkembang sesuai harapan 40 % atau 6 anak, berkembang sangat baik 46,7% atau 7 anak.
4. Kecerdasan kognitif anak, yang belum berkembang 0%, atau 0 anak mulai berkembang, 13,3% atau 2 anak, berkembang sesuai harapan 40 % atau 6 anak, berkembang sangat baik 46,7% atau 7 anak.

Berdasarkan indikator kinerja bahwa keberhasilan belajar minimal adalah BSH, maka dapat dibuat grafik keberhasilan belajar pada siklus II ini untuk melihat bagaimana kecerdasan kognitif anak adalah:

Grafik 03

Grafik Hasil Observasi Siklus II



Tabel 14
Keberhasilan Pembelajaran Pada Siklus II

NO	Kemampuan yang dicapai	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f3 (%)	f4 (%)	f3 +f4 (%)
1	Anak memahami pembelajaran dengan teka-teki	4	9	13
		26,6 %	60 %	86,6%
2	Anak dapat memberikan teka-teki kepada teman	4	7	11
		26,7 %	46,7 %	73,4%
3	Anak dapat menjawab teka-teki	6	7	13
		40%	46,7	86,7%
4	Kecerdasan kognitif anak	6	7	13
		40%	46,7	86,7%
Rata-Rata =83,4%				

Berdasarkan pada tabel di atas terlihat keberhasilan pembelajaran yang dilakukan pada siklus ini melalui bermain teka-teki berdasarkan ketentuan berkembang sesuai harapan (BSH), dan berkembang sangat baik (BSB) yaitu:

1. Anak memahami pembelajaran dengan teka-teki, yang berkembang sesuai harapan 26,6% atau 4 anak, Berkembang sangat baik 60% atau 9 anak.
2. Anak dapat memberikan teka-teki kepada teman, yang berkembang sesuai harapan 26,7% atau 4 anak, Berkembang sangat baik 46,7% atau 7 anak.
3. Anak dapat menjawab teka-teki, yang berkembang sesuai harapan 40% atau 6 anak, Berkembang sangat baik 46,7% atau 7 anak.
4. Kecerdasan kognitif anak, yang berkembang sesuai harapan 40% atau 6 anak, Berkembang sangat baik 46,7% atau 7 anak.

Hasil rata-rata pembelajaran pada siklus II ini adalah 83,4% hal ini menunjukkan bahwa kecerdasan kognitif anak-anak dalam kategori sangat baik, akan tetapi masih ada satu indikator yang belum tercapai sebesar 80%. Berdasarkan hasil analisis tersebut, maka peneliti bersama guru dan teman sejawat sepakat untuk melakukan penelitian selanjutnya guna memperbaiki kecerdasan anak melalui bermain teka-teki.

4. Refleksi

a. Kelebihan

1. Anak sangat senang bermain teka-teki
2. Anak merasa senang dapat belajar sambil bermain
3. Guru dapat menstimulus anak

b. Kelemahan

1. Sebahagian anak masih ada yang bercerita dengan temannya saat pembelajaran dilakukan
2. Anak masih cenderung mendengarkan akan tetapi belum semuanya memahami maksud bermain teka-teki

c. Perbaikan

1. Salah satu guru harus turut mengawasi anak
2. Memberikan *reward* kepada anak yang mampu menjawab teka-teki.

D. Deskripsi Siklus III

1. Perencanaan

Sebelum penelitian ini dilaksanakan, terlebih dahulu harus dipersiapkan dengan baik hal-hal yang berkaitan dengan topik penelitian yang antara lain:

- a. Menyusun skenario perbaikan
- b. Menyusun rencana kegiatan satu siklus untuk siklus III
- c. Menyiapkan kegiatan bermain teka-teki dengan tema lingkunganku dan sub tema sekolahku
- d. Tema spesifiknya adalah fungsi sekolah, gedung sekolah, ruangan yang ada di sekolah, orang-orang yang ada di sekolah, dan peralatan di sekolah.

- e. Menyiapkan alat pengumpul data berupa kamera untuk mendokumentasikan kegiatan penelitian.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan merupakan proses pelaksanaan penelitian tindakan kelas melalui bermain teka-teki. Kegiatan pembelajaran yang tampak adalah hasil observasi. Guna mengetahui hal tersebut maka perlu dilakukan langkah-langkah:

- a. Guru memberi penjelasan tentang bermain teka-teki
- b. Guru memberikan petunjuk cara bermain teka-teki.
- c. Anak didudukkan membentuk leter U dan dibagi dalam 3 kelompok.
- d. Anak melakukan pembelajaran bermain teka-teki.
- e. Guru memberikan arahan dan motivasi pada anak dalam bermain teka-teki sesuai rencana pembelajaran.

3. Observasi dan Evaluasi

Berdasarkan hasil observasi pada siklus III, maka di peroleh data berikut ini.

Tabel 15
Observasi Kecerdasan Kognitif Anak Pada Siklus III

N O	Nama Anak	Indikator Penelitian															
		Anak memahami pembelajaran dengan teka-teki				Anak dapat memberikan teka-teki kepada teman				Anak dapat menjawab teka-teki				Kecerdasan kognitif anak			
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B
1	Ali Husam Addin				√				√				√				√
2	Alya Hafiza Humam				√				√				√				√
3	Aurel Tufa				√				√				√				√
4	Fanaya safe Alike				√				√				√				√
5	Fani Puspita Sari				√			√				√				√	
6	Hesti Asti Asih			√				√				√				√	
7	Intan Nur Aini Hsb.				√				√				√				√
8	M. AlFiqih				√				√				√				√
9	M. Arfansyah				√			√					√				√
10	Nabila Isnaini Ginting			√				√					√				√
11	Nazmi Ramadhan			√					√				√				√
12	Putri Anggraini				√				√				√				√
13	Ramdhan Khadafi			√				√					√				√
14	Rastia Rasyid		√					√					√				√
15	Syfa Filzah Adani				√			√					√				√

Keterangan:

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

Berdasarkan deskripsi data pada siklus III tentang kecerdasan kognitif anak dalam kategori sangat baik, dan lebih baik dari siklus sebelumnya. Hasil ini dapat dilihat lebih jelas pada tabel di bawah ini.

Tabel 16
Hasil Observasi Siklus III

NO	Kemampuan yang dicapai	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	f3 +f4 (%)
1	Anak memahami pembelajaran dengan teka-teki	0	1	4	10	14
		0 %	6,7 %	26,6 %	66,7 %	93,3%
2	Anak dapat memberikan teka-teki kepada teman	0	2	5	8	13
		0 %	13,4 %	33,3 %	53,4 %	86,7%
3	Anak dapat menjawab teka-teki	0	1	6	8	14
		0%	6,6%	40%	53,4%	93,4%
4	Kecerdasan kognitif anak	0	1	6	8	14
		0%	6,6%	40%	53,4%	93,4%

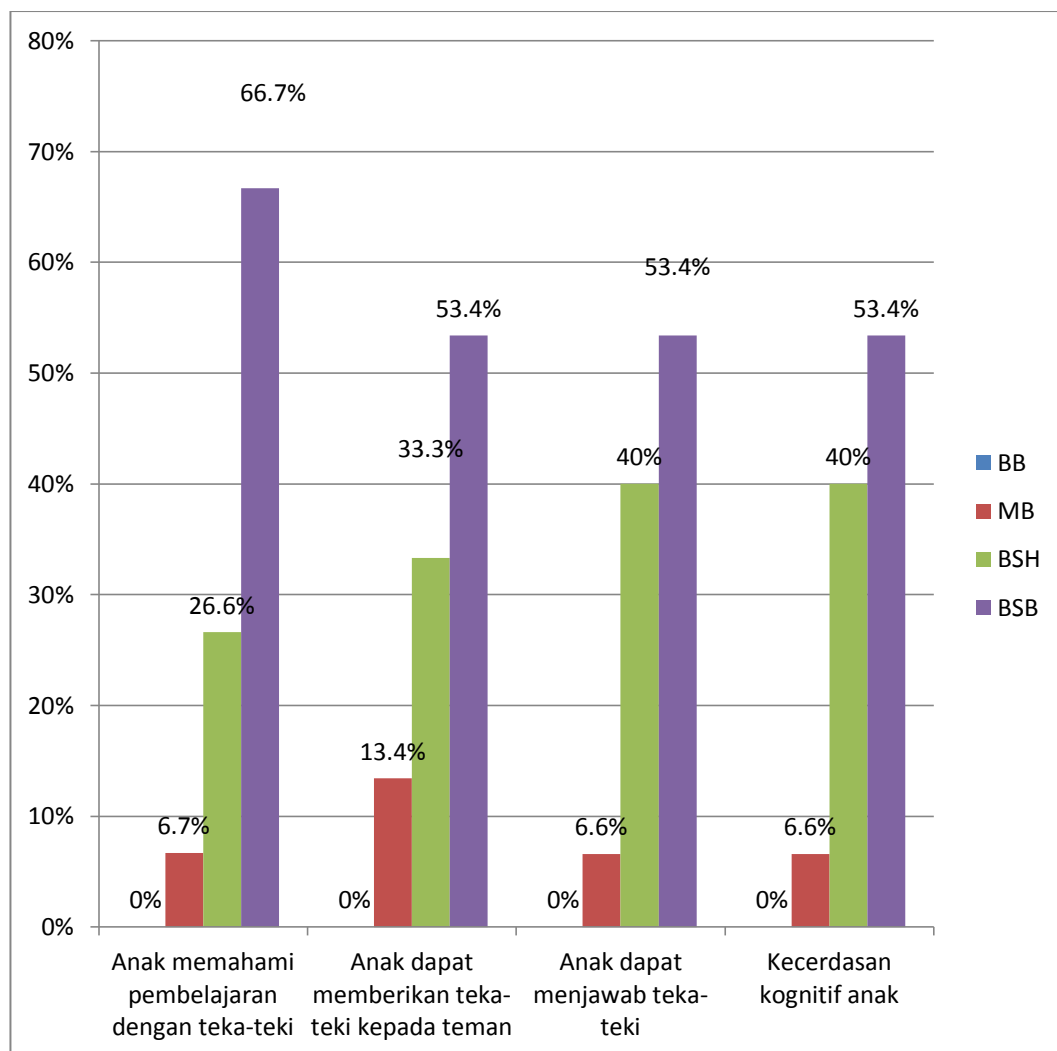
Berdasarkan hasil observasi pada siklus III, maka dapat dihitung tingkat keberhasilan pembelajaran pada siklus III ini. Sesuai indikator kinerja bahwa keberhasilan pembelajaran apabila anak memiliki kemampuan berkembang sesuai harapan (BSH), maka dapat dirincikan sebagai:

1. Anak memahami pembelajaran dengan teka-teki, yang belum berkembang 0%, atau tidak ada lagi, mulai berkembang, 6,7% atau 1 anak, berkembang sesuai harpan 26,6% atau 4 anak, berkembang sangat baik 66,7% atau 10 anak.
2. Anak dapat memberikan teka-teki kepada teman, yang belum berkembang 0% atau 0 anak, mulai berkembang, 13,4 % atau 2 anak, berkembang sesuai harpan 33,3% atau 5 anak, Berkembang sangat baik 53,4% atau 8 anak.

3. Anak dapat menjawab teka-teki, yang belum berkembang 0%, atau 0 anak mulai berkembang, 6,6% atau 1 anak, berkembang sesuai harapan 40 % atau 6 anak, berkembang sangat baik 53,4% atau 8 anak.
4. Kecerdasan kognitif anak, yang belum berkembang 0%, atau 0 anak mulai berkembang, 6,6% atau 1 anak, berkembang sesuai harapan 40 % atau 6 anak, berkembang sangat baik 53,4% atau 8 anak.

Berdasarkan indikator kinerja bahwa keberhasilan belajar minimal adalah BSH, maka dapat dibuat grafik keberhasilan belajar pada siklus III ini untuk melihat bagaimana kecerdasan kognitif anak adalah:

Grafik 04
Grafik Hasil Observasi Siklus III



Tabel 17
Keberhasilan Pembelajaran Pada Siklus III

NO	Kemampuan yang dicapai	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f3 (%)	f4 (%)	f3 +f4 (%)
1	Anak memahami pembelajaran dengan teka-teki	4	10	14
		26,6 %	66,7 %	93,3%
2	Anak dapat memberikan teka-teki kepada teman	5	8	13
		33,3 %	53,4 %	86,7%
3	Anak dapat menjawab teka-teki	6	8	14
		40%	53,4%	93,4%
4	Kecerdasan kognitif anak	6	8	14
		40%	53,4%	93,4%
Rata-Rata =91,7%				

Berdasarkan pada tabel di atas terlihat keberhasilan pembelajaran yang dilakukan pada siklus III ini melalui bermain teka-teki berdasarkan ketentuan berkembang sesuai harapan (BSH), dan berkembang sangat baik (BSB) yaitu:

1. Anak memahami pembelajaran dengan teka-teki, yang berkembang sesuai harapan 26,6% atau 4 anak, Berkembang sangat baik 66,7% atau 10 anak.
2. Anak dapat memberikan teka-teki kepada teman, yang berkembang sesuai harapan 33,3% atau 5 anak, Berkembang sangat baik 53,4% atau 8 anak.
3. Anak dapat menjawab teka-teki, yang berkembang sesuai harapan 40% atau 6 anak, Berkembang sangat baik 53,4% atau 8 anak.
4. Kecerdasan kognitif anak, yang berkembang sesuai harapan 40% atau 6 anak, Berkembang sangat baik 53,4% atau 8 anak.

Hasil rata-rata pembelajaran pada siklus III ini adalah 91,7% hal ini menunjukkan bahwa kecerdasan kognitif anak-anak dalam kategori sangat baik.

4. Refleksi

- a. Anak sangat senang bermain teka-teki
- b. Anak merasa senang dapat belajar sambil bermain
- c. Guru dapat menstimulus anak

E. Pembahasan

Bermain sambil belajar merupakan salah satu cara agar seorang anak dapat meningkatkan perkembangan dalam dirinya. Baik perkembangan fisik maupun psikisnya. Tingkah laku seseorang dimasa yang akan datang merupakan hasil manifestasi dari perkembangannya di masa kanak-kanak, hal ini dapat dilakukan dengan berbagai cara. Salah satu permainan dalam pembelajaran yang dapat dilakukan adalah bermain teka-teki.

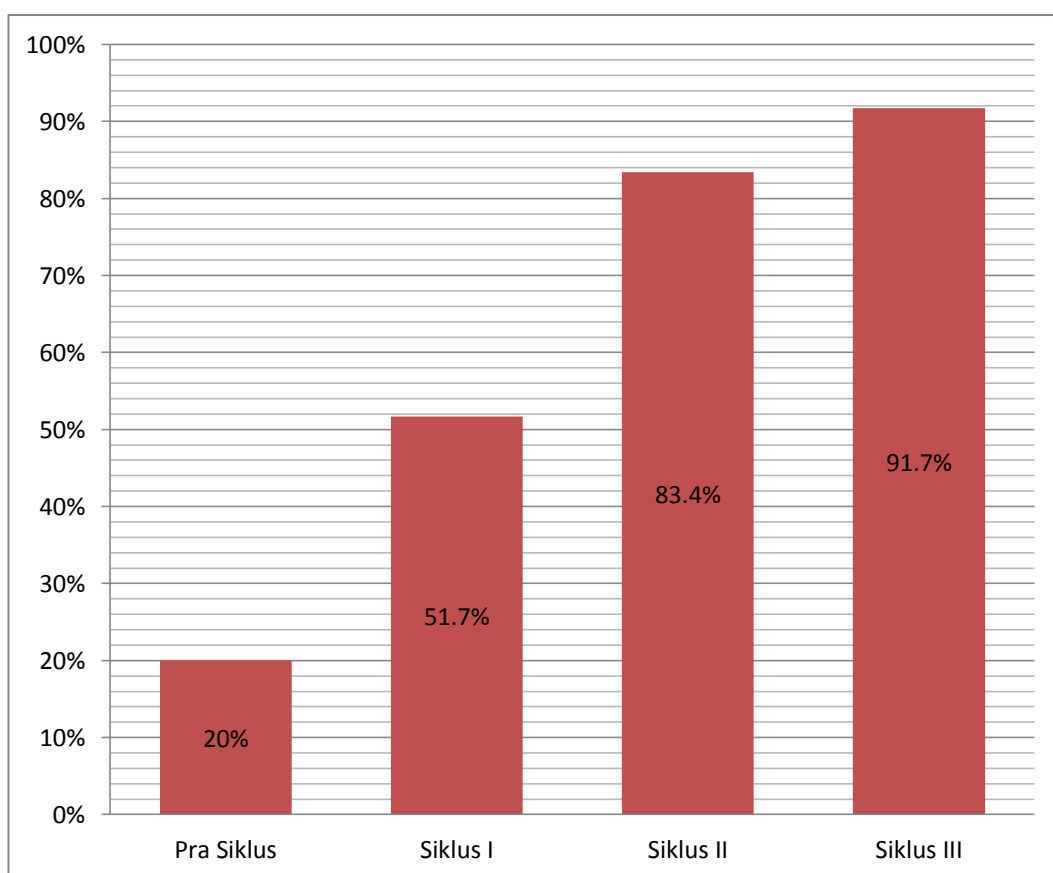
Bermain teka-teki merupakan salah satu bentuk permainan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran, karena dalam bermain teka-teki terdapat dua unsur yang baik untuk memfasilitasi pembelajaran, yaitu kognitif dan bermain. Berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan di RA Firdausy Kecamatan Medan Denai pada kelompok B dengan 15 anak bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan kognitif melalui bermain teka-teki pada anak RA Firdausy Kecamatan Medan Denai. Indikator observasi dengan tiga indikator yaitu pemahaman anak tentang penjelasan teka-teki, anak mampu menjawab teka-teki, dan perkembangan kecerdasan kognitif anak. Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan kecerdasan kognitif anak yang diawali dari pra siklus hingga siklus III.

Peningkatan pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan kognitif melalui bermain teka-teki di RA. Firdausy Kecamatan Medan Denai ditunjukkan mulai dari pra tindakan bahwa secara keseluruhan atau rata-rata kelas peningkatan hasil penelitian ini dalam bentuk persen diawali dari pra siklus adalah 20%. Selanjutnya pada siklus I terjadi kenaikan menjadi 51,7%, dan pada siklus II

terjadi kenaikan mencapai 83,4%, akan tetapi ada satu indikator yang belum tercapai sebesar 80% selanjutnya pada siklus III terjadi peningkatan dan hasil pembelajaran mencapai 91,7%.

Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa melalui bermain teka-teki dapat meningkatkan kecerdasan kognitif anak usia dini, sebagaimana yang telah peneliti lakukan di RA. Firdausy Kecamatan Medan Denai. Hasil peningkatan penelitian tersebut dapat peneliti gambarkan dalam bentuk grafik berikut ini.

Grafik 05
Hasil Peningkatan Penelitian



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan di RA Firdausy Kecamatan Medan Denai pada kelompok B dengan 15 anak bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan kognitif melalui bermain teka-teki pada anak RA Firdausy Kecamatan Medan Denai. Indikator observasi dengan tiga indikator yaitu pemahaman anak tentang penjelasan teka-teki, anak mampu menjawab teka-teki, dan perkembangan kecerdasan kognitif anak. Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan kecerdasan kognitif anak yang diawali dari pra siklus hingga siklus III.

Peningkatan pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan kognitif melalui bermain teka-teki di RA. Firdausy Kecamatan Medan Denai ditunjukkan mulai dari pra tindakan bahwa secara keseluruhan atau rata-rata kelas peningkatan hasil penelitian ini dalam bentuk persen diawali dari pra siklus adalah 20%. Selanjutnya pada siklus I terjadi kenaikan menjadi 51,7%, dan pada siklus II terjadi kenaikan mencapai 83,4%, akan tetapi ada satu indikator yang belum tercapai sebesar 80% selanjutnya pada siklus III terjadi peningkatan dan hasil pembelajaran mencapai 91,7%. Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa melalui bermain teka-teki dapat meningkatkan kecerdasan kognitif anak usia dini, sebagaimana yang telah peneliti lakukan di RA. Firdausy Kecamatan Medan Denai.

B. Saran

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

1. Bagi guru

- a. Perlu ada model pembelajaran lainnya yang dapat dilakukan sebagai alternatif dalam proses pembelajaran.

- b. Perlu dipahami bahwa pembelajaran yang tepat bagi anak usia dini lebih tepat dengan anak melakukannya langsung dengan cara bermain.
- c. Perlu ada pengembangan pembelajaran lainnya bagi anak RA Firdausy Kecamatan Medan Denai.

2. Bagi Lembaga

- a. Perlunya lembaga menyiapkan sarana pembelajaran yang menarik bagi anak.
- b. Peningkatan kualitas pembelajaran lebih utama dari pada pembangunan fisik atau gedung.

3. Bagi peneliti selanjutnya

- a. Kegiatan pembelajaran melalui bermain teka-teki dapat mengembangkan aspek perkembangan anak lainnya diantaranya aspek bahasa anak.
- b. Perlu adanya penelitian lain oleh peneliti selanjutnya secara terencana untuk meningkatkan kualitas sekolah.
- c. Peneliti lainnya perlu membuat sebuah pembaharuan yang dapat menggali potensi dan bakat anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Allen, Kevin Eileen, dkk. 2010. *Profil Perkembangan Anak*. Jakarta: PT. Indeks.
- Al-Rasyid. Harun. et al. 2009. *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Anitah, Sri. 2010. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Arifin, Zainal. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Aqib, Zainal. 2009. *Belajar dan Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Bandung: CV. Yrama Widya.
- _____. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- _____. 2009. *Prosedur Penelitian Kelas*. Jakarta: Salemba Empat.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Gunarti. 2010. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hafnita, Mutia. 2008. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Haryanto, Agus. 2008. *Permainan Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Mitra Media Pustaka.
- Jamaris, Martini. 2006. *Perkembangan dan Pengembangan Anak TK*. Jakarta: Grasindo.
- Kosasi, Ahmad. 2014. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Moeslichatun. 2009. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Montolulu. dkk. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Muksin. 2006. *Bermain dan Kecerdasan Matematis*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Mustaqim. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pustaka Pelajar.
- Nugraha, Ali. 2008. *Pengembangan Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini*. Bandung: Rama Media.
- Nurani, Yuliani. 2006. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: YCPI.
- Pelu, Ferdinan. 2013. *Kecerdasan Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta.
- Permendiknas. 2009. *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Prayitno, Elida. 2006. *Buku Ajar Perkembangan Anak Usia Dini dan SD*. Padang: Angkasa Raya.
- Putra, Winata. Dkk. 2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Rahman, Hibana S. 2006. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PGTKI Press.
- Rahmawati, Ami. 2009. *Permainan Tradisional*. Lembang: PT. Cahaya Ilmu.
- Satya, Wira Indra. 2006. *Membangun Kebugaran Jasmani dan Kecerdasan Melalui Bermain Olahraga*. Jakarta: Millenia.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Supartini. 2010. *Peningkatan Kompetensi Bilangan Anak TK Melalui Permainan Matematika*. Jakarta: PT. Remaja Rodaskarya.
- Susanto. Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pergantian Dalam Berbagai Aspek*. Jakarta: Kencana Prenada Group.
- Suyanto, Slamet. 2006. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Wahidmurni dan Ali, Nur. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Agama dan Umum dari Teori Menuju Praktik Disertai Contoh Hasil Penelitian*. Malang: UM Press.
- Wiraatmadja, Rochiati. 2009. *Model Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

**ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU- PKP 1
(APKG-PKP I)
LEMBAR PENILAIAN
KEMAMPUAN MERENCANAKAN KEGIATAN PENGEMBANGAN**

NAMA MAHASISWA	: AZILA
NPM	: 1501240046 P
TEMPAT MENGAJAR	: RA FIRDAUSY
KELAS	: B
TEMA	: LINGKUNGANKU
SIKLUS KE	: III
WAKTU	: 08.00-11.00 WIB
TANGGAL	: 05-09 September 2016

A. RKH/RK PERBAIKAN

1. Merumuskan atau menentukan

**indikator perbaikan kegiatan pembelajaran
dan menentukan kegiatan perbaikan**

1.1. Merumuskan indikator perbaikan kegiatan
pengembangan

				√
--	--	--	--	---

1.2. Menentukan kegiatan perbaikan yang sesuai
dengan masalah yang diperbaiki

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 1 = A

5

**2. Menentukan alat dan bahan yang sesuai dengan
kegiatan perbaikan**

2.1. Menentukan alat yang akan digunakan dalam
kegiatan perbaikan pengembangan

				√
--	--	--	--	---

2.2. Menentukan bahan yang akan digunakan dalam perbaikan kegiatan pengembangan dengan materi perbaikan

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 2 = B

5

B. Skenario Perbaikan

3. Menentukan tujuan perbaikan hal-hal yang harus diperbaiki dan langkah-langkah perbaikan

3.1 Menentukan tujuan perbaikan

				√
--	--	--	--	---

3.2. Menentukan hal-hal yang harus diperbaiki

				√
--	--	--	--	---

3.3. Menuliskan langkah-langkah perbaikan

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 3 = C

5

4. Merancang pengelolaan kelas perbaikan kegiatan pengembangan

4.1. Menentukan penataan ruang kelas

				√
--	--	--	--	---

4.2. Menentukan cara-cara pengorganisasian anak agar dapat berpartisipasi dalam kegiatan pengembangan

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 4 = D

5

5. Merencanakan alat dan cara penilaian perbaikan kegiatan

5.1. Menentukan alat penilaian perbaikan kegiatan pengembangan .

				√
--	--	--	--	---

5.2. Menentukan cara penilaian perbaikan Pengembangan

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 5 = E

5

6. Tampilan dokumen rencana perbaikan pembelajaran

6.1.Keindahan, kebersihan, dan kerapian

				√
--	--	--	--	---

6.2.Penggunaan bahasa tulis

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 6 = F

5

<p>NILAI APKF 1 =R</p> <p>R= $\frac{5+5+5+5+5+5}{6} = 5$</p>

Medan, 09 September 2016

Penilai I

Elmita

**ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU- PKP 2
(APKG-PKP 2)
LEMBAR PENILAIAN
KEMAMPUAN MELAKSANAKAN PERBAIKAN KEGIATAN
PENGEMBANGAN**

NAMA MAHASISWA	: AZILA
NPM	: 1501240046 P
TEMPAT MENGAJAR	: RA FIRDAUSY
KELAS	: B
TEMA	: LINGKUNGANKU
SIKLUS KE	: III
WAKTU	: 08.00-11.00 WIB
TANGGAL	: 05-09 September 2016

**1. Menata ruang dan sumber belajar serta
melaksanakan tugas rutin**

1.1. Menata ruang dan sumber belajar sesuai
perbaikan kelas

				√
--	--	--	--	---

1.2. Melaksanakan tugas rutin sesuai perbaikan
Kegiatan

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 1 = A 5

2. Melaksanakan perbaikan kegiatan

2.1. Melaksanakan pembukaan kegiatan sesuai
perbaikan kegiatan

				√
--	--	--	--	---

2.2. Melaksanakan kegiatan pengembangan
yang sesuai dengan tujuan penelitian, anak,

situasi, dan lingkungan

				√
--	--	--	--	---

- 2.3. Menggunakan alat bantu pembelajaran yang sesuai dengan tujuan perbaikan anak situasi dan lingkungan.

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 2 = B

5

3. Mengelola Interaksi kelas

- 3.1. Memberikan petunjuk dan penjelasan yang berkaitan dengan perbaikan pengembangan

				√
--	--	--	--	---

- 3.2. Menangani pertanyaan dan respon anak

				√
--	--	--	--	---

- 3.3. Memelihara ketertiban anak

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 3 = C

5

4. Bersikap terbuka dan lues membantu mengembangkan sikap positif anak terhadap kegiatan bermain sambil belajar

- 4.1. Menunjukkan sikap ramah, luwes, terbuka penuh pengertian dan sabar kepada anak

				√
--	--	--	--	---

- 4.2. Menunjukkan kegiatan dalam membimbing

				√
--	--	--	--	---

- 4.3. Membantu anak menumbuhkan kepercayaan diri

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 4 = D

5

5. Mendemonstrasikan kemampuan khusus

5.1. Berorientasi pada kebutuhan anak
menciptakan suasana yang kreatif dan inovatif

				√
--	--	--	--	---

5.2. Mengembangkan kecakan hidup

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 5 = E

5

6. Melaksanakan penilaian selama proses kegiatan pengembangan dengan perbaikan kegiatan

6.1. Melaksanakan penilaian selama proses kegiatan pengembangan sesuai dengan perbaikan kegiatan

				√
--	--	--	--	---

6.2. Melaksnaakan penilain pada akhir kegiatan sesuai perbaikan kegiatan pengembangan

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 6 = F

5

7. Kesan umum pelaksanaan perbaikan kegiatan pengembangan

7.1. Keefektipan proses perbaikan

				√
--	--	--	--	---

7.2. Peka terhadap ketidak sesuaian perilaku anak

				√
--	--	--	--	---

7.3. Penampilan guru dalam perbaikan kegiatan pengembangan

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 7 = G

5

NILAI APKF 1 =R

$$R = \frac{5+5+5+5+5+5+5}{7} = 5$$

7

Medan 09 September 2016

Penilai I

Elmita

**UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN KOGNITIF MELALUI BERMAIN TEKA-TEKI PADA ANAK RA FIRDAUSY
KECAMATAN MEDAN DENAI**

RENCANA KEGIATAN MINGGUAN (RKM) SIKLUS I

RKH	PEMBUKAAN	INTI	PENUTUP
I	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berbaris 2. Berdo`a dan Salam 3. Menghafal Do`a untuk kedua orangtua 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat gambar tas ibu 2. Bercerita tentang ayah dan ibu 3. Bermain teka-teki tentang ayah dan ibu 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyanyikan lagu "Oh Ibu dan ayah" 2. Diskusi tentang pembelajaran yang baru dilakukan hari ini 3. Do`a Pulang dan salam
II	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berbaris 2. Berdo`a dan Salam 3. Mencertikan pengalaman ke rumah kakek dan nenek 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menganyam tikar dari daun pisang untuk kakek nenek 2. Menceritakan kepunyaan kakek dan nenek 3. Bermain teka-teki tentang kakek dan Nenek 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bermain Peran "Keluargaku" 2. Diskusi tentang pembelajaran yang baru dilakukan hari ini 3. Do`a Pulang dan salam
III	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berbaris 2. Berdo`a dan Salam 3. Menceritakan Asmaul Husnah "Arrahman" 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menghitung warna kalung kakak 2. Bermain dadu di lapangan 3. Bermain teka-teki tentang perilaku kakak dan Adik 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cerita gambar seri keluargaku 2. Diskusi tentang pembelajaran yang baru dilakukan hari ini 3. Do`a Pulang dan salam
IV	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berbaris 2. Berdo`a dan Salam 3. Bercerita tentang om dan tante 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mambatik baju yang dibelikan om dan tante dengan lilin 2. Meronce manik-manik untuk kalung tante 3. Bermain teka-teki tentang hoby om dan tante 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bernyanyi keluarga Nabi Muhammad 2. Gerakan lagu tante cerewet 3. Do`a Pulang dan salam
V	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berbaris 2. Berdo`a dan Salam 3. Melafalkan Azan dan Iqomah 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengelompokkan peralatan sholat 2. Membuat corak berwarna pada gambar sajadah dengan crayon 3. Bermain teka-teki tentang sholat 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bermain Tepuk wudhu` 2. Diskusi tentang pembelajaran yang baru dilakukan hari ini 3. Do`a Pulang dan salam

Mengetahui Kepala RA Firdausy

Dra. Indra Mulya, MA.

Peneliti

Azila

**UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN KOGNITIF MELALUI BERMAIN TEKA-TEKI PADA ANAK RA FIRDAUSY
KECAMATAN MEDAN DENAI**

RENCANA KEGIATAN MINGGUAN (RKM) SIKLUS II

RKH	PEMBUKAAN	INTI	PENUTUP
I	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berbaris 2. Berdo`a dan Salam 3. Menghafal Surah An-naas 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mewarnai 5 gambar rumah ibadah 2. Bercerita tentang fungsi rumah ibadah 3. Bermain teka-teki tentang nama-nama rumah ibadah 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meghafalkan do`a masuk dan keluar masjid 2. Diskusi tentang pembelajaran yang baru dilakukan hari ini 3. Do`a Pulang dan salam
II	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berbaris 2. Berdo`a dan Salam 3. Bercerita tentang rumahku 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menciptakan bentuk rumah dari balok 2. Menyebutkan benda-benda di dalam rumah 3. Bermain teka-teki tentang unsur-unsur membuat rumah 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bermain Tikus dan Kucing 2. Bernyanyi lagu rumahku 3. Do`a Pulang dan salam
III	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berbaris 2. Berdo`a dan Salam 3. Terbiasa bersedekah 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat gambar rumah makan dengan tehnik mozaik 2. Melipat kertas bentuk gelas 3. Bermain teka-teki tentang rumah makan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menceritakan pengalaman saat makan di rumah makan bersama keluarga 2. Diskusi tentang pembelajaran yang baru dilakukan hari ini 3. Do`a Pulang dan salam
IV	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berbaris 2. Berdo`a dan Salam 3. Bermain peran Dokter 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mewarnai anak yang sedang berobat ke rumah sakit 2. Bercerita tentang menjaga kesehatan 3. Bermain teka-teki tentang rumah sakit 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menghibur teman yang sedang sakit 2. Menyebutkan kalimat Toyyibah' Innalillahi wa inna ilahi rojiun" 3. Do`a Pulang dan salam
V	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berbaris 2. Berdo`a dan Salam 3. Mengekspresikan iringan lagu daerah 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mewarnai gambar rumah adat 2. Menggunting zig zag pola rumah adat 3. Bermain teka-teki tentang rumah-rumah adat di Sumatera Utara 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggambar bebas rumah adat Melayu 2. Diskusi tentang pembelajaran yang baru dilakukan hari ini 3. Do`a Pulang dan salam

Mengetahui Kepala RA Firdausy

Peneliti

Dra. Indra Mulya, MA.

Azila

**UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN KOGNITIF MELALUI BERMAIN TEKA-TEKI PADA ANAK RA FIRDAUSY
KECAMATAN MEDAN DENAI**

RENCANA KEGIATAN MINGGUAN (RKM) SIKLUS III

RKH	PEMBUKAAN	INTI	PENUTUP
I	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berbaris 2. Berdo`a dan Salam 3. Menghafal Do`a sebelum dan sesudah belajar 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengerjakan maze pergi ke sekolah 2. Menggambar bebas dengan pipet 3. Bermain teka-teki tentang sekolah 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendengarkan penjelasan guru dan menceritakan kembali tentang sekolah. 2. Diskusi tentang pembelajaran yang baru dilakukan hari ini 3. Do`a Pulang dan salam
II	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berbaris 2. Berdo`a dan Salam 3. Menjaga kebersihan sekolah dengan membuang sampah pada tempatnya 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mewarnai gambar gedung sekolah 2. Mewarnai gedung sekolah dengan kardus dan cat 3. Bermain teka-teki tentang unsur-unsur dalam membangun gedung sekolah 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menghafal hadis menuntut ilmu dari buaian hingga ke liang lahat 2. Diskusi tentang pembelajaran yang baru dilakukan hari ini 3. Do`a Pulang dan salam
III	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berbaris 2. Berdo`a dan Salam 3. Menyebutkan fungsi ruangan-ruangan di sekitar sekolah 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan dan menghitung jumlah benda yang ada di sekolah 2. Bermain dadu di lapangan 3. Bermain teka-teki tentang benda-benda yang ada di sekolah 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kalimat Toyyibah Allahu akbar 2. Diskusi tentang pembelajaran yang baru dilakukan hari ini 3. Do`a Pulang dan salam
IV	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berbaris 2. Berdo`a dan Salam 3. Sikap menghormati guru 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengekspresikan gerakan kepala dengan irama lagu selamat pagi guruku 2. Mewarnai gambar guru yang sedang berada di sekolah 3. Bermain teka-teki tentang guruku 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bermain peran guruku yang baik hati 2. Menghitung dan menjumlahkan peralatan sekolah 3. Do`a Pulang dan salam
V	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berbaris 2. Berdo`a dan Salam 3. Membedakan milik sendiri dan orang lain 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membedakan bentuk benda berdasarkan jumlah 2. Menciptakan bentuk papan tulis dari kepingan geometri 3. Bermain teka-teki tentang peralatan belajar 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menghitung jumlah peralatan belajar yang disediakan guru. 2. Diskusi tentang pembelajaran yang baru dilakukan hari ini 3. Do`a Pulang dan salam

Mengetahui Kepala RA Firdausy

Peneliti

Dra. Indra Mulya, MA.

Azila

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS I

Nama RA : RA Firdausy
 Kelompok : B
 Semester/Minggu : I/ 5
 Tema : Lingkunganku/Keluargaku Tersayang
 Hari/Tanggal : Senin, 22 Agustus 2016

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT / SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK		NILAI	
			ALAT	HASIL	KARAKTER	KEWIRAUSAHAAN
Mengikuti aturan (ASK) Berdo'a sebelum melakukan kegiatan (ASK) <i>Birrul walidaini</i> Mengetahui barang milik sendiri dan orang lain Bercerita tentang keluarga Mendengar penjelasan guru tentang bermain teka-teki	Kegiatan Awal ± 30 menit <ul style="list-style-type: none"> ➤ Berbaris. ➤ Berdoa dan salam ➤ Menghafal Doa untuk kedua Orangtua 	Bel Sekolah Tamborin Hafalan do'a sehari-hari	Observasi Observasi Unjuk Kerja		Disiplin Religius Cinta Damai	Disiplin Religius Kerjasama
	Kegiatan Inti ± 90 menit <ul style="list-style-type: none"> ➤ Membuat gambar tas ibu 	Pensil warna dan kertas tugas	Unjuk Kerja		Kreatifitas	Kreatifitas
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bercerita tentang ayah dan ibu 	Anak	Observasi		Kreatif	Kreatifitas
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bermain teka-teki tentang ayah dan Ibu 	Foto ayah dan ibu	Observasi		Kreatif	Kerja keras
	Istirahat 30 Menit <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cuci Tangan ➤ Berdoa ➤ Makan dan Minum 	Air, Kain lap Anak dan guru				

Adab kepada kedua orangtua	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bermain <p>Kegiatan Penutup 30 Menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyanyikan lagu “oh Ibu dan ayah” ➤ Diskusi tentang pembelajaran hari ini dan pelajaran besok ➤ Do`a pulang dan salam 	Bekal Lapangan dan alat permainan Tamborin	 Observasi Observasi Observasi		 Kreatif	 Mandiri
----------------------------	--	--	---	--	---	---

Mengetahui Kepala RA Firdausy

Dra. Indra Mulya, MA.

Medan, 22 Agustus 2016
Peneliti

Azila

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS I

Nama RA : RA Firdausy
 Kelompok : B
 Semester/Minggu : I/ 5
 Tema : Lingkunganku/ Keluargaku Tersayang
 Hari/Tanggal : Selasa, 23 Agustus 2016

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT / SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK		NILAI	
			ALAT	HASIL	KARAKTER	KEWIRAUSAHAAN
Mengikuti aturan (ASK)	Kegiatan Awal ± 30 menit <ul style="list-style-type: none"> ➤ Berbaris. ➤ Berdoa dan salam ➤ Menceritakan pengalaman ke rumah kakek nenek 	Bel Sekolah Tamborin	Observasi		Disiplin	Disiplin
Berdoa sebelum melakukan kegiatan (ASK)			Observasi		Religius	Religius
Bercerita dan mendengarkan cerita			Unjuk Kerja		Cinta Damai	Kerjasama
Menganyam dengan daun pisang	Kegiatan Inti ± 90 menit <ul style="list-style-type: none"> ➤ Menganyam tikar dari daun pisang untuk kakek nenek ➤ Menceritakan benda-benda milik kakek dan nenek 	Daun pisang	Unjuk kerja		Cinta damai	Kerjasama
Menceritakan kepunyaan			Observasi		Cinta damai	Kerjasama
Mengamati dan menyebutkan kejadian dalam video	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bermain teka-teki tentang kakek dan nenek 	Video tentang kakek nenek	Observasi		Cinta damai	Kreatif
	Istirahat 30 Menit <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cuci Tangan ➤ Berdoa ➤ Makan dan Minum 	Air, Kain lap Anak dan guru Bekal Lapangan				

Bermain tentang keluarga	➤ Bermain	dan alat permainan				
	Kegiatan Penutup 30 Menit					
	➤ Bermain peran “Keluargaku”		Observasi		Cinta damai	Kerja sama
	➤ Diskusi tentang pembelajaran hari ini dan pelajaran besok		Observasi			
	➤ Do`a pulang dan salam	Tamborin	Observasi			

Mengetahui Kepala RA Firdausy

Dra. Indra Mulya, MA.

Medan, 23 Agustus 2016
Peneliti

Azila

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS I

Nama RA : RA Firdausy
 Kelompok : B
 Semester/Minggu : I/ 5
 Tema : LingkunganKu/ Keluargaku Tersayang
 Hari/Tanggal : Rabu, 24 Agustus 2016

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT / SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK		NILAI	
			ALAT	HASIL	KARAKTER	KEWIRAUSAHAAN
Mengikuti aturan (ASK)	Kegiatan Awal ± 30 menit <ul style="list-style-type: none"> ➤ Berbaris. ➤ Berdoa dan salam ➤ Bercerita tentang arrahmannya Allah swt. 	Bel Sekolah Tamborin	Observasi		Disiplin	Disiplin
Berdo`a sebelum melakukan kegiatan (ASK)			Observasi		Religius	Religius
Bercerita tentang asmaul husnah			Observasi		Cinta damai	Kerjasama
Menghitung banyak warna	Kegiatan Inti ± 90 menit <ul style="list-style-type: none"> ➤ Menghitung warna kalung kakak 	Manik-manik	Observasi		Cinta damai	Kerjasama
Bermain di lapangan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Melakukan penjumlahan dengan 2 dadu 	Dadu	Unjuk Kerja		Cinta damai	Kerjasama
Bermain peran kakak dan adik	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bermain teka-teki tentang perilaku kakak dan adik 		Observasi		Kreatif	Kerjasama
	Istirahat 30 Menit <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cuci Tangan ➤ Berdoa ➤ Makan dan Minum 	Air, Kain lap				
		Anak dan guru Bekal Lapangan dan alat				

Menceritakan gambar	➤ Bermain	permainan				
	Kegiatan Penutup 30 Menit					
	➤ Cerita Gambar seri keluargaku		Observasi		Cinta damai	Kerjasama
	➤ Diskusi tentang pembelajaran hari ini dan pelajaran besok		Observasi			
	➤ Do`a pulang dan salam	Tamborin	Observasi			

Mengetahui Kepala RA Firdausy

Dra. Indra Mulya, MA.

Medan, 24 Agustus 2016
Peneliti

Azila

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS I

Nama RA : RA Firdausy
 Kelompok : B
 Semester/Minggu : I/ 5
 Tema : LingkunganKu/ Keluargaku Tersayang
 Hari/Tanggal : Kamis, 25 Agustus 2016

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT / SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK		NILAI	
			ALAT	HASIL	KARAKTER	KEWIRAUSAHAAN
Mengikuti aturan (ASK)	Kegiatan Awal ± 30 menit <ul style="list-style-type: none"> ➤ Berbaris. ➤ Berdoa dan salam ➤ Bercerita tentang om dan tante 	Bel Sekolah Tamborin gambar	Observasi		Disiplin	Disiplin
Berdo`a sebelum melakukan kegiatan (ASK)			Observasi		Religius	Religius
Menjawab Pertanyaan tentang om dan tante			Unjuk Kerja		Mandiri	Berorientasi Pada tindakan
Membuat gambar lalu menceritakan	Kegiatan Inti ± 90 menit <ul style="list-style-type: none"> ➤ Membuat baju yang dibelikan om dan tante dengan lilin 	Lilin	Observasi		Cinta damai	Kerja sama
Sikap yang salah dan benar	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Meroce manik-manik untuk kalung tante 	Manik-manik	Unjuk Kerja		Cinta damai	Kerja sama
Tanya jawab tentang hoby	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bermain teka-teki tentang hoby om dan tante 	Foto-foto	Observasi		Cinta damai	Kerja sama
	Istirahat 30 Menit <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cuci Tangan ➤ Berdoa 	Air, Kain lap Anak dan				

Demonstrasi dan praktek	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Makan dan Minum ➤ Bermain 	guru Bekal				
	<p>Kegiatan Penutup 10 Menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Bernyanyi keluarga Nabi Muhammad ➤ Diskusi tentang pembelajaran hari ini dan pelajaran besok 	Lapangan dan alat permainan	Observasi		Cinta damai	Kerja sama
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Do`a pulang dan salam 	Tamborin	Observasi			

Mengetahui Kepala RA Firdausy

Dra. Indra Mulya, MA.

Medan, 25 Agustus 2016
Peneliti

Azila

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS I

Nama RA : RA Firdausy
 Kelompok : B
 Semester/Minggu : I/ 5
 Tema : Lingkunganku/ Keluargaku Tersayang
 Hari/Tanggal : Jumat, 26 Agustus 2016

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT / SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK		NILAI		
			ALAT	HASIL	KARAKTER	KEWIRAUSAHAAN	
Mengikuti aturan (ASK) Berdo'a sebelum melakukan kegiatan (ASK) Tanya jawab tentang tentang kalimat syahadat Mengelompokkan benda sesuai jenisnya Membuat gambar lalu diceritakan Tanya jawab tentang sholat	Kegiatan Awal ± 30 menit ➤ Berbaris. ➤ Berdoa dan salam ➤ Melafalkan azan dan iqomah	Bel Sekolah Tamborin	Observasi		Disiplin	Disiplin	
			Observasi		Religius	Religius	
			Unjuk Kerja		Cinta Damai	Kerja sama	
		Kegiatan Inti ± 90 menit ➤ Mengelompokkan peralatan sholat ➤ Membuat corak berwarna pada gambar sajadah ➤ Bermain teka-teki tentang sholat	Peralatan sholat	Observasi		Cinta damai	Kerja sama
			LKA	Unjuk Kerja		Cinta damai	Kerja sama
			Gambar gerakan sholat	Observasi		Cinta damai	Kerja sama
		Istirahat 30 Menit ➤ Cuci Tangan ➤ Berdoa ➤ Makan dan Minum	Air, Kain lap				
			Anak dan guru Bekal				
			Lapangan				

Tanya jawab tentang kanan dan kiri	➤ Bermain	dan alat permainan				
	Kegiatan Penutup 30 Menit					
	➤ Bermain tepuk wudu`		Observasi		Cinta damai	Kerja sama
	➤ Diskusi tentang pembelajaran hari ini dan pelajaran besok		Observasi			
	➤ Do`a pulang dan salam	Tamborin	Observasi			

Mengetahui Kepala RA Firdausy

Dra. Indra Mulya, MA.

Medan, 26 Agustus 2016
Peneliti

Azila

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS II

Nama RA : RA Firdausy
 Kelompok : B
 Semester/Minggu : I/ 6
 Tema : Lingkungan/Rumah
 Hari/Tanggal : Senin, 29 Agustus 2016

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT / SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK		NILAI	
			ALAT	HASIL	KARAKTER	KEWIRAUSAHAAN
Mengikuti aturan (ASK) Berdo'a sebelum melakukan kegiatan (ASK) Hafalan surah pilihan Tanya jawab seputar rumah ibadah Bercerita tentang masjid Mengurutkan agama-agama di Indonesia	Kegiatan Awal ± 30 menit ➤ Berbaris. ➤ Berdoa dan salam ➤ Melafalkan surah Annas	Bel Sekolah Tamborin Hafalan surah pendek	Observasi Observasi Unjuk Kerja		Disiplin Religius Tanggung Jawab	Disiplin Religius Disiplin
	Kegiatan Inti ± 90 menit ➤ Mewarnai lima gambar rumha ibadah	LKA	Unjuk Kerja		Kreatifitas	Kreatifitas
	➤ Bercerita tentang fungsi masjid	gambar	Observasi		Tanggung jawab	Disiplin
	➤ Bermain teka-teki tentang nama-nama rumah ibadah	Gambar rumah ibadah	Observasi		Tanggung Jawab	Disiplin
	Istirahat 30 Menit ➤ Cuci Tangan ➤ Berdoa ➤ Makan dan Minum	Air, Kain lap Anak dan guru Bekal				

Adab Masuk masjid	➤ Bermain	Lapangan dan alat permainan				
	Kegiatan Penutup 30 Menit					
	➤ Melafalkan do`a masuk dan keluar masjid”		Observasi		Tanggung jawab	Disiplin
	➤ Diskusi tentang pembelajaran hari ini dan pelajaran besok		Observasi			
	➤ Do`a pulang dan salam	Tamborin	Observasi			

Mengetahui Kepala RA Firdausy

Dra. Indra Mulya, MA.

Medan, 29 Agustus 2016
Peneliti

Azila

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS II

Nama RA : RA Firdausy
 Kelompok : B
 Semester/Minggu : I/ 6
 Tema : Lingkunganku/ Rumah
 Hari/Tanggal : Selasa, 30 Agustus 2016

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT / SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK		NILAI		
			ALAT	HASIL	KARAKTER	KEWIRAUSAHAAN	
Mengikuti aturan (ASK) Berdoa sebelum melakukan kegiatan (ASK) Bercerita dan mendengarkan cerita Mengelompokkan balok sesuai ukuran Menceritakan kepunyaan Mengamati dan menyusun benda-benda kongkrit	Kegiatan Awal ± 30 menit ➤ Berbaris. ➤ Berdoa dan salam ➤ Bercerita tentang rumahku	Bel Sekolah Tamborin	Observasi		Disiplin	Disiplin	
			Observasi		Religius	Religius	
			Unjuk Kerja		Tanggung Jawab	Disiplin	
		Kegiatan Inti ± 90 menit ➤ Menciptakan bentuk rumah dari balok	Lego konstruktif	Unjuk kerja		Tanggung jawab	Disiplin
		➤ Menyebutkan benda-benda di dalam rumah		Observasi		Tanggung jawab	Disiplin
		➤ Bermain teka-teki tentang unsur-unsur membuat rumah	Material bangunan	Observasi		Tanggung jawab	Disiplin
		Istirahat 30 Menit ➤ Cuci Tangan	Air, Kain lap				
		➤ Berdoa	Anak dan guru				
		➤ Makan dan Minum	Bekal Lapangan dan alat				

<p>Bermain peran</p> <p>Tanya jawab tentang rumahku</p>	<p>➤ Bermain</p> <p>Kegiatan Penutup 30 Menit</p> <p>➤ Bermain tikus dan kucing</p> <p>➤ Bernyanyi lagu “Rumahku”</p> <p>➤ Do`a pulang dan salam</p>	<p>permainan</p> <p>Tamborin</p>	<p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>		<p>Tanggung jawab</p>	<p>Kerja sama</p>
---	---	----------------------------------	--	--	-----------------------	-------------------

Mengetahui Kepala RA Firdausy

Dra. Indra Mulya, MA.

Medan, 30 Agustus 2016
Peneliti

Azila

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS II

Nama RA : RA Firdausy
 Kelompok : B
 Semester/Minggu : I/ 5
 Tema : LingkunganKu/ Rumah
 Hari/Tanggal : Rabu, 31 Agustus 2016

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT / SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK		NILAI		
			ALAT	HASIL	KARAKTER	KEWIRAUSAHAAN	
Mengikuti aturan (ASK) Berdo`a sebelum melakukan kegiatan (ASK) Bercerita tentang tolong menolong Menggambar dengan teknik mozaik Demonstrasi Membuat lipatan Mengenal kuliner Indonesia	Kegiatan Awal ± 30 menit ➤ Berbaris. ➤ Berdoa dan salam ➤ Terbiasa bersedekah	Bel Sekolah Tamborin	Observasi		Disiplin	Disiplin	
			Observasi		Religius	Religius	
			Observasi		Tanggung jawab	Disiplin	
		Kegiatan Inti ± 90 menit ➤ Membuat gambar rumah makan dengan teknik mozaik	LKA	Observasi		Tanggung jawab	Disiplin
		➤ Melipat kertas bentuk gelas	Tisu makan	Unjuk Kerja		Tanggung jawab	Disiplin
		➤ Bermain teka-teki tentang rumah makan	Gambar	Observasi		Tanggung jawab	Disiplin
		Istirahat 30 Menit ➤ Cuci Tangan ➤ Berdoa ➤ Makan dan Minum ➤ Bermain	Air, Kain lap Anak dan guru Bekal Lapangan dan alat permainan				

Menceritakan pengalaman	<p>Kegiatan Penutup 30 Menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Menceritakan pengalaman saat makan di rumah makan ➤ Diskusi tentang pembelajaran hari ini dan pelajaran besok ➤ Do`a pulang dan salam 	Tamborin	<p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>		Tanggung jawab	Disiplin
-------------------------	---	----------	--	--	----------------	----------

Mengetahui Kepala RA Firdausy

Dra. Indra Mulya, MA.

Medan, 31 Agustus 2016
Peneliti

Azila

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS II

Nama RA : RA Firdausy
 Kelompok : B
 Semester/Minggu : I/ 6
 Tema : LingkunganKu/ Rumah
 Hari/Tanggal : Kamis, 01 September 2016

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT / SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK		NILAI	
			ALAT	HASIL	KARAKTER	KEWIRAUSAHAAN
Mengikuti aturan (ASK)	Kegiatan Awal ± 30 menit ➤ Berbaris. ➤ Berdoa dan salam ➤ Bermain peran dokter	Bel Sekolah Tamborin	Observasi Observasi Unjuk Kerja		Disiplin	Disiplin
Berdoa sebelum melakukan kegiatan (ASK)					Religius	Religius
Bermain peran					Tanggung jawab	Disiplin
Mewarnai gambar	Kegiatan Inti ± 90 menit ➤ Mewarnai anak yang sedang berobat ke rumah sakit ➤ Bercerita tentang menjaga kesehatan ➤ Bermain teka-teki tentang rumah sakit	LKA Gambaro rang sakit Gambar	Observasi Unjuk Kerja Observasi		Tanggung jawab	Disiplin
Tanya jawab tentang menjaga kesehatan					Tanggung jawab	Disiplin
Bercerita tentang menjaga kesehatan					Tanggung Jawab	Disiplin
	Istirahat 30 Menit ➤ Cuci Tangan ➤ Berdoa ➤ Makan dan Minum	Air, Kain lap Anak dan guru				

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS II

Nama RA : RA Firdausy
 Kelompok : B
 Semester/Minggu : I/ 5
 Tema : Lingkunganku/ Rumah
 Hari/Tanggal : Jumat, 02 September 2016

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT / SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK		NILAI		
			ALAT	HASIL	KARAKTER	KEWIRAUSAHAAN	
Mengikuti aturan (ASK) Berdo'a sebelum melakukan kegiatan (ASK) Demonstrasi dan praktek langsung gerakan lagu daerah Mewarnai gambar bebas Menggunting pola lurus dan miring Menyusun gambar-gambar rumah adat	Kegiatan Awal ± 30 menit ➤ Berbaris. ➤ Berdoa dan salam ➤ Mengekspresikan iringan lagu daerah	Bel Sekolah Tamborin	Observasi		Disiplin	Disiplin	
			Observasi		Religius	Religius	
			Unjuk Kerja		Tanggung jawab	Disiplin	
		Kegiatan Inti ± 90 menit ➤ Mewarnai gambar rumah adat ➤ Menggunting zig zag pola rumah adat ➤ Bermain teka-teki tentang rumah-rumah adat di Indonesia	Peralatan sholat	Observasi		Tanggung jawab	Disiplin
			LKA	Unjuk Kerja		Tanggung jawab	Disiplin
			Gambar Rumah adat	Observasi		Tanggung jawab	Disiplin
		Istirahat 30 Menit ➤ Cuci Tangan ➤ Berdoa ➤ Makan dan Minum	Air, Kain lap				
			Anak dan guru Bekal				

Menggambar bebas	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bermain <p>Kegiatan Penutup 30 Menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Menggambar bebas rumah adat melayu ➤ Diskusi tentang pembelajaran hari ini dan pelajaran besok ➤ Do`a pulang dan salam 	Lapangan dan alat permainan	Observasi		Tanggung jawab	Disiplin
		Tamborin	Observasi			
			Observasi			

Mengetahui Kepala RA Firdausy

Dra. Indra Mulya, MA.

Medan, 02 September 2016
Peneliti

Azila

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS III

Nama RA : RA Firdausy
 Kelompok : B
 Semester/Minggu : I/ 7
 Tema : Lingkunganku/Sekolahku
 Hari/Tanggal : Senin, 05 September 2016

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT / SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK		NILAI	
			ALAT	HASIL	KARAKTER	KEWIRAUSAHAAN
Mengikuti aturan (ASK) Berdo`a sebelum melakukan kegiatan (ASK) Hafalan do`a sehari-hari Mengerjakan tugas dari guru Menggambar bebas Mendengarkan penjelasan guru	Kegiatan Awal ± 30 menit ➤ Berbaris. ➤ Berdoa dan salam ➤ Menghafal Doa sebelum dan sesudah belajar	Bel Sekolah Tamborin Hafalan do`a sehari-hari	Observasi Observasi Unjuk Kerja		Disiplin Religius Bersahabat	Disiplin Religius Komitmen
	Kegiatan Inti ± 90 menit ➤ Mengerjakan maze pergi ke sekolah ➤ Menggambar bebas dengan pipet ➤ Bermain teka-teki tentang sekolah	LKA Gambar sekolah	Unjuk Kerja Observasi Observasi		Kreatifitas Kreatif Bersahabat	Kreatifitas Kreatifitas Komitmen
	Istirahat 30 Menit ➤ Cuci Tangan ➤ Berdoa ➤ Makan dan Minum	Air, Kain lap Anak dan guru Bekal				

Mendengarkan cerita dan menceritakan kembali penjelasan guru	➤ Bermain	Lapangan dan alat permainan				
	Kegiatan Penutup 30 Menit					
	➤ Mendengarkan penjelasan guru dan menceritakan kembali tentang sekolah		Observasi		Bersahabat	Komitmen
	➤ Diskusi tentang pembelajaran hari ini dan pelajaran besok		Observasi			
	➤ Do`a pulang dan salam	Tamborin	Observasi			

Mengetahui Kepala RA Firdausy

Dra. Indra Mulya, MA.

Medan, 05 September 2016
Peneliti

Azila

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS III

Nama RA : RA Firdausy
 Kelompok : B
 Semester/Minggu : I/ 7
 Tema : Lingkunganku/ Sekolahku
 Hari/Tanggal : Selasa, 06 September 2016

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT / SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK		NILAI	
			ALAT	HASIL	KARAKTER	KEWIRAUSAHAAN
Mengikuti aturan (ASK) Berdoa sebelum melakukan kegiatan (ASK) Bercerita tentang kebersihan lingkungan sekolah	Kegiatan Awal ± 30 menit	Bel Sekolah Tamborin	Observasi		Disiplin	Disiplin
	➤ Berbaris.		Observasi		Religius	Religius
	➤ Berdoa dan salam		Unjuk Kerja		Bersahabat	Komitmen
Mewarnai bentuk bangunan	Kegiatan Inti ± 90 menit	LKA	Unjuk kerja		Bersahabat	Komitmen
	➤ Mewarnai gambar gedung sekolah		Observasi		Bersahabat	Komitmen
	➤ Mewarnai gedung sekolah dengan kardus dan cat		Observasi		Bersahabat	Komitmen
Bermain dengan bahan bekas	➤ Bermain teka-teki tentang unsur-unsur membangun gedung sekolah	Bahan material	Observasi		Bersahabat	Komitmen
Mengamati dan menyebutkan benda material bangunan	Istirahat 30 Menit	Air, Kain lap				
	➤ Cuci Tangan					
	➤ Berdoa					
	➤ Makan dan Minum	Anak dan guru				

Bercakap-cakap tentang menuntut ilmu	➤ Bermain	Bekal Lapangan dan alat permainan				
	Kegiatan Penutup 30 Menit					
	➤ Melafalkan hadis menuntut ilmu dari buaian hingga keliang lahat		Observasi		Bersahabat	Komitmen
	➤ Diskusi tentang pembelajaran hari ini dan pelajaran besok		Observasi			
	➤ Do`a pulang dan salam	Tamborin	Observasi			

Mengetahui Kepala RA Firdausy

Dra. Indra Mulya, MA.

Medan, 06 September 2016
Peneliti

Azila

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS III

Nama RA : RA Firdausy
 Kelompok : B
 Semester/Minggu : I/ 7
 Tema : LingkunganKu/ Sekolahku
 Hari/Tanggal : Rabu, 07 September 2016

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT / SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK		NILAI		
			ALAT	HASIL	KARAKTER	KEWIRAUSAHAAN	
Mengikuti aturan (ASK) Berdo'a sebelum melakukan kegiatan (ASK) Bercerita tentang ruangan di sekolah Menghitung banyak benda Bermain di lapangan Menyebutkan benda-benda di sekitar sekolah	Kegiatan Awal ± 30 menit ➤ Berbaris. ➤ Berdoa dan salam ➤ Menyebutkan fungsi ruangan –ruangan di sekitar sekolah	Bel Sekolah Tamborin	Observasi		Disiplin	Disiplin	
			Observasi		Religius	Religius	
			Observasi		Bersahabat	Komitmen	
		Kegiatan Inti ± 90 menit ➤ Menyebutkan dan menghitung jumlah benda yang ada di sekolah	Benda-benda abstrak	Observasi		Bersahabat	Komitmen
		➤ Bermain dadu dilapangan	Dadu	Observasi		Bersahabat	Komitmen
		➤ Bermain teka-teki tentang benda-benda yang ada di sekolah	Bangku sekolah, dll	Observasi		Bersahabat	Komitmen
		Istirahat 30 Menit ➤ Cuci Tangan	Air, Kain lap				
		➤ Berdoa	Anak dan guru				
		➤ Makan dan Minum	Bekal				

Menceritakan Kebesaran Allah swt.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bermain <p>Kegiatan Penutup 30 Menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Kalimat Toyyibah “ Allahu Akbar” ➤ Diskusi tentang pembelajaran hari ini dan pelajaran besok ➤ Do`a pulang dan salam 	Lapangan dan alat permainan	Observasi		Bersahabat	Komitmen
		Tamborin	Observasi			

Mengetahui Kepala RA Firdausy

Dra. Indra Mulya, MA.

Medan, 07 September 2016
Peneliti

Azila

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS III

Nama RA : RA Firdausy
 Kelompok : B
 Semester/Minggu : I/ 5
 Tema : LingkunganKu/ Sekolahku
 Hari/Tanggal : Kamis, 08 September 2016

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT / SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK		NILAI	
			ALAT	HASIL	KARAKTER	KEWIRAUSAHAAN
Mengikuti aturan (ASK)	Kegiatan Awal ± 30 menit ➤ Berbaris. ➤ Berdoa dan salam ➤ Sikap menghormati Guru	Bel Sekolah Tamborin	Observasi		Disiplin	Disiplin
Berdoa sebelum melakukan kegiatan (ASK)			Observasi		Religius	Religius
Tanya jawab tentang akhlak			Unjuk Kerja		Bersahabat	Komitmen
Menggerakkan anggota tubuh kekiri dan kekanan	Kegiatan Inti ± 90 menit ➤ Mengekspresikan gerak kepala dengan irama lagu selamat pagi guruku. ➤ Mewarnai gambar guru yang sedang berada di sekolah ➤ Bermain teka-teki tentang guruku	Guru/anak LKA	Observasi		Bersahabat	Komitmen
Mewarnai gambar			Unjuk Kerja		Bersahabat	Komitmen
Tanya jawab tentang guru			Observasi		Bersahabat	Komitmen
	Istirahat 30 Menit ➤ Cuci Tangan ➤ Berdoa ➤ Makan dan Minum	Air, Kain lap Anak dan guru				

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS III

Nama RA : RA Firdausy
 Kelompok : B
 Semester/Minggu : I/ 7
 Tema : Lingkunganku/ Sekolahku
 Hari/Tanggal : Jumat, 09 September 2016

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT / SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK		NILAI	
			ALAT	HASIL	KARAKTER	KEWIRAUSAHAAN
Mengikuti aturan (ASK) Berdo'a sebelum melakukan kegiatan (ASK) Mengelompokkan benda-benda Mengelompokkan benda 1-10 Membuat bentuk sesuai keinginan Menunjukkan benda sesuai pertanyaan	Kegiatan Awal ± 30 menit ➤ Berbaris. ➤ Berdoa dan salam ➤ Membedakan milik sendiri dan orang lain	Bel Sekolah Tamborin Benda kongkrit	Observasi Observasi Unjuk Kerja		Disiplin Religius Bersahabat	Disiplin Religius Komitmen
	Kegiatan Inti ± 90 menit ➤ Membedakan bentuk benda berdasarkan jumlah ➤ Menciptakan bentuk papan tulis dari kepingan geometri ➤ Bermain teka-teki tentang peralatan belajar	Peralatan sholat LKA Buku, pensil, dll	Observasi Unjuk Kerja Observasi		Bersahabat Bersahabat Bersahabat	Komitmen Komitmen Komitmen
	Istirahat 30 Menit ➤ Cuci Tangan ➤ Berdoa ➤ Makan dan Minum	Air, Kain lap Anak dan guru Bekal				

Berhitung 1-10	➤ Bermain	Lapangan dan alat permainan				
	Kegiatan Penutup 30 Menit					
	➤ Menghitung jumlah peralatan belajar yang diberikan guru		Observasi		Bersahabat	Komitmen
	➤ Diskusi tentang pembelajaran hari ini dan pelajaran besok		Observasi			
	➤ Do'a pulang dan salam	Tamborin	Observasi			

Mengetahui Kepala RA Firdausy

Dra. Indra Mulya, MA.

Medan, 09 September 2016
Peneliti

Azila

RENCANA KEGIATAN MINGGUAN (RKM) PRA SIKLUS

RKH	PEMBUKAAN	INTI	PENUTUP
I	<ol style="list-style-type: none"> Berbaris Berdo`a dan Salam Menghafal Surah Al-Ikhlâs 	<ol style="list-style-type: none"> Mewarnai Kaligrafi "Ar-Rahman" Mengelompokkan bentuk topi Membuat topi dari Koran bekas 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melindungi kepala Diskusi tentang pembelajaran yang baru dilakukan hari ini Do`a Pulang dan salam
II	<ol style="list-style-type: none"> Berbaris Berdo`a dan Salam Memperagakan tayamum 	<ol style="list-style-type: none"> Mencocokkan gambar wajah Mengelompokkan anggota tubuh dari wajah Menirukan angka 	<ol style="list-style-type: none"> Bermain petak umpet Diskusi tentang pembelajaran yang baru dilakukan hari ini Do`a Pulang dan salam
III	<ol style="list-style-type: none"> Berbaris Berdo`a dan Salam Melambungkan dan menangkap bola 	<ol style="list-style-type: none"> Mencetak telapak tangan anak Membuat topeng dengan warna menggunakan tangan Membuat topeng dengan cetakan tangan 	<ol style="list-style-type: none"> Menyanyikan lagu kaki dan tangan Diskusi tentang pembelajaran yang baru dilakukan hari ini Do`a Pulang dan salam
IV	<ol style="list-style-type: none"> Berbaris Berdo`a dan Salam Lomba mengenakan kaus kaki dan sepatu 	<ol style="list-style-type: none"> Mencocokkan gambar sepatu Membatik dengan kaus kaki Menggambar bebas 	<ol style="list-style-type: none"> Tanya jawab seputar kaki kanan dan kiri Diskusi tentang pembelajaran yang baru dilakukan hari ini Do`a Pulang dan salam
V	<ol style="list-style-type: none"> Berbaris Berdo`a dan Salam Mengukur berat badan dan tinggi badan 	<ol style="list-style-type: none"> Menggambar jaket dengan sobekan kertas Membuat pagar dari stik eskrim Menemukan angka 11-20 pada gambar badan 	<ol style="list-style-type: none"> Mendengarkan penjelasan guru tentang anggota tubuh manusia Diskusi tentang pembelajaran yang baru dilakukan hari ini Do`a Pulang dan salam

Mengetahui Kepala RA Firdausy

Peneliti

Dra. Indra Mulya, MA.

Azila

RENCANA KEGIATAN HARIAN PRA SIKLUS

Nama RA : RA Firdausy
 Kelompok : B
 Semester/Minggu : I/ 4
 Tema : Diri Sendiri/ Anggota Tubuhku Karunia Allah
 Hari/Tanggal : Senin, 15 Agustus 2016

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT / SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK		NILAI	
			ALAT	HASIL	KARAKTER	KEWIRAUSAHAAN
Mengikuti aturan (ASK) Berdo'a sebelum melakukan kegiatan (ASK) Surah Al-Ikhlas Mewarnai gambar Membuat kumpulan benda yang jumlahnya sama Membuat bentuk-bentuk kepala	Kegiatan Awal ± 30 menit ➤ Berbaris. ➤ Berdoa dan salam ➤ Menghafal Surah Al-Ikhlas	Bel Sekolah Tamborin Mata anak	Observasi Observasi Unjuk Kerja		Disiplin Religius Mandiri	Disiplin Religius Berorientasi Pada tindakan
	Kegiatan Inti ± 60 menit ➤ Mewarnai kaligrafi Ar-Rahman ➤ Mengelompokkan bentuk topi ➤ Membuat topi dari Koran bekas	LKA Jenis-jenis topi Kertas koran	Unjuk Kerja Unjuk Kerja Observasi		Kreatif Kreatif Kreatif	Kreatif Kreatif Kerja keras
	Istirahat 20 Menit ➤ Cuci Tangan ➤ Berdoa ➤ Makan dan Minum ➤ Bermain	Air, Kain lap Anak dan guru Bekal Lapangan dan alat				

Tanya jawab	Kegiatan Penutup 10 Menit <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cara melindungi kepala ➤ Diskusi tentang pembelajaran hari ini dan pelajaran besok ➤ Do`a pulang dan salam 	permainan				
		topi	Observasi		Kreatif	Mandiri
		Tamborin	Observasi			
			Observasi			

Mengetahui Kepala RA Firdausy

Dra. Indra Mulya, MA.

Medan, 15 Agustus 2016
Peneliti

Azila

**UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN KOGNITIF MELALUI
BERMAIN TEKA-TEKI PADA ANAK RA FIRDAUSY
KECAMATAN MEDAN DENAI**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam (S.Pd.I)
Pada Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*

Oleh:

A Z I L A
NPM. 1501240046 P

Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal



**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2016**

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 : Azila
NPM : 1501240046P
PROGRAM STUDI : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal
HARI, TANGGAL : Sabtu, 29 Oktober 2016
WAKTU : 08.00 s.d selesai

TIM PENGUJI

PENGUJI I : Zailani, S.Pd.I, MA
PENGUJI II : Juli Maini Sitepu, MA

PANITIA PENGUJI

Ketua

Sekretaris

Dr. Muhammad Qorib, MA

Zailani, S.PdI, MA

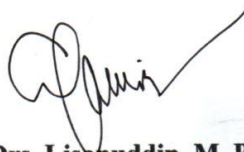
**UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN KOGNITIF MELALUI
BERMAIN TEKA-TEKI PADA ANAK RA FIRDAUSY
KECAMATAN MEDAN DENAI**

Oleh:

AZILA
NPM. 1501240046 P

Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal

Pembimbing



Drs. Lisanuddin, M. Pd.

**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2016**

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

NAMA : AZILA
JENJANG PENDIDIKAN : S-1
PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN GURU RAUDHATUL ATHFAL
NPM : 1501240046 P

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi dengan Judul **“Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kognitif Melalui Bermain Teka-Teki Pada Anak RA Firdausy Kecamatan Medan Denai”** merupakan karya asli saya. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil dari plagiarisme, maka saya bersedia ditindak sesuai dengan peraturan yang berlaku. Demikian pernyataan ini saya perbuat dengan sebenarnya.

Medan, 08 Oktober 2016

Yang Menyatakan,



AZILA
NPM. 1501240046 P

Medan, Oktober 2016

Nomor : Istimewa
Lampiran : 3 (tiga) eksemplar
Hal : Skripsi a.n. Azila
Kepada Yth : Bapak Dekan Fakultas Agama Islam UMSU
Di-
Medan

Assalamu`alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, dan memberi saran-saran perbaikan seluruhnya terhadap skripsi mahasiswa a.n. Azila yang berjudul: Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kognitif Melalui Bermain Teka-Teki Pada Anak RA Firdausy Kecamatan Medan Denai, maka kami berpendapat bahwa skripsi ini dapat diterima dan diajukan pada sidang munaqasah untuk mendapat Gelar Sarjana Strata Satu (S1) dalam Ilmu Pendidikan pada Fakultas Agama Islam UMSU

Demikian kami sampaikan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu`alaikum Wr. Wb.

Pembimbing



Drs. Lisanuddin, M. Pd.

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 : AZILA
NPM : 1501240046 P
PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN GURU RAUDHATUL ATHFAL
JUDUL SKRIPSI : UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN KOGNITIF MELALUI BERMAIN TEKA-TEKI PADA ANAK RA FIRDAUSY KECAMATAN MEDAN DENAI

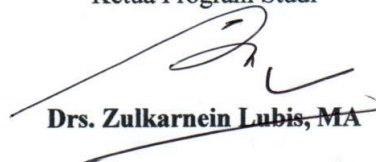
Medan, Oktober 2016

Pembimbing



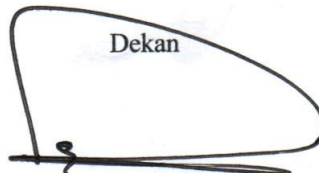
Drs. Lisahuddin, M.Pd

Disetujui Oleh:
Ketua Program Studi



Drs. Zulkarnein Lubis, MA

Dekan



Dr. Muhammad Qorib, MA

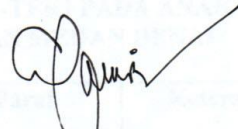
BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

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 : AZILA
NPM : 1501240046 P
PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN GURU RAUDHATUL ATHFAL
JUDUL SKRIPSI : UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN KOGNITIF MELALUI BERMAIN TEKA-TEKI PADA ANAK RA FIRDAUSY KECAMATAN MEDAN DENAI

Medan, Oktober 2016

Pembimbing



Drs. Lisnuddin, M.Pd



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp (061) 6624-567 Medan 20238
Website: <http://www.umsu.ac.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 Guru Raudhatul Athfal
Jenjang : Strata- 1 (S-1)

Ketua Jurusan : Drs. Zulkarnein Lubis, MA.
Dosen Pembimbing : Drs. Lisanuddin, M.Pd.

Nama Mahasiswa : AZILA
NPM : 1501240046 P
Program Studi : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal
Judul Skripsi : UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN KOGNITIF
MELALUI BERMAIN TEKA-TEKI PADA ANAK
RA FIRDAUSY KECAMATAN MEDAN DENAI

Tanggal	Bimbingan Materi Skripsi	Paraf	Keterangan
15-10-2016	Ace Lidy		

Medan Oktober 2016

Dekan

Ketua Jurusan

Pembimbing

Dr. Muhammad Qorib, MA.
Drs. Zulkarnein Lubis, MA.
Drs. Lisanuddin, M.Pd..

ABSTRAK

AZILA NPM. 1501240046 P. UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN KOGNITIF MELALUI BERMAIN TEKA-TEKI PADA ANAK RA FIRDAUSY KECAMATAN MEDAN DENAI

Penelitian yang telah peneliti lakukan di RA Firdausy Kecamatan Medan Denai pada kelompok B dengan 15 anak bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan kognitif melalui bermain teka-teki pada anak RA Firdausy Kecamatan Medan Denai. Indikator observasi dengan empat indikator yaitu anak memahami pembelajaran teka-teki, anak dapat memberikan teka-teki kepada teman, anak dapat menjawab teka-teki, dan kecerdasan kognitif anak. Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan kecerdasan kognitif anak yang diawali dari pra siklus hingga siklus III. Peningkatan pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan kognitif melalui bermain teka-teki di RA. Firdausy Kecamatan Medan Denai ditunjukkan mulai dari pra tindakan bahwa secara keseluruhan atau rata-rata kelas peningkatan hasil penelitian ini dalam bentuk persen diawali dari pra siklus adalah 20%. Selanjutnya pada siklus I terjadi kenaikan menjadi 51,7%, dan pada siklus II terjadi kenaikan mencapai 83,4%, akan tetapi ada satu indikator yang belum tercapai sebesar 80% selanjutnya pada siklus III terjadi peningkatan dan hasil pembelajaran mencapai 91,7%. Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa melalui bermain teka-teki dapat meningkatkan kecerdasan kognitif anak usia dini, sebagaimana yang telah peneliti lakukan di RA. Firdausy Kecamatan Medan Denai.

Kata Kunci: Kognitif, Kecerdasan, Teka-teki.

ABSTRACT

AZILA NPM. 1501240046 P. IMPROVING COGNITIVE INTELLIGENCE THROUGH PLAYING PUZZLES IN CHILDREN RA. FIRDAUSY SUBDISTRICT MEDAN DENAI

Research that has been done in RA. Firdausy Subdistrict Medan Denai in group B with is children aims to improve cognitive intelligence through playing puzzles in children RA. Firdausy District Medan Denai. Indicator field observation with four indicator of children`s understanding of the explanation jigsaw puzzles, children able to answer the rille, and cognitive devlopment of children`s intelegence. The result showed an increase in cognitive intelligence of children beginning from the pre cycle to cycle III. Improved learning to improve cognitive intelligence through play puzzles in RA. Firdausy District trail terrain ranging from pre-action showed that the terms of percent starting from pre cycle 20%. Furthhermore, in the first cycle occurred increased to 51,7% and for the second cycle there is an increase reached 83,4%. Would but there is one indicator that has not been achieved by 80%. Futher in the third cycle increased and reached 91,7% of learning outcomes. The research result proved that by playing puzzles can improve cognitive intelligence early childhood, as has been done by researchers in RA. Frdausy District Medan Denai.

Keywords: Cognitive, Intelligence, Puzzles

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 Kecerdasan Kognitif Melalui Bermain Teka-Teki Pada Anak RA Firdausy Kecamatan Medan Denai"**. Skripsi ini merupakan salah satu syarat dalam menyelesaikan strata satu pada Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal 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.

Oleh sebab itu, ungkapan ribuan terima kasih yang sebesar-besarnya peneliti ungkapkan kepada Ayahanda dan Ibunda tercinta yang telah bersusah payah membesarkan dan mendidik peneliti sehingga tumbuh dan beranfaat bagi manusia yaitu sebagai penyambung dakwah Rasulullah saw.. Semoga Allah swt., senantiasa memberikan ganjaran pahala yang berlipat ganda kepada Ayah dan Ibunda tercinta. Selanjutnya ungkapan yang sebesar-besarnya juga peneliti haturkan untuk suami tercinta yang telah banyak membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat peneliti susun. Kepada anak-anakku tersayang yang telah banyak memberikan bantuan dan pengertian selama peneliti memasuki jenjang perkuliahan sehingga mampu menyelesaikan pendidikan ini. Semoga semua anak-anakku menjadi anak yang sholeh dan sholeha, tercapai semua cita-cita. Bapak tidak akan pernah berhenti untuk selalu berdo`a untuk semua ananda tercinta semoga Allah swt mengabulkannya, sehingga kebahagiaan dunia dan akhirat dapat digapai.

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 Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan
4. Bapak **Drs. Zulkarnaen Lubis, MA**, selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal di Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan
5. Bapak **Drs. Lisanuddin, M.Pd**, Selaku pembimbing yang banyak memberikan masukan dan kritikan kepada penulis untuk kebaikan penulisan skripsi ini.
6. Staf Biro Bapak **Ibrahim Saufi** dan Ibu **Fatimah Sari, S.Pd.I** yang telah membantu peneliti dalam semua urusan akademik dan perkuliahan .
7. 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, Erwinsyah Putra, S.Pd, M.Pd, Drs. Lisanuddin, M.Pd, Munawir Pasaribu, S.Pd.I, MA. Robie Fahreza, M.Pd.I, Drs. Al-Hilal Sirait, MA. Selanjutnya Ibu Mawaddah Nasution, M.Psi, Dra. Hj. Indra Mulya, MA, Widia Masithah, S.Psi, M. Psi. Dra. Hj. Masnun Zaini, M.Psi, Riska Harfiani, S.Pd.I, M.Psi, Juli Maini Sitepu, S. Pd, M. Psi, dan Dra. Hj. Halimatussa`diah** yang telah memberikan ilmu bermanfaat.
8. Kepala RA Firdausy Ibunda **Dra. Hj. Indra Mulya, MA.** beserta Staf yang telah memberikan izin dan memberikan data serta informasi dalam penulisan skripsi ini.

9. Bapak dan Ibu Staf perpustakaan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan yang telah memberikan peneliti kemudahan dalam mendapatkan bahan bacaan.
10. Rekan-rekan seperjuangan serta semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan namanya satu persatu.

Semoga segala 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 penulis mengucapkan terima kasih.

Medan, 08 Oktober 2016

Hormat Saya

AZILA
NPM. 1501240046 P

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
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.....	5
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Pemecahan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Hipotesis Tindakan.....	7
G. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II: LANDASAN TEORETIS	8
A. Kecerdasan Kognitif	8
1. Pengertian Kecerdasan	8
2. Pengertian Kognitif	9
3. Pengertian Kecerdasan Kognitif	10
4. Perkembangan Kecerdasan Kognitif.....	11
5. Aspek-Aspek Perkembangan Kecerdasan Kognitif	13
6. Karakteristik Kecerdasan Kognitif Anak	15
B. Bermain Teka-Teki	16
1. Pengertian Bermain.....	16
2. Strategi Bermain.....	17
3. Unsur-Unsur Dalam Bermain	18
4. Bermain Teka-Teki	20
5. Manfaat Bermain Teka-Teki.....	21
BAB III: METODE PENELITIAN.....	23
A. Setting Penelitian.....	23
1. Tempat Penelitian.....	23
2. Waktu Penelitian	23
3. Siklus PTK	23
B. Persiapan Penelitian	25
C. Subjek Penelitian	25
D. Sumber Data	25
1. Anak	26
2. Guru.....	26
3. Teman Sejawat.....	26
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	27

1. Teknik Pengumpulan Data.....	27
2. Alat Pengumpulan Data	27
F. Indikator Kinerja	29
G. Analisis Data.....	29
H. Prosedur Penelitian	29
1. Deskripsi Pra Siklus	30
2. Deskripsi Siklus I.....	30
a. Tahap Perencanaan.....	30
b. Tahap Pelaksanaan	31
c. Tahap Pengamatan	31
d. Tahap Analisis.....	31
e. Tahap Refleksi.....	31
3. Deskripsi Siklus II.....	31
a. Tahap Perencanaan.....	31
b. Tahap Pelaksanaan	31
c. Tahap Pengamatan	32
d. Tahap Analisis.....	32
e. Tahap Refleksi.....	32
4. Deskripsi Siklus III	32
a. Tahap Perencanaan.....	32
b. Tahap Pelaksanaan	32
c. Tahap Pengamatan	32
d. Tahap Analisis.....	33
e. Tahap Refleksi.....	33
I. Personalia Penelitian	33
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	34
A. Hasil Penelitian Pra Siklus.....	34
B. Deskripsi Siklus I.....	39
C. Deskripsi Siklus II.....	44
D. Deskripsi Siklus III.....	50
E. Pembahasan	56
BAB V: SIMPULAN DAN SARAN.....	58
A. Simpulan	58
B. Saran	58
DAFTAR PUSTAKA	60

DAFTAR TABEL

Tabel 01. Sumber Data Anak TA 2016/2017.....	25
Tabel 02. Sumber Data Guru	26
Tabel 03. Teman Sejawat dan Kolaborator.....	26
Tabel 04. Observasi Kecerdasan Kognitif	28
Tabel 05. Tim Peneliti.....	33
Tabel 06. Observasi Kecerdasan Kognitif Anak Pada Pra Siklus	35
Tabel 07. Hasil Observasi Pra Siklus	36
Tabel 08. Keberhasilan Pembelajaran Pada Pra Siklus	38
Tabel 09. Observasi Kecerdasan Kognitif Anak Pada Siklus I.....	40
Tabel 10. Hasil Observasi Pada Siklus I.....	41
Tabel 11. Keberhasilan Pembelajaran Pada Siklus I.....	43
Tabel 12. Observasi Kecerdasan Kognitif Anak Pada Siklus II.....	46
Tabel 13. Hasil Observasi Pada Siklus II.....	47
Tabel 14. Keberhasilan Pembelajaran Pada Siklus II	49
Tabel 15. Observasi Kecerdasan Kognitif Anak Pada Siklus III.....	52
Tabel 16. Hasil Observasi Pada Siklus III	53
Tabel 17. Keberhasilan Pembelajaran Pada Siklus III.....	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 01. Kerangka Pemecahan Masalah.....	6
Gambar 02. Alur Penelitian Tindakan Kelas	24

DAFTAR GRAFIK

Grafik 01. Hasil Observasi Pra Siklus.....	37
Grafik 02. Grafik Hasil Observasi Siklus I.....	61
Grafik 03. Grafik Hasil Observasi Siklus II.....	48
Grafik 04. Grafik Hasil Observasi Siklus III	54
Grafik 05. Hasil Peningkatan Penelitian	57

DAFTAR LAMPIRAN

1. Rancangan Siklus I, II, dan III
2. Skenario Pembelajaran Siklus I, II, dan III.
3. Jadwal Penelitian Tindakan Kelas Siklus I, II, dan III.
4. Rencana Kegiatan Mingguan Siklus I, II, dan III.
5. Rencana Kegiatan Harian Siklus I, II, dan III.
6. Alat Penilaian Kemampuan Guru- PKP 1 Siklus I, II, dan III.
7. Alat Penilaian Kemampuan Guru- PKP 2 Siklus I, II, dan III.
8. Lembar Refleksi Siklus I, II, dan III.
9. Foto-Foto Kegiatan Penelitian.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kecerdasan yang diharapkan pada anak usia dini dalam aspek pengembangan kognitif, yaitu mampu untuk berfikir logis, kritis, memberi alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat.¹ Kecerdasan kognitif anak dapat dikembangkan oleh guru. Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.² Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama ditujukan kepada ide-ide dan belajar. Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal didalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf.³

Anak dalam periode perkembangan usia dini memiliki perkembangan berpikir atau kognitif yang masih sederhana. Perubahan dari cara berpikir sensorimotorik menjadi berpikir dengan mental, walaupun cara bekerjanya belum sempurna.⁴ Manusia pada dasarnya telah memiliki kemampuan sejak lahir atau setelah lahir. Kemampuan yang diharapkan pada anak usia dini dalam aspek pengembangan kognitif, yaitu mampu untuk berfikir logis, kritis, memberi alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat.⁵ Aspek kognitif ini sangat di butuhkan anak dalam usia pertumbuhan.

Aspek kecerdasan kognitif anak meliputi mengelompokkan, memasang benda yang sama dan sejenis atau sesuai pasangannya, menyebutkan 7 bentuk

¹Montolulu, *Bermain dan Permainan Anak* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2009), h. 5.

²Yuliani Nurani, *Metode Pengembangan Kognitif* (Jakarta: YCPI, 2006), h. 3

³Martini Jamaris, *Perkembangan dan Pengembangan Anak TK* (Jakarta: Grasindo, 2006), h. 12.

⁴Elida Prayitno, *Buku Ajar Perkembangan Anak Usia Dini dan SD* (Padang: Angkasa Raya, 2006), h.15.

⁵Montolulu, *Bermain...*, h. 7.

seperti (lingkaran, bujur sangkar, segitiga, segi panjang, segi enam, belah ketupat, trapesium), membedakan beragam ukuran, membedakan rasa, bau, menyebutkan bilangan 1–10, mengelompokkan lebih dari 5 warna dan membedakannya, menyusun kepingan hingga menjadi bentuk utuh, dan mencoba menceritakan apa yang terjadi jika warna dicampur, biji ditanam, balon ditiup, besi berani didekatkan dengan macam-macam benda, melihat benda dengan kaca pembesar dan sebagainya.⁶

Tujuan pengembangan kognitif adalah mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah. Kecerdasan kognitif membantu anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir, ingatan anak dalam pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berfikir teliti.⁷

Pendidikan di Taman Kanak-Kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang memiliki peranan sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Pendidikan di Taman Kanak-Kanak merupakan jembatan antara lingkungan keluarga dengan masyarakat yang lebih luas yaitu Sekolah Dasar dan lingkungan lainnya. Sebagai salah satu bentuk pendidikan anak usia dini, lembaga ini menyediakan program pendidikan dini bagi sekurang-kurangnya anak usia empat tahun sampai memasuki jenjang pendidikan dasar.

Masa kanak-kanak berlangsung sejak usia 2-6 tahun, Hurlock dalam Nugraha menjelaskan masa ini merupakan masa yang unik dan berharga bagi anak untuk memperoleh pengalaman baik dari lingkungan, maupun dari orang dewasa yang ada di sekitarnya untuk mempengaruhi kehidupan anak pada masa yang akan datang.⁸ Oleh karena itu, diperlukan upaya yang mampu memfasilitasi anak dalam

⁶*Ibid.*, h. 8.

⁷Zainal Aqib, *Belajar dan Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak* (Bandung: CV Yama Widya, 2009), h. 81.

⁸Ali Nugraha, *Pengembangan Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini* (Bandung, Rama Media, 2008), h. 48.

masa tumbuh kembangnya berupa kegiatan pendidikan dan pembelajaran sesuai dengan usia, kebutuhan, dan minat.

Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.⁹ Masa ini disebut masa emas (*golden age*), hal ini karena peluang perkembangan anak yang sangat berharga. Piaget dalam Allen menyebutkan anak-anak membangun pengetahuan mereka melalui eksplorasi aktif terhadap lingkungannya.¹⁰

Fungsi pendidikan di Taman Kanak-Kanak atau Raudhatul Athfal adalah membina, menumbuh kembangkan seluruh potensi anak baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik, kemandirian dan seni secara optimal sehingga terbina perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangan agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya.¹¹

Dunia anak adalah dunia bermain. Melalui kegiatan bermain, semua aspek perkembangan anak ditumbuhkan sehingga anak-anak menjadi lebih sehat sekaligus cerdas. Saat bermain, anak-anak mempelajari banyak hal penting. Sebagai contoh, dengan bermain bersama teman, anak-anak akan lebih terasah rasa empatinya, mereka juga dapat mengatasi penolakan dan dominasi, serta mengelola emosi.

Kegiatan bermain dapat menambah pengalaman, dan memberikan masukan positif dalam perkembangan anak. Tingkah laku anak usia dini cenderung mengalami berbagai karakter, terutama pada sifat emosionalnya. Karakter emosi yang sangat mencolok pada masing-masing anak ditandai saat anak berada di lingkungan, terutama di lingkungan sekolah. Permainan adalah alat yang digunakan sebagai media untuk mengembangkan tingkat kreatifitas anak. Melalui permainan anak dapat menjadi lebih semangat atau anak lebih tertarik.

⁹Mutia Hafnita, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Rajawali Pres, 2008), h.17.

¹⁰Kevin Eileen Allen, dkk, *Profil Perkembangan Anak* (Jakarta: PT.Indeks, 2010), h. 3.

¹¹Permendiknas, *Standar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Depdiknas, 2009), h. 18.

Melalui bermain menjadikan anak lebih berfikir kritis dan mampu memecahkan masalah yang dihadapi. Anak mampu berfikir kritis bagaimana upaya untuk mendapatkan hasil yang lebih baik. Karena permainan memacu anak untuk memainkan permainan.

Bermain merupakan sarana penting bagi perkembangan kognitif anak. Kendatipun bermain seolah-olah hanya untuk bersenang-senang bagi anak, namun bermain memiliki manfaat yang sangat besar bagi perkembangannya. Esensi bermain meliputi perasaan menyenangkan, merdeka, bebas, memilih, dan merangsang anak terlibat aktif¹². Permainan atau bermain mengarahkan anak tumbuh dan berkembang pada seluruh aspek-aspek perkembangan dirinya, arti permainan bagi anak sangatlah berpengaruh dalam pengenalan kemampuan konsep angka terutama pada aspek kognitif¹³. Pembelajaran dengan bermain mempermudah anak untuk berfikir logis dalam menyelesaikan masalah¹⁴.

Bermain sambil belajar merupakan salah satu cara agar seorang anak dapat meningkatkan perkembangan dalam dirinya. Baik perkembangan fisik maupun psikisnya. Menurut Sighund Freud dalam Satya tingkah laku seseorang dimasa yang akan datang merupakan hasil manifestasi dari perkembangannya di masa kanak-kanak¹⁵. Salah satu permainan dalam pembelajaran yang dapat dilakukan adalah bermain teka-teki. Bermain teka-teki merupakan salah satu bentuk permainan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran, karena dalam bermain teka-teki terdapat dua unsur yang baik untuk memfasilitasi pembelajaran, yaitu kognitif dan bermain.¹⁶

Berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan di RA Firdausy Kecamatan Medan Denai pada kelompok A, menunjukkan bahwa dalam pembelajaran yang dilakukan, anak tidak mempunyai kesempatan untuk

¹²Slamet Suyanto, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Depdiknas, 2006), h. 26.

¹³Supartini, *Peningkatan Kompetensi Bilangan Anak TK Melalui Permainan Matematika* (Jakarta: PT. Remaja Rodaskarya, 2010), h. 15.

¹⁴*Ibid.*

¹⁵Wira Indra Satya, *Membangun Kebugaran Jasmani dan Kecerdasan Melalui Bermain Olahraga* (Jakarta: Millenia, 2006), h. 90

¹⁶Muksin, *Bermain dan Kecerdasan Matematis* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), h. 66.

menemukan sendiri jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan. Anak masih bergantung kepada guru dalam memecahkan masalah, maka keterlibatan anak dalam pembelajaran masih minim. Anak tidak bisa menjawab pertanyaan guru dan hanya terdiam pada saat guru bertanya. pada kegiatan pembelajaran berlangsung anak cenderung bermain dengan anak yang lain. Pada proses pembelajaran seharusnya anak harus diajarkan bagaimana merasakan, mengalami, dan mencoba memecahkan masalah.

Berdasarkan permasalahan pada RA. Firdausy Kecamatan Medan Denai, tertarik hati peneliti untuk melakukan perubahan yang lebih baik. Hal ini peneliti kemas dalam sebuah judul penelitian tindakan kelas melalui judul” **Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kognitif Melalui Bermain Teka-Teki Pada Anak RA Firdausy Kecamatan Medan Denai.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas dapat diidentifikasi masalah bahwa:

1. Masih rendahnya kecerdasan kognitif anak.
2. Metode pembelajaran yang digunakan guru tidak menarik perhatian anak untuk belajar.
3. Media pembelajaran yang kurang bervariasi.
4. Hasil belajar anak kurang maksimal

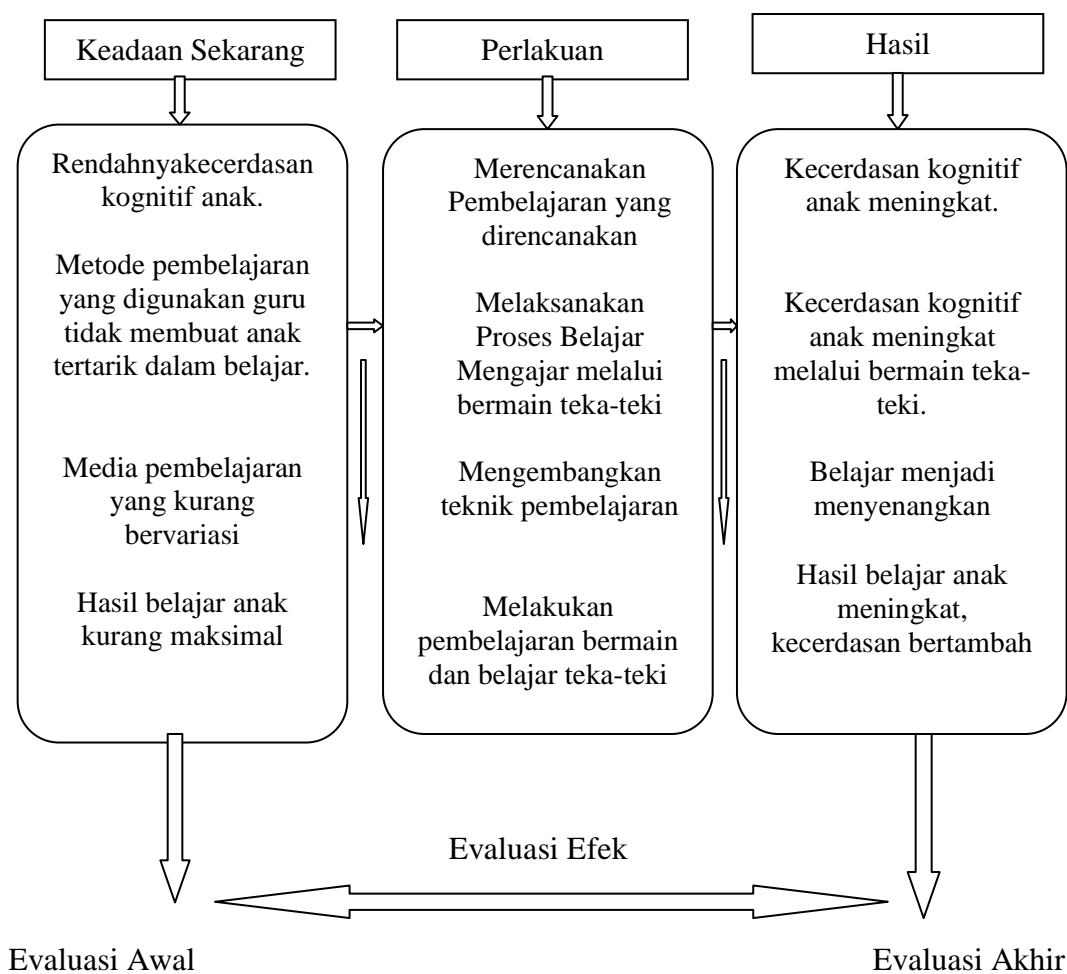
C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dideskripsikan, maka perlu disusun rumusan masalah agar tidak terjadi penelitian yang terlalu luas. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah melalui bermain teka-teki dapat meningkatkan kecerdasan kognitif anak RA. Firdausy Kecamatan Medan Denai”?

D. Pemecahan Masalah

Tidak ada masalah yang tidak terpecahkan, untuk memecahkan masalah pembelajaran di RA. Firdausy Kecamatan Medan Denai tersebut, maka peneliti mencoba melakukan perbaikan untuk meningkatkan kecerdasan kognitif anak melalui bermain teka-teki pada RA. Firdausy Kecamatan Medan Denai. Pemecahan masalah tersebut dilakukan dengan penelitian tindakan kelas. Hal ini dilakukan agar anak merasa senang, asyik, nyaman, dan menarik perhatian, serta termotivasi dalam proses belajar untuk meningkatkan kecerdasan kognitif anak. Cara pemecahan masalah ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 01. Kerangka Pemecahan Masalah¹⁷



¹⁷ Rochiati Wiraatmadja, *Model Penelitian Tindakan Kelas* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), h. 122

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kecerdasan kognitif anak melalui bermain teka teki pada anak RA. Firdausy Kecamatan Medan Denai.

F. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah dugaan sementara dari sebuah penelitian. Adapun hipotesis yang dapat diutarakan adalah melalui bermain teka-teki dapat meningkatkan kecerdasan kognitif anak RA. Firdausy Kecamatan Medan Denai.

G. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat:

1. Secara Teoritis

Menambah perbendaharaan ilmu pendidikan di RA. Firdausy Kecamatan Medan Denai Kecamatan Medan Denai khususnya tentang kecerdasan kognitif anak melalui bermain teka-teki.

2. Secara Praktis

- a. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan yang berarti bagi RA. Firdausy Kecamatan Medan Denai dalam proses belajar mengajar dan diharapkan dapat memberikan pembelajaran yang dapat menumbuhkan dan mengembangkan kecerdasan kognitif anak.
- b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan metode pembelajaran pada anak Raudhatul Athfal, sehingga anak memiliki kecerdasan kognitif.
- c. Bagi anak, mengembangkan potensi yang dimiliki anak secara optimal, serta anak terlatih untuk mandiri dan mampu mengatasi kesulitan-kesulitan yang di hadapi baik dalam belajar maupun dalam kehidupan sehari-hari.
- d. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah keilmuan dan pemahaman untuk meningkatkan kecerdasan kognitif anak.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Kecerdasan Kognitif

Manusia pada dasarnya telah memiliki kemampuan sejak lahir atau setelah lahir. Kemampuan tersebutlah yang kemudian dilatih berulang-ulang sehingga menjadi sebuah kecerdasan. Agar lebih mengetahui tentang kecerdasan, berikut adalah penjelasannya.

1. Pengertian Kecerdasan

Kecerdasan didefinisikan sebagai kemampuan menghasilkan ide yang gemilang dan mampu memecahkan masalah secara kreatif, efisien, dan bijaksana. Menurut Bandler dan Grinder menyatakan bahwa kecerdasan merupakan ungkapan dari cara berfikir seseorang yang dapat dijadikan modalitas belajar yang meliputi modalitas visual, auditorial, dan kinestetikal.¹⁸

Menurut Gardner kecerdasan merupakan kemampuan untuk menciptakan suatu produk yang efektif atau menyumbangkan pelayanan yang bernilai dalam suatu budaya. Gardner juga memaparkan bahwa kecerdasan merupakan sebuah perangkat keterampilan menemukan atau menciptakan bagi seseorang dalam memecahkan permasalahan dalam hidupnya serta potensi untuk menemukan jalan keluar dari masalah-masalah yang melibatkan penggunaan pemahaman baru.¹⁹

Kecerdasan merupakan kemampuan untuk menangkap situasi baru serta kemampuan untuk belajar dari pengalaman masa lalu seseorang.²⁰ Sedangkan menurut Bain Bridge kecerdasan didefinisikan sebagai kemampuan mental umum untuk belajar dan menerapkan pengetahuan dalam memanipulasi lingkungan, serta kemampuan untuk berpikir abstrak.²¹ Hal ini tentunya dilakukan dengan berulang-ulang agar tertanam kecerdasan pada diri individu.

¹⁸Ferdinan Pelu, *Kecerdasan Anak Usia Dini* (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 3.

¹⁹Suyanto, *Konsep..* h. 24.

²⁰Winataputra,dkk, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), h. 9.

²¹Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Indeks, 2009) h. 85.

Berdasarkan ungkapan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kecerdasan adalah kemampuan yang terdiri dari tiga komponen, yaitu kemampuan untuk mengarahkan pikiran atau tindakan, kemampuan untuk mengubah arah pikiran atau tindakan, dan kemampuan untuk mengkritisi pikiran dan tindakan diri sendiri atau *autocritism*.

2. Pengertian Kognitif

Menurut Piaget, perkembangan kognitif sebagai proses interaksi yang berlangsung antara anak dan pandangan perseptualnya terhadap sebuah benda atau kejadian di suatu lingkungan.²² Proses kognitif melibatkan perubahan-perubahan dalam kemampuan dan pola berfikir, kemahiran berbahasa, dan cara individu memperoleh pengetahuan dari lingkungan. Aktivitas-aktivitas seperti mengamati dan mengklasifikasikan benda-benda, menyatukan beberapa kata menjadi satu kalimat, menghafal sajak atau doa, memecahkan soal-soal matematika, dan menceritakan pengalaman, merefleksikan peran merupakan proses kognitif dalam perkembangan individu.²³

Menurut Gagne kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf waktu manusia berpikir.²⁴ Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berfikir.²⁵ Pengertian kognitif meliputi struktur kognitif yang dipergunakan untuk mengetahui sesuatu, kognitif merupakan pengetahuan yang luas, daya nalar, kreativitas (daya cipta), kemampuan bahasa, serta daya ingat.²⁶ Menurut Susanto kognitif adalah proses berpikir, dimana individu dapat menilai dan mempertimbangkan suatu peristiwa yang telah terjadi.²⁷ Kognitif berkembang bertahap sejalan dengan perkembangan fisik pada pusat susunan syaraf.

²²Allen, *Profil...*, h. 29.

²³Ahmad Kosasi, *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional, 2014), h. 48.

²⁴Jamaris, *Perkembangan...*, h. 18.

²⁵*Ibid.*, h. 19.

²⁶Harun Al-Rasyid. et al, *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2009), h. 38.

²⁷Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Perngantar Dalam Berbagai Aspek* (Jakarta: Kencana Prenada Group, 2011), h. 47.

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

3. Pengertian Kecerdasan Kognitif

Kecerdasan kognitif adalah kemampuan verbal dalam memecahkan masalah untuk beradaptasi dan belajar dari pengalaman hidup sehari-hari.²⁸ Sementara itu, menurut Piaget kecerdasan kognitif adalah kemampuan untuk lebih tepat merepresentasikan dunia dan melakukan operasi logis dalam representasi konsep yang berdasarkan pada kenyataan.²⁹

Kecerdasan kognitif merupakan kemampuan untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan dalam rangka memecahkan masalah dan beradaptasi dengan lingkungan.³⁰ Anak dalam periode perkembangan usia dini memiliki perkembangan berpikir atau kognitif yang masih sederhana. Perubahan dari cara berpikir sensorimotorik menjadi berpikir dengan mental, walaupun cara bekerjanya belum sempurna.³¹ Kemampuan yang diharapkan pada anak usia dini dalam aspek kecerdasan kognitif, yaitu mampu untuk berfikir logis, kritis, memberi alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat.³²

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa kecerdasan kognitif adalah kemampuan yang dimiliki seseorang baik secara umum dan khusus untuk berpikir secara abstrak dan mengolah informasi dalam pusat susunan syaraf manusia untuk menghasilkan ide atau pemikiran, sehingga dapat memecahkan masalah secara kreatif, efisien dan bijaksana. Hal ini berlangsung dalam susunan syaraf, karena syaraf-syaraf pada tubuh manusia menjado motor untuk membangun kecerdasan kognitif pada anak.

²⁸Gunarti, *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Anak Usia Dini* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2010), h. 2. 24.

²⁹Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2009), h. 187.

³⁰Nurani, *Metode...*, h. 4.

³¹Prayitno, *Buku...*, h.17.

³²Montolalu, *Bermain...*, h. 9.

4. Perkembangan Kecerdasan Kognitif

Jean Piaget, seorang ahli biologi dan psikologi dari Swiss merupakan salah seorang yang merumuskan teori yang dapat menjelaskan perkembangan kognitif. Teori ini dibangun berdasarkan dua sudut pandang yang disebut sudut pandang aliran struktural (*structuralism*) dan aliran konstruktif (*constructivism*). Aliran struktural yang mewarnai teori Piaget dapat dilihat dari pandangan tentang intelegensi yang berkembang melalui serangkaian tahap perkembangan yang ditandai oleh perkembangan kualitas struktur kognitif. Aliran konstruktif terlihat dari pandangan Piaget yang menyatakan bahwa anak membangun kemampuan kognitif melalui interaksinya dengan dunia di sekitarnya.³³

Piaget menyamakan anak dengan penelitian yang selalu sibuk membangun teori-teorinya dengan dunia sekitar melui interaksinya dengan lingkungan di sekitarnya.³⁴ Hasil dari interaksi ini adalah terbentuknya struktur kognitif atau skemata yang dimulai dari terbentuknya struktur berpikir secara logis, kemudian berkembang menjadi suatu generalisasi. Perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif. Artinya perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Piaget membagi perkembangan kognitif ke dalam empat perkembangan yaitu:³⁵

a. Perkembangan sensorimotor (usia 0-2 tahun)

Pada masa dua tahun kehidupan anak berinteraksi dengan dunia di sekitar terutama melalui aktivitas sensori (melihat, mencium, meraba dan mendengar). Perkembangan sensorimotor dimulai dengan gerakan reflek yang dimiliki anak sejak dilahirkan. Perkembangan ini berakhir pada usia 2 tahun. Pada masa ini, anak mulai membangun pemahaman tentang lingkungan melalui kegiatan sensorimotor, seperti menggenggam, menghisap, melihat, melempar dan secara perlahan ia mulai menyadari bahwa suatu benda tidak menyatu dengan lingkungannya atau dapat dipisahkan dari lingkungan dimana benda itu berada. Selanjutnya ia mulai belajar bahwa benda-benda itu memiliki sifat-sifat khusus. Keadaan ini mengandung arti bahwa anak telah mulai membangun pemahaman

³³Allen, *Profil...*, h. 24.

³⁴*Ibid.*, h. 25.

³⁵*Ibid.*

terhadap aspek-aspek yang berkaitan dengan hubungan kausalitas, bentuk dan ukuran, sebagai hasil pemahamannya terhadap aktivitas sensorimotornya.

Pada akhir 2 tahun anak menguasai pola-pola sensorimotor yang bersifat kompleks seperti bagaimana cara mendapatkan benda yang diinginkan (menarik, menggenggam atau meminta), menggunakan satu benda dengan tujuan yang berbeda. Dengan benda yang ada ditangannya, ia melakukan apa yang diinginkannya. Kemampuan ini merupakan awal kemampuan berpikir secara simbolik, yaitu kemampuan untuk memikirkan suatu objek tanpa kehadiran objek tersebut secara empirik.

b. Perkembangan Praoperasional (usia 2-7 tahun)

Pada perkembangan praoperasional anak mulai menyadari bahwa pemahama tentang benda-benda di sekitarnya tidak hanya dapat dilakukan melalui kegiatan *sensorimotor* akan tetapi juga dapat dilakukan melalui kegiatan yang bersifat *simbolik*. Kegiatan simbolik ini dapat berbentuk melakukan percakapan melalui telepon mainan atau berpura-pura menjadi bapak atau ibu dengan kegiatan simbolik lainnya. Perkembangan ini memberikan andil yang besar bagi perkembangan kognitif anak. Pada perkembangan praoperasional anak tidak berpikir secara praoperasional yaitu proses berpikir yang dilakukan dengan jalan menginternalisasi suatu aktivitas yang memungkinkan anak mengaitkannya dengan kegiatan yang telah dilakukan sebelumnya.

Perkembangan ini merupakan masa permulaan bagi anak untuk membangun kemampuan dalam menyusun pikirannya. Oleh sebab itu cara baik. Perkembangan praoperasional dapat dibagi menjadi tiga sub yaitu fungsi simbolik, fungsi egosentris dan fungsi intuitif. Fungsi simbolik terjadi pada usia 2-4 tahun. Pada masa ini anak telah memiliki kemampuan untuk menggambar suatu objek yang secara fisik tidak hadir. Kemampuan ini membuat anak dapat menggunakan balok-balok kecil untuk membangun rumah, menyusun puzzel dan kegiatan lainnya. Pada masa ini anak sudah dapat menggambar manusia secara sederhana. Pada sub berpikir secara egosentris terjadi dalam usia 2-4 tahun. Berpikir secara egosentris ditandai oleh ketidakmampuan anak untuk memahami prespektif atau cara berpikir orang lain. Benar atau tidak benar bagi anak pada

masa ini ditentukan oleh cara pandangan sendiri yang disebut dengan istilah egosentris. Fungsi berpikir secara intuitif terjadi pada usia 4-7 tahun. Masa ini disebut masa berpikir secara intuitif karena pada saat ini anak kelihatannya mengerti dan mengetahui sesuatu, seperti menyusun balok menjadi rumah, akan tetapi pada hakekatnya ia tidak mengetahui alasan-alasan yang menyebabkan balok itu dapat disusun menjadi rumah, dengan kata lain anak belum memiliki kemampuan untuk berpikir secara kritis tentang apa yang ada dibalik suatu kejadian.

c. Perkembangan operasi kongkrit (7-12 tahun)

Perkembangan operasi kongkrit, kemampuan anak untuk berpikir secara logis telah berkembang, dengan syarat objek yang menjadi sumber berpikir logis tersebut hadir secara kongkrit. Kemampuan berpikir logis ini terwujud dalam kemampuan mengklasifikasikan objek sesuai dengan klasifikasinya, mengurutkan benda sesuai dengan tata urutnya kemampuan untuk memahami cara pandang orang lain, dan kemampuan berpikir secara deduktif.

d. Perkembangan Operasi Formal (12 tahun sampai usia dewasa)

Perkembangan operasi formal ditandai oleh perpindahan dari cara berpikir kongkrit ke cara berpikir abstrak. Kemampuan berpikir abstrak dapat dilihat dari kemampuan mengemukakan ide-ide, memprediksi kejadian yang akan terjadi dan melakukan proses berpikir ilmiah, yaitu mengemukakan hipotesis dan menentukan cara untuk membuktikan kebenaran hipotesis tersebut. Perkembangan pada masa ini ditandai dengan perkembangan psikologis pada anak yang disebut dengan pubertas, masa ini ditandai dengan masa pemberontakan.

5. Aspek-Aspek Perkembangan Kecerdasan Kognitif.

Bertitik tolak dari gambaran umum tentang perkembangan kognitif tersebut maka, dapat diketahui bahwa perkembangan kognitif anak usia taman kanak-kanak berada dalam perkembangan pra operasional, dimana anak belum dapat mengetahui yang abstrak, hal ini mencakup tiga aspek yang terdiri dari:³⁶

³⁶Mustaqim, *Psikologi Pendidikan* (Semarang: Pustaka Pelajar, 2008), h. 48.

a. Berpikir Simbolik

Aspek berpikir simbolik yaitu kemampuan untuk berpikir tentang objek dan peristiwa walaupun objek dan peristiwa tersebut tidak hadir secara fisik (nyata) dihadapan anak.

b. Berpikir Egosentris

Berpikir Egosentris yaitu cara berpikir tentang benar atau tidak benar, setuju atau tidak setuju berdasarkan sudut pandang sendiri. Oleh sebab itu anak belum dapat meletakkan cara pandangannya disudut pandang orang lain.

c. Berpikir Intuitif

Fase berpikir secara intuitif yaitu kemampuan untuk menciptakan sesuatu, seperti menggambar atau menyusun balok, akan tetapi tidak mengetahui pasti alasan untuk melakukannya.

Menurut Martini Jamaris, aspek perkembangan kognitif anak pada hakikatnya merupakan proses *asimilasi*, *akomodasi* dan *ekuilibrium*.³⁷

- a. *Asimilasi* berkaitan dengan proses penyerapan informasi baru kedalam informasi yang telah ada di dalam skemata (struktur kognitif) anak.
- b. *Akomodasi* adalah proses penyatuan informasi baru dengan informasi yang telah ada di dalam skemata sehingga perpaduan antara informasi tersebut memperluas skemata anak.
- c. *Ekuilibrium* adalah berkaitan dengan usaha anak untuk mengatasi konflik yang terjadi dalam dirinya pada waktu ia menghadapi suatu masalah. Guna memecahkan masalah tersebut ia menyeimbangkan informasi yang baru yang berkaitan dengan masalah yang dihadapi dengan informasi yang telah ada di dalam skemata secara dinamis.

Berdasarkan ungkapan tersebut dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak melalui beberapa tahapan-tahapan menuju pertumbuhan yang sempurna dan lebih baik, tahapan-tahapan tersebut dilalui secara otomatis tanpa ada rekayasa karena tumbuh dengan sendirinya, akan tetapi pertumbuhan tersebut harus terus dilatih dan berulang-ulang dilakukan agar perkembangan kognitif tumbuh lebih optimal.

³⁷Jamaris, *Perkembangan...*, h. 22.

6. Karakteristik Kecerdasan Kognitif Anak

Menurut Martini Jamaris, karakteristik kecerdasan kognitif anak adalah:³⁸

- a. Mulai dapat memecahkan masalah dengan berpikir secara intuitif. Misalnya menyusun, puzzel berdasarkan coba-coba.
- b. Mulai belajar mengembangkan ketrampilan mendengar dengan tujuan untuk mempermudah interaksi dengan lingkungannya.
- c. Dapat menggambar sesuai dengan apa yang dipikirkannya.
- d. Proses berpikir selalu dikaitkan dengan apa yang ditangkap oleh panca indra seperti yang dilihat, didengar, dikecap, diraba dan dicium dan selalu diikuti dengan pertanyaan “mengapa”.
- e. Semua kejadian yang terjadi disekitar mempunyai alasan tetapi berdasarkan sudut pandangnya sendiri.
- f. Dapat membedakan antara fantasi dengan kenyataan yang sebenarnya.
- g. Mampu memahami jumlah ukuran
- h. Tertarik dengan huruf dan angka. Ada yang sudah mampu menulisnya atau mengkopinya serta menghitungnya.
- i. Telah mengenal sebagian besar warna.
- j. Mulai mengenal tentang waktu, kapan harus pergi ke sekolah dan pulang dari sekolah, nama-nama hari dalam satu minggu.
- k. Mengetahui bilangan dan bergerak sesuai dengan bidang yang dimilikinya (teritorialnya).
- l. Pada akhir usia 6 tahun anak sudah mulai mampu membaca, menulis dan berhitung.

Implikasi perkembangan kognitif dalam proses pembelajaran yang efektif di TK/RA menurut Martini Jamaris yaitu³⁹, aktivitas di dalam proses belajar mengajar hendaknya ditekankan pada pengembangan struktur kognitif melalui pemberian kesempatan pada anak untuk memperoleh pengalaman langsung dalam berbagai aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran terpadu dan mengandung makna, seperti membuat bangunan dari balok, mengamati perubahan

³⁸*Ibid.*, h. 23.

³⁹*Ibid.*, h. 23-24

yang terjadi pada lingkungan anak. Memulai kegiatan dengan membuat konflik dalam pikiran anak. Misalnya memberikan jawaban yang salah satunya memotivasi anak memikirkan dengan mengemukakan jawaban yang benar. Selanjutnya memberi kesempatan pada anak untuk melakukan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya. Misalnya mengubah objek-objek yang disajikan secara nyata ke dalam bentuk lain.

Implementasi perkembangan kognitif anak lainnya adalah anak dapat melakukan kegiatan tanya jawab yang dapat mendorong anak untuk berpikir dan mengemukakan pikirannya.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah proses yang terjadi disusunan syaraf otak pada manusia untuk berpikir. Kognitif ini dapat terjadi apabila sedang berpikir maka akan bekerja secara sendiri. Oleh sebab itu, kecerdasan kognitif anak adalah kemampuan anak sebelum melakukan kegiatan untuk menyelesaikan kegiatan yang harus menggunakan pikiran, karena dalam melakukan sesuatu dengan cara tidak berpikir dapat mengakibatkan anak tergesa-gesa dalam bertindak.

B. Bermain Teka-Teki

Bermain sangat penting bagi perkembangan seorang anak dengan melatih kemampuan adaptasi dengan lingkungannya dan suasana yang menyenangkan. Melalui bermain anak-anak dapat mengembangkan kemampuan yang ada pada diri mereka.

Bagi anak-anak kegiatan bermain sangat menyenangkan sekali, akan tetapi tahukah kita apakah bermain itu. Berikut ini akan peneliti jabarkan tentang bermain pada anak.

1. Pengertian Bermain

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi,

memberi kesenangan dan mengembangkan imajinasi pada anak.⁴⁰ Pendapat lain mengemukakan bahwa bermain adalah segala kegiatan yang dapat menimbulkan kesenangan bagi anak, dilakukan dengan suka rela tanpa paksaan atau tekanan dari laur.⁴¹

Menurut Montolulu bahwa bermain mempunyai arti sebagai berikut:

- a. Anak memperoleh kesempatan mengembangkan potensi-potensi yang ada padanya.
- b. Anak akan menemukan dirinya, yaitu kekuatan, kelemahan dan kemampuannya, serta minat dan kebutuhannya.
- c. Memberikan peluang bagi anak untuk berkembang seutuhnya baik fisik, intelektual, bahasa dan perilaku (Psikososial serta emosional).
- d. Anak terbiasa menggunakan seluruh aspek panca inderanya sehingga terlatih dengan baik.
- e. Secara alamiah memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam lagi.⁴²

Bermain merupakan peluang bagi pengembangan keterampilan dan pengetahuan anak yang sangat penting fungsinya bagi mereka pada saat menjelang dewasa kelak. Melalui bermain anak dapat mengembangkan kreativitasnya, dan bagi anak yang sudah mulai muncul kreativitasnya dapat mengembangkan kreativitasnya.⁴³

Berdasarkan deskripsi dan pengertian bermain yang telah dipaparkan maka dapat disimpulkan bahwa bermain adalah kegiatan bermain menggunakan alat atau tidak yang dapat mengembangkan kemampuan anak dalam berbagai aspek.

2. Strategi Bermain

Strategi bermain diartikan sebagai cara dalam bermain.⁴⁴ Strategi bermain adalah cara yang dilakukan anak untuk mengisi kembali energi yang telah dipakai pada saat bekerja atau aktivitas utama seperti belajar.⁴⁵ Montolulu dalam kutipannya mengutarakan strategi bermain adalah cara anak mengembangkan

⁴⁰Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: PT. Indeks, 2009), h. 10.

⁴¹Hibana S. Rahman, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: PGTKI Press, 2006), h. 85.

⁴²Montolulu, dkk, *Bermain*, h. 1.3.

⁴³Muksin, *Bermain...*, h. 57.

⁴⁴*Ibid.*, h. 49

⁴⁵*Ibid.*

kognitif dalam lingkungannya untuk memecahkan masalah.⁴⁶ Pendapat lain juga mengemukakan bahwa strategi bermain adalah cara yang dapat menimbulkan kesenangan bagi anak, dilakukan dengan suka rela tanpa paksaan atau tekanan dari laur.⁴⁷

Berdasarkan deskripsi dan pengertian strategi bermain yang telah dipaparkan maka dapat disimpulkan bahwa strategi bermain adalah cara-cara anak melakukan kegiatan bermain baik menggunakan alat atau tidak yang dapat mengembangkan kemampuan anak dalam berbagai aspek.

3. Unsur-Unsur Dalam Bermain

Bermain merupakan kegiatan yang tidak pernah lepas dari anak. Keadaan ini menarik minat penelitian sejak abad ke-17 untuk melakukan penelitian tentang anak dan bermain. Penelitian menunjukkan sejauh mana bermain berpengaruh terhadap anak, apakah hanya untuk mendapatkan pengakuan dan penerimaan. Berikut ini adalah unsur-unsur dalam bermain bagi anak.

a. Ciri-ciri aktivitas bermain:

1. Dilakukan dengan suka rela. Anak melakukan kegiatan bermain tanpa ada unsur paksaan dari manapun.
2. Dilakukan secara spontan. Anak akan spontan melakukan kegiatan bermain saat anak ingin melakukan
3. Berorientasi pada proses, bukan pada hasil, yang penting bagi anak adalah bagaimana proses kegiatan bermain, bukan bagaimana hasil permainan.
4. Menghasilkan kepuasan. Anak yang dapat melaksanakan kegiatan bermain, secara otomatis akan mendapatkan kepuasan dalam diri.⁴⁸

b. Jenis-Jenis Bermain

Penggolongan kegiatan bermain sesuai dengan dimensi perkembangan sosial anak yaitu dalam 4 bentuk:⁴⁹

⁴⁶Montolulu, , *Bermain...*, h. 1.4

⁴⁷Rahman, *Bermain....*, h. 87.

⁴⁸Muksin. *Bermain...*, h. 58-60.

⁴⁹Moeslichatun, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009), h. 37-38.

1. Bermain soliter, yaitu anak bermain sendiri-sendiri atau dapat juga dibantu oleh guru.
2. Bermain secara paralel, yaitu anak bermain dengan materi yang sama, tetapi masing-masing kerja sendiri secara berdampingan.
3. Bermain asosiatif yaitu terjadi apabila anak bermain bersama dalam kelompoknya.
4. Bermain kooperatif, yaitu terjadi bila anak secara aktif menggalang hubungan dengan anak lain.

c. Fungsi Bermain

Sesuai dengan pengertian bermain yang merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi perkembangan anak, ada 5 fungsi bermain bagi anak yaitu:⁵⁰

1. Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa.
2. Untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata.
3. Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata.
4. Untuk menyalurkan perasaan yang kuat seperti memukul-mukul kaleng, menepuk-nepuk air dan lain-lain.
5. Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima seperti berperan sebagai pencuri dan lain-lain.

d. Manfaat Bermain

Bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan, anak banyak memperoleh pengalaman baru dalam bermain. Bermain dapat menambah logika matematika anak dan dapat mengembangkan imajinasi yang ada pada diri anak. Menurut Meyke dalam Rahmawati, mengemukakan manfaat bermain adalah:⁵¹

1. Meningkatkan pengetahuan konsep warna, bentuk, arah dan lain sebagainya
2. Mengaktifkan semua panca indera anak.
3. Meningkatkan kognitif anak.
4. Memenuhi kengin tahuan pada anak.

⁵⁰*Ibid.*, h. 33-35.

⁵¹Ami Rahmawati, *Permainan Tradisional* (Lembang: PT. Cahaya Ilmu, 2009), h. 4-6.

5. Memberikan motivasi dan rancangan anak bereksplorasi (menjelajah) dan berekperimen (mengadakan percobaan).
6. Memberikan kesempatan pada anak untuk memecahkan masalah.
7. Memberikan kegembiraan dan kesetiaan pada anak.

e. Cara Bermain

Cara bermain atau rancangan kegiatan bermain pada anak umumnya yaitu:⁵²

1. Menentukan tujuan dan tema kegiatan bermain.
2. Menentukan macam kegiatan bermain.
3. Menentukan tempat dan ruangan bermain.
4. Menentukan bahan dan peralatan bermain.
5. Menentukan urutan langkah bermain.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa bermain dapat meningkatkan keterampilan pengetahuan serta mengaktifkan panca indera untuk meningkatkan kemandirian dalam keinginan tahu anak dan memberikan motivasi untuk bereksplorasi dalam meningkatkan imajinasi pada anak.

4. 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.⁵³ 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. Oleh karena itu, tujuan pengajaran harus dijadikan sebagai dasar atau acuan untuk menggunakan suatu

⁵² *Ibid.*, h. 7-8.

⁵³ Sri Anitah, *Media Pembelajaran* (Surakarta: Yuma Pustaka, 2010), h. 61.

media dalam pembelajaran. 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 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.

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 anak.

5. Manfaat Bermain Teka-Teki

Penerapan permainan teka-teki dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar anak, sehingga daya ingat meningkat.⁵⁴ Selain itu bermain teka-teki membuat anak berfikir mencari dan menemukan jawaban dengan menyenangkan, yang juga membingungkan dalam memecahkan teka-teki tersebut.⁵⁵

⁵⁴Agus Haryanto, *Permainan Dalam Pembelajaran* (Jakarta: Mitra Media Pustaka, 2008), h. 77.

⁵⁵*Ibid.*, h. 81.

Secara rinci manfaat bermain teka-teki pada anak adalah:⁵⁶

- 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 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.

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.

⁵⁶Anitah, *Media...* h. 67.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Jalan Selamat Gg. Sadar No. 8 Kecamatan Medan Denai. Penelitian ini tepatnya dilakukan di RA Firdausy Kecamatan Medan Denai.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2016/2017 pada bulan Agustus sampai September. Waktu yang dibutuhkan disesuaikan dengan kebutuhan, dan akan disesuaikan dengan kebutuhan proses belajar mengajar yang efektif.

3. Siklus PTK

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pada dasarnya ada beragam penelitian yang dapat dilakukan oleh guru (peneliti), arah dan tujuan penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru (peneliti) sudah jelas yaitu demi kepentingan anak dalam memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Penelitian ini dilakukan didalam kelas guna memperbaiki pembelajaran dan meningkatkan proses belajar mengajar anak pada kelas tertentu.

Penelitian Tindakan Kelas diartikan suatu kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan rasional dari tindakan-tindakan yang dilakukan itu, serta untuk memperbaiki kondisi-kondisi dimana praktekpraktek pembelajaran tersebut dilakukan.⁵⁷ Defenisi lain bahwa penelitian tindakan kelas adalah kajian sistematik dari upaya perbaikan pelaksanaan praktek pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan

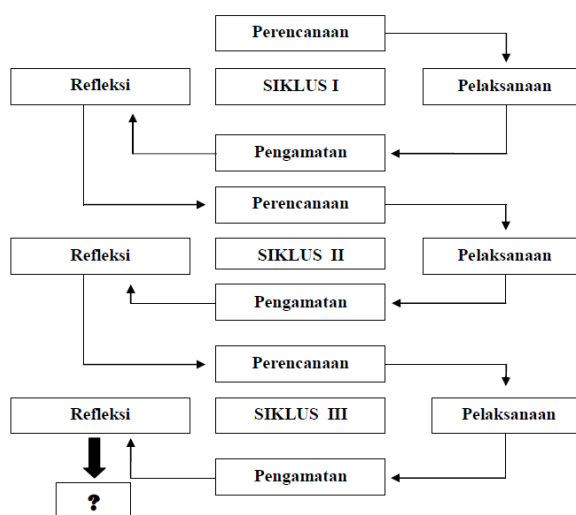
⁵⁷Wahidmurni dan Nur Ali, *Penelitian Tindakan Kelas Pendidikann Agama dan Umum dari Teori Menuju Praktik Disertai Contoh Hasil Penelitian* (Malang: UM Press, 2008), h. 14.

tindakan-tindakan dalam pembelajaran, berdasarkan refleksi mereka mengenai hasil dari tindakan-tindakan tersebut.⁵⁸ Penelitian tindakan kelas memiliki beberapa karakteristik, menurut Zaenal Aqib karakteristik PTK meliputi:⁵⁹

1. Didasarkan pada masalah yang dihadapi guru dalam intruksional
2. Adanya kolaborasi dalam pelaksanaannya.
3. Peneliti Sekaligus sebagai praktisi yang melakukan refleksi
4. Bertujuan memperbaiki dan atau meningkatkan kualitas praktik intruksional
5. Dilaksanakan dalam rangkaian langkah dengan beberapa siklus.

Berdasarkan paparan yang terurai diatas karakteristik PTK pada intinya merupakan refleksi guru dalam kegiatan mengajar dan PTK harus memiliki siklus dimana PTK dilakukan secara kolaborasi dengan mengangkat masalah nyata yang dihadapi guru dan siswa di kelas. Ciri khusus inilah yang membedakan penelitian yang dilakukan berbeda dengan penelitian lain. Berdasarkan jenis penelitian sebagaimana dipaparkan sebelumnya, rancangan atau desain PTK yang digunakan adalah menggunakan model PTK Kemmis & Mc. Taggart yang dalam alur penelitiannya yakni meliputi langkah-langkah: perencanaan (*plan*), melaksanakan tindakan (*actuating*), melaksanakan pengamatan (*observe*), dan mengadakan refleksi/analisis (*reflection*). Langkah-langkah tersebut dapat peneliti gambarkan berikut ini:

Gambar 02: Alur Penelitian Tindakan Kelas⁶⁰



⁵⁸Wiraatmadja, *Model...*, h. 12.

⁵⁹Zainal Aqib, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: Yrama Widya, 2009), h. 16

⁶⁰Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), h. 16.

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 kecerdasan kognitif melalui bermain teka-teki pada anak RA Firdausy Kecamatan Medan Denai. RKM dan RKH yang disusun terlebih dahulu didiskusikan dengan Kepala RA Firdausy Kecamatan Medan Denai, beserta seluruh guru dan teman sejawat.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah anak RA Firdausy Kecamatan Medan Denai pada tahun ajaran 2016/2017 pada kelompok B, dengan jumlah anak 15 orang, yang terdiri dari 5 anak laki-laki, dan 10 anak perempuan. Adapun nama-nama anak yang menjadi sumber data adalah:

Tabel 01. Sumber Data Anak TA. 2016/2017 Kelompok B

NO	Nama Anak	L/P
1	Ali Husam Addin	L
2	Alya Hafiza Humam	P
3	Aurel Tufa	P
4	Fanaya safe Alike	P
5	Fani Puspita Sari	P
6	Hesti Asti Asih	P
7	Intan Nur Aini Hsb.	P
8	M. AlFiqih	L
9	M. Arfansyah	L
10	Nabila Isnaini Ginting	P
11	Nazmi Ramadhan	L
12	Putri Anggraini	P
13	Ramdhan Khadafi	L
14	Rastia Rasyid	P
15	Syfa Filzah Adani	P

D. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah:

1. Anak

Data yang diperoleh dari anak adalah data anak bermain teka-teki untuk meningkatkan kecerdasan kognitif. Data ini diperoleh melalui hasil tes dan pengamatan

2. Guru.

Sumber data dari guru berupa lembaran observasi hasil kegiatan anak meningkatkan kecerdasan kognitif melalui bermain teka-teki 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 yang menjadi sumber data dari guru adalah:

Tabel 02. Sumber Data Guru

NO	Nama	Status
1	Azila	Guru
2	Elfi Hayati	Guru
3	Elmita	Guru

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. Adapun teman sejawad untuk melakukan refleksi pada tiap siklus adalah:

Tabel 03. Teman Sejawat dan Kolaborator

NO	Nama	Status	Penelitian
1	Elfi Hayati	Guru	Kolaborator
2	Elmita	Guru	Teman Sejawad

E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Bagian penting dalam suatu penelitian adalah pengumpulan data, pengumpulan data adalah pencatatan peristiwa-peristiwa, hal-hal atau keterangan-keterangan sebagian atau keseluruhan elemen yang akan menunjang dan mendukung penelitian. Data yang terkumpul dianalisis dan hasilnya digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam pengambilan suatu simpulan. Setiap jenis peneliti mempunyai cara atau metode tersendiri untuk pengumpulan data. Hal ini disesuaikan dengan sifat penelitian yang dilakukan. Pada PTK, proses pengumpulan data dilakukan observasi, tes, dan wawancara. Pada penelitian ini teknik pengumpulan data dan alat pengumpulan data yang digunakan adalah:

1. Teknik Pengumpulan Data

- a. Teknik Observasi. Teknik observasi adalah upaya merekam semua peristiwa dan kegiatan yang terjadi selama tindakan perbaikan itu berlangsung dengan atau tanpa alat bantuan. Observasi dipusatkan pada proses maupun hasil tindakan beserta segala peristiwa yang melingkupinya. Observasi dilakukan untuk mengamati kegiatan di kelas selama kegiatan penelitian. Lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang keadaan subjek penelitian yang meliputi situasi dan aktivitas anak dan guru terhadap kegiatan pembelajaran selama berlangsungnya penelitian tindakan. Tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah meningkatkan kecerdasan kognitif melalui bermain teka-teki pada anak RA Firdausy Kecamatan Medan Denai.
- b. Dokumentasi, dokumentasi diperlukan sebagai bukti kegiatan pembelajaran yang dilakukan anak. Selama proses pembelajaran anak diambil fotonya untuk menunjukkan bukti autentik.
- c. Wawancara dibutuhkan untuk melihat motivasi anak selama proses pembelajaran dan penyampaian materi teka-teki.

2. Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah panduan observasi. Instrumen observasi yang digunakan pada PTK ini ialah *check list* atau daftar cek.

Check list atau daftar cek adalah pedoman observasi yang berisikan daftar dari semua aspek yang akan diobservasi, sehingga observer tinggal memberi tanda ada atau tidak adanya dengan tanda cek (√) tentang aspek yang diobservasi. Adapun alat pengumpul data pada penelitian ini adalah:

Tabel 04: Observasi Kecerdasan Kognitif

N O	Nama Santri	L / P	Pemahaman Anak Tentang Penjelasan Teka-Teki				Anak Mampu Menjawab Teka- Teki				Perkembangan kecerdasan kognitif anak			
			BB	M B	BSH	BS B	BB	M B	BSH	BS B	BB	M B	BS H	BS B
1	Ali Husam Addin	L												
2	Alya Hafiza Humam	P												
3	Aurel Tufa	P												
4	Fanaya safe Alike	P												
5	Fani Puspita Sari	P												
6	Hesti Asti Asih	P												
7	Intan Nur Aini Hsb.	P												
8	M. ALFiqih	L												
9	M. Arfansyah	L												
10	Nabila Isnaini Ginting	P												
11	Nazmi Ramadhan	L												
12	Putri Anggraini	P												
13	Ramadhan Khadafi	L												
14	Rastia Rasyid	P												
15	Syfa Filzah Adani	P												

Keterangan:

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

F. Indikator Kinerja

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu anak dikategorikan berhasil apabila hasil belajar anak/kemampuan anak mencapai 80% dari seluruh anak, dengan standart ketuntasan nilai minimal Berkembang Sesuai Harapan (BSH). 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 model pembelajaran yang tepat.⁶¹

G. Analisa 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.⁶²
2. Analisis data kuantitatif, yaitu penyajian data dalam bentuk angka-angka yang peneliti peroleh dari hasil observasi yang diinterpretasikan dalam bentuk persen.

Analisis data kuantitatif selanjutnya adalah mencari persentase keberhasilan dengan rumus:

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

Keterangan

P= Presentase keberhasilan

f= Jumlah anak yang mendapat nilai

n= Jumlah anak⁶³

H. Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan strategi tindakan kelas model siklus karena objek penelitian hanya satu kelas yang meliputi:

⁶¹ Zainal Aqib, dkk, *Prosedur Penelitian Kelas*, (Jakarta: Salemba Empat, 2009) h. 41.

⁶² *Ibid.*, h. 45

⁶³ *Ibid.*

a. Perencanaan

Kegiatan ini meliputi:

1. Membuat perencanaan pengajaran
2. Mempersiapkan alat peraga
3. Membuat lembar observasi
4. Mendesain alat evaluasi

b. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan yang dilaksanakan dalam tahapan ini adalah melaksanakan kegiatan pembelajaran sebagaimana yang telah direncanakan.

c. Observasi

Pada tahap ini dilaksanakan observasi langsung terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan.

d. Refleksi

Pada tahap ini, data-data yang diperoleh melalui observasi dikumpulkan dan dianalisis guna mengetahui seberapa jauh tindakan telah membawa perubahan, dan bagaimana perubahan terjadi. Secara rinci tahapan penelitian ini dapat dijabarkan dalam gambar berikut ini.

1. Deskripsi Pra Siklus

Berdasarkan hasil observasi awal atau pra siklus pada anak RA Firdausy Kecamatan Medan Denai, bahwa kecerdasan kognitif anak masih rendah. 1 anak memperoleh kemampuan berkembang sangat baik, 2 anak memperoleh kemampuan berkembang sesuai harapan, dan masing-masing 12 anak kecerdasan kognitif belum berkembang dan mulai berkembang.

2. Deskripsi Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini guru :

- Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH).
- Menyiapkan media pembelajaran yang dibutuhkan berupa gambar atau reflika dengan sub tema keluargaku tersayang.

- Membuat lembar observasi.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini guru :

- Guru menerapkan pembelajaran melalui bermain teka-teki
- Anak melakukan pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan kognitif .

c. Tahap Pengamatan

Pada tahap ini guru :

- Memonitor kegiatan anak dalam melakukan pembelajaran dengan tema keluargaku tersayang
- Membantu anak jika menemui kesulitan
- Memberikan tanda ceklist terhadap proses kegiatan anak.

d. Tahap Analisis

Pada tahap ini guru :

- Menganalisa kegiatan anak dalam belajar.

e. Tahap Refleksi

Pada tahap ini guru :

- Membahas dan mengevaluasi hasil pembelajaran dari kegiatan anak.
- sebagai dasar perlu atau tidak melaksanakan siklus kedua. Jika pada siklus I belum menunjukkan adanya peningkatan kecerdasan kognitif anak, maka perlu dilanjutkan dengan siklus II.

3. Deskripsi Siklus II

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini guru :

- Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH).
- Menyiapkan media pembelajaran yang dibutuhkan berupa gambar atau reflika dengan sub tema rumahku.
- Membuat lembar observasi.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini guru :

- Guru menerapkan pembelajaran melalui bermain teka-teki.

- Anak melakukan pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan kognitif .

c. Tahap Pengamatan

Pada tahap ini guru :

- Memonitor kegiatan anak dalam melakukan pembelajaran dengan tema rumahku .
- Membantu anak jika menemui kesulitan
- Memberikan tanda ceklist terhadap proses kegiatan anak.

d. Tahap Analisis

Pada tahap ini guru :

- Menganalisa kegiatan anak dalam belajar.

e. Tahap Refleksi

Pada tahap ini guru :

- Membahas dan mengevaluasi hasil pembelajaran dari kegiatan anak.
- sebagai dasar perlu atau tidak melaksanakan siklus III, jika pada siklus II belum menunjukkan adanya peningkatan kecerdasan kognitif anak, maka perlu dilanjutkan dengan siklus III.

4. Deskripsi Siklus III

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini guru :

- Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH).
- Menyiapkan media pembelajaran yang dibutuhkan berupa gambar atau reflika dengan sub tema sekolahku.
- Membuat lembar observasi.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini guru :

- Guru menerapkan pembelajaran melalui bermain teka-teki.
- Anak melakukan pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan kognitif .

c. Tahap Pengamatan

Pada tahap ini guru :

- Memonitor kegiatan anak dalam melakukan pembelajaran dengan tema sekolahku.
- Membantu anak jika menemui kesulitan
- Memberikan tanda ceklist terhadap proses kegiatan anak.

d. Tahap Analisis

Pada tahap ini guru :

- Menganalisa kegiatan anak dalam belajar.

e. Tahap Refleksi

Pada tahap ini guru :

- Membahas dan mengevaluasi hasil pembelajaran dari kegiatan anak.
- Sebagai dasar perlu atau tidak melaksanakan siklus selanjutnya, jika pada siklus III belum menunjukkan adanya peningkatan kecerdasan kognitif anak.

I. Personalia Penelitian

Penelitian ini dibantu oleh kolaborator, dan teman sejawad sesuai pembagian tugas, adapun yang terlibat dalam penelitian ini adalah:

Tabel 05: Tim Peneliti

Nama	Penelitian	Tugas	Waktu
Azila	Peneliti	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengumpulkan Data ➤ Menganalisis Data ➤ Pengambilan Keputusan 	24 Jam/Minggu
Elfi Hayati	Kolaborator	Penilai II	24 Jam/Minggu
Elmita	Teman Sejawat	Penilai I	24 Jam/Minggu

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian Pra Siklus

Bermain sambil belajar merupakan salah satu cara agar seorang anak dapat meningkatkan perkembangan dalam dirinya. Baik perkembangan fisik maupun psikisnya. Tingkah laku seseorang dimasa yang akan datang merupakan hasil manifestasi dari perkembangannya di masa kanak-kanak, hal ini dapat dilakukan dengan berbagai cara. Salah satu permainan dalam pembelajaran yang dapat dilakukan adalah bermain teka-teki. Bermain teka-teki merupakan salah satu bentuk permainan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran, karena dalam bermain teka-teki terdapat dua unsur yang baik untuk memfasilitasi pembelajaran, yaitu kognitif dan bermain.

Berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan di RA Firdausy Kecamatan Medan Denai pada kelompok B, menunjukkan bahwa dalam pembelajaran yang dilakukan, anak tidak mempunyai kesempatan untuk menemukan sendiri jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan. Anak masih bergantung kepada guru dalam memecahkan masalah, maka keterlibatan anak dalam pembelajaran masih minim. Anak tidak bisa menjawab pertanyaan guru dan hanya terdiam pada saat guru bertanya. pada kegiatan pembelajaran berlangsung anak cenderung bermain dengan anak yang lain. Pada proses pembelajaran seharusnya anak harus diajarkan bagaimana merasakan, mengalami, dan mencoba memecahkan masalah. Hasil observasi tersebut dapat peneliti tuangkan dalam bentuk tabel berikut ini:

Tabel 06
Observasi Kecerdasan Kognitif Anak Pada Pra Siklus

N O	Nama Anak	Indikator Penelitian															
		Anak memahami pertanyaan				Anak dapat menjawab pertanyaan				Anak dapat mengutarakan pertanyaan				Anak berani mengutarakan pendapatnya			
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B
1	Ali Husam Addin			√				√				√				√	
2	Alya Hafiza Humam			√				√				√				√	
3	Aurel Tufa		√				√					√				√	
4	Fanaya safe Alike		√				√					√				√	
5	Fani Puspita Sari		√				√					√				√	
6	Hesti Asti Asih			√				√				√				√	
7	Intan Nur Aini Hsb.		√				√					√				√	
8	M. AlFiqih		√				√					√				√	
9	M. Arfansyah		√				√					√				√	
10	Nabila Isnaini Ginting		√				√					√				√	
11	Nazmi Ramadhan	√				√						√				√	
12	Putri Anggraini		√				√					√				√	
13	Ramadhan Khadafi		√				√					√				√	
14	Rastia Rasyid	√				√						√				√	
15	Syfa Filzah Adani		√				√					√				√	

Keterangan:

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

Berdasarkan deskripsi data pra siklus tentang kecerdasan kognitif anak masih dalam kategori rendah. Hasil ini dapat dilihat lebih jelas pada tabel di bawah ini.

Tabel 07
Hasil Observasi Pra Siklus

NO	Kemampuan yang dicapai	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	f3 +f4 (%)
1	Anak memahami pertanyaan	2	10	2	1	3
		13,3 %	66,7 %	13,3 %	6,7 %	20%
2	Anak dapat menjawab pertanyaan	2	10	2	1	3
		13,3 %	66,7 %	13,3 %	6,7 %	20%
3	Anak dapat mengutarakan pertanyaan	2	10	2	1	3
		13,3 %	66,7 %	13,3 %	6,7 %	20%
4	Anak berani mengutarakan pendapatnya	2	10	2	1	3
		13,3 %	66,7 %	13,3 %	6,7 %	20%

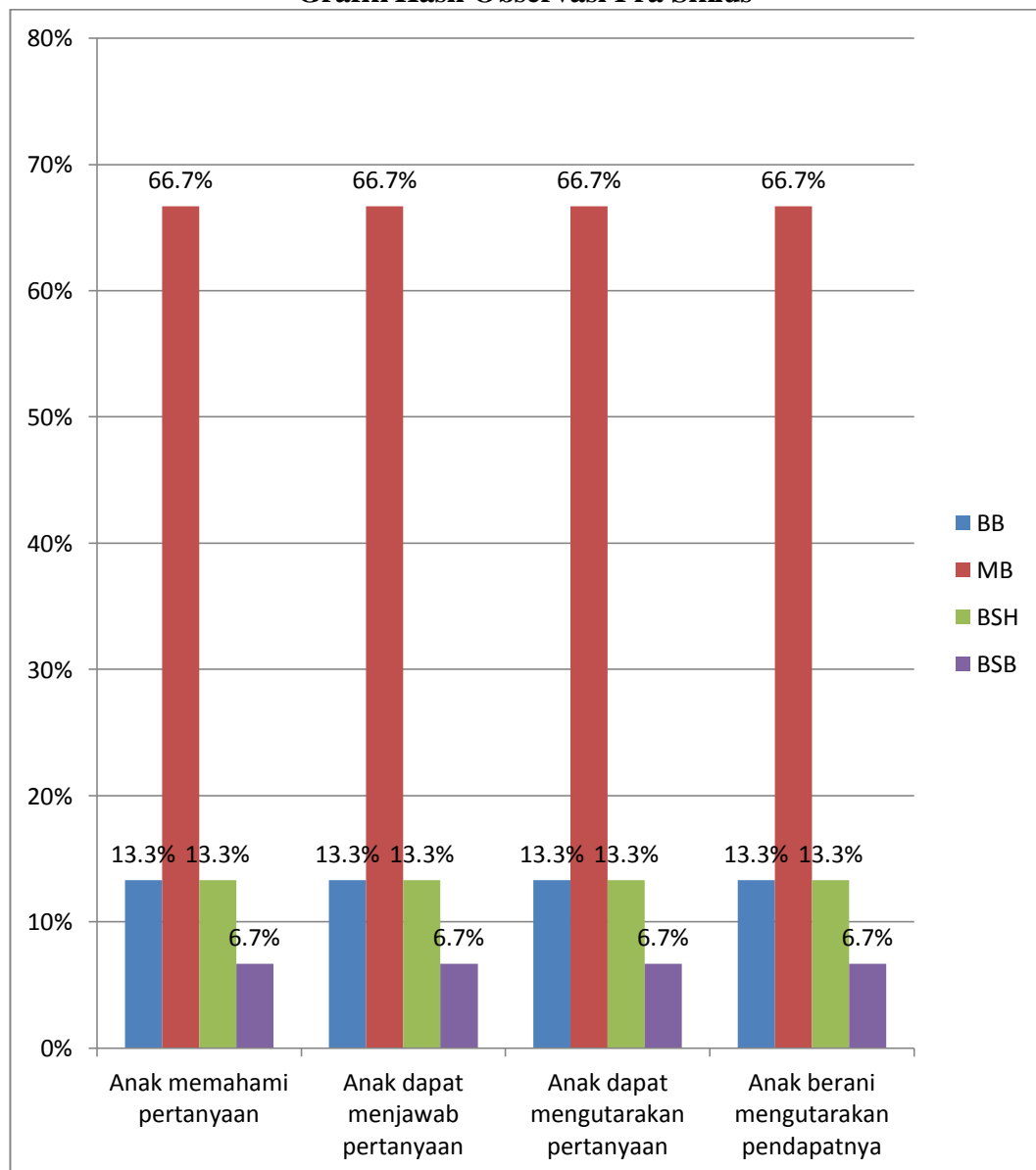
Berdasarkan hasil observasi pada pra siklus, maka dapat dihitung tingkat keberhasilan pembelajaran pada pra siklus ini. Sesuai indikator kinerja bahwa keberhasilan pembelajaran apabila anak memiliki kemampuan berkembang sesuai harapan (BSH), maka dapat dirincikan sebagai:

1. Anak memahami pertanyaan, yang belum berkembang 13,3%, atau 2 anak mulai berkembang, 66,7 % atau 10 anak, berkembang sesuai harapan 13,3% atau 2 anak, Berkembang sangat baik 6,7% atau 1 anak.
2. Anak dapat menjawab pertanyaan, yang belum berkembang 13,3% atau 2 anak, mulai berkembang, 66,7 % atau 10 anak, berkembang sesuai harapan 13,3% atau 2 anak, Berkembang sangat baik 6,7% atau 1 anak.
3. Anak dapat mengutarakan pertanyaan, yang belum berkembang 13,3% atau 2 anak, mulai berkembang, 66,7% atau 10 anak, berkembang sesuai harapan 13,3% atau 2 anak, Berkembang sangat baik 6,7% atau 1 anak.

4. Anak berani mengutarakan pendapatnya, yang belum berkembang 13,3% atau 2 anak, mulai berkembang, 66,7% atau 10 anak, berkembang sesuai harapan 13,3% atau 2 anak, Berkembang sangat baik 6,7% atau 1 anak.

Berdasarkan indikator kinerja bahwa keberhasilan belajar minimal adalah BSH, maka dapat dibuat grafik keberhasilan belajar pada pra siklus ini untuk melihat bagaimana kecerdasan kognitif anak adalah:

Grafik 01
Grafik Hasil Observasi Pra Siklus



Tabel 08
Keberhasilan Pembelajaran Pada Pra Siklus

NO	Kemampuan yang dicapai	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f3 (%)	f4 (%)	f3 +f4 (%)
1	Anak memahami pertanyaan	2	1	3
		13,3 %	6,7 %	20%
2	Anak dapat menjawab pertanyaan	2	1	3
		13,3 %	6,7 %	20%
3	Anak dapat mengutarakan pertanyaan	2	1	3
		13,3 %	6,7 %	20%
4	Anak berani mengutarakan pendapatnya	2	1	3
		13,3 %	6,7 %	20%
Rata-Rata =20%				

Berdasarkan pada tabel di atas terlihat keberhasilan pembelajaran yang dilakukan pada pra siklus berdasarkan ketentuan berkembang sesuai harapan (BSH), dan berkembang sangat baik (BSB) yaitu:

1. Anak memahami pertanyaan, yang berkembang sesuai harapan 13,3% atau 2 anak, Berkembang sangat baik 6,7% atau 1 anak.
2. Anak dapat menjawab pertanyaan, yang berkembang sesuai harapan 13,3% atau 2 anak, Berkembang sangat baik 6,7% atau 1 anak.
3. Anak dapat mengutarakan pertanyaan, yang berkembang sesuai harapan 13,3% atau 2 anak, Berkembang sangat baik 6,7% atau 1 anak.
4. Anak berani mengutarakan pendapatnya, yang berkembang sesuai harapan 13,3% atau 2 anak, Berkembang sangat baik 6,7% atau 1 anak.

Hasil rata-rata pembelajaran pada pra siklus ini adalah 20% hal ini menunjukkan bahwa kecerdasan kognitif anak-anak masih sangat rendah. Hal ini menggugah peneliti sebagai guru di RA Firdausy Kecamatan Medan Denai untuk melakukan perbaikan melalui penelitian tindakan kelas guna meningkatkan kecerdasan kognitif anak.

B. Deskripsi Siklus I

1. Perencanaan

Sebelum penelitian ini dilaksanakan, terlebih dahulu harus dipersiapkan dengan baik hal-hal yang berkaitan dengan topik penelitian yang antara lain:

- a. Menyusun skenario perbaikan
- b. Menyusun rencana kegiatan satu siklus untuk siklus 1
- c. Menyiapkan kegiatan bermain teka-teki dengan tema lingkunganku dan sub tema keluargaku tersayang
- d. Tema spesifiknya adalah ayah dan ibu, kakek dan nenek, kakak dan adik, om dan tante, serta sholat berjamaah
- e. Menyiapkan alat pengumpul data.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan merupakan proses pelaksanaan penelitian tindakan kelas melalui bermain teka-teki. Kegiatan pembelajaran yang tampak adalah hasil observasi. Guna mengetahui hal tersebut maka perlu dilakukan langkah-langkah:

- a. Guru memberi penjelasan tentang bermain teka-teki
- b. Guru memberikan petunjuk cara bermain teka-teki.
- c. Anak didudukan membentuk leter U dan dibagi dalam 3 kelompok.
- d. Anak melakukan pembelajaran bermain teka-teki.
- e. Guru memberikan arahan dan motivasi pada anak dalam bermain teka-teki sesuai rencana pembelajaran.

3. Observasi dan Evaluasi

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I, maka di peroleh data berikut ini.

Tabel 09
Observasi Kecerdasan Kognitif Anak Pada Siklus I

N O	Nama Anak	Indikator Penelitian															
		Anak memahami pembelajaran dengan teka-teki				Anak dapat memberikan teka-teki kepada teman				Anak dapat menjawab teka-teki				Kecerdasan kognitif anak			
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B
1	Ali Husam Addin			√				√						√			√
2	Alya Hafiza Humam		√				√							√			√
3	Aurel Tufa		√				√							√			√
4	Fanaya safe Alike		√				√						√				√
5	Fani Puspita Sari			√			√			√						√	
6	Hesti Asti Asih	√				√				√						√	
7	Intan Nur Aini Hsb.		√				√			√				√			
8	M. AlFiqih				√		√				√					√	
9	M. Arfansyah			√			√				√					√	
10	Nabila Isnaini Ginting				√		√			√						√	
11	Nazmi Ramadhan				√			√		√						√	
12	Putri Anggraini		√				√						√				√
13	Ramdhan Khadafi			√			√				√					√	
14	Rastia Rasyid				√			√		√						√	
15	Syfa Filzah Adani		√				√						√				√

Keterangan:

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

Berdasarkan deskripsi data pada siklus I tentang kecerdasan kognitif anak juga masih dalam kategori rendah. Hasil ini dapat dilihat lebih jelas pada tabel di bawah ini.

Tabel 10
Hasil Observasi Siklus I

NO	Kemampuan yang dicapai	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	f3 +f4 (%)
1	Anak memahami pembelajaran dengan teka-teki	1	6	4	4	8
		6,6 %	40 %	26,7 %	26,7 %	53,4%
2	Anak dapat memberikan teka-teki kepada teman	1	7	5	2	7
		6,6 %	46,7 %	33,3 %	13,2 %	46,5%
3	Anak dapat menjawab teka-teki	1	6	4	4	8
		6,6 %	40 %	26,7 %	26,7 %	53,4%
4	Kecerdasan kognitif anak	1	6	4	4	8
		6,6 %	40 %	26,7 %	26,7 %	53,4%

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I, maka dapat dihitung tingkat keberhasilan pembelajaran pada siklus I ini. Sesuai indikator kinerja bahwa keberhasilan pembelajaran apabila anak memiliki kemampuan berkembang sesuai harapan (BSH), maka dapat dirincikan sebagai:

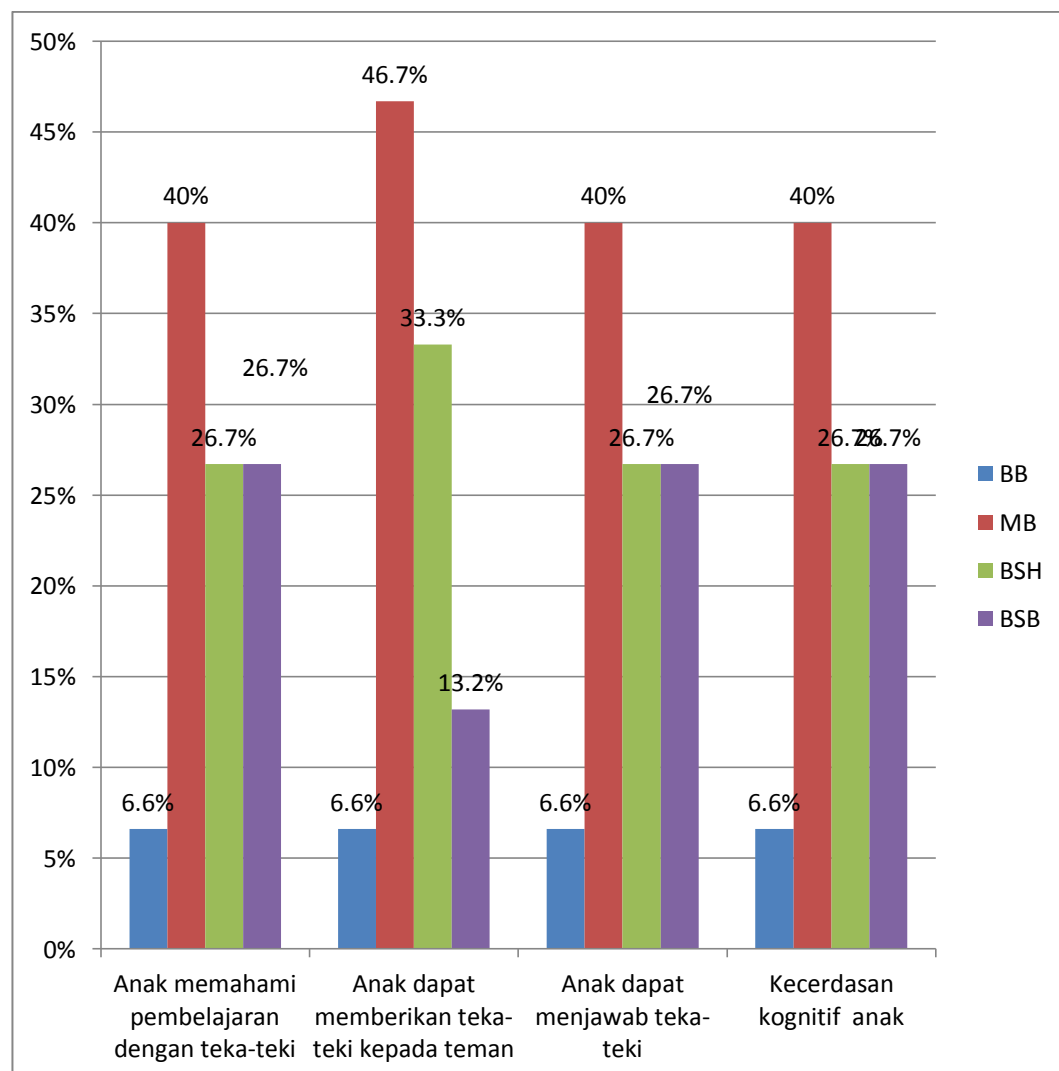
1. Anak memahami pembelajaran dengan teka-teki, yang belum berkembang 6,6%, atau 1 anak mulai berkembang, 40% atau 6 anak, berkembang sesuai harpan 26,7% atau 4 anak, berkembang sangat baik 26,7% atau 4 anak.
2. Anak dapat memberikan teka-teki kepada teman, yang belum berkembang 6,6% atau 1 anak, mulai berkembang, 46,7 % atau 7 anak, berkembang sesuai harpan 33,3% atau 5 anak, Berkembang sangat baik 13,2% atau 2anak.

3. Anak dapat menjawab teka-teki, yang belum berkembang 6,6%, atau 1 anak mulai berkembang, 40% atau 6 anak, berkembang sesuai harapan 26,7% atau 4 anak, berkembang sangat baik 26,7% atau 4 anak.
4. Kecerdasan kognitif anak, yang belum berkembang 6,6%, atau 1 anak mulai berkembang, 40% atau 6 anak, berkembang sesuai harapan 26,7% atau 4 anak, berkembang sangat baik 26,7% atau 4 anak.

Berdasarkan indikator kinerja bahwa keberhasilan belajar minimal adalah BSH, maka dapat dibuat grafik keberhasilan belajar pada siklus I ini untuk melihat bagaimana kecerdasan kognitif anak adalah:

Grafik 02

Grafik Hasil Observasi Siklus I



Tabel 11
Keberhasilan Pembelajaran Pada Siklus I

NO	Kemampuan yang dicapai	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f3 (%)	f4 (%)	f3 +f4 (%)
1	Anak memahami pembelajaran dengan teka-teki	4	4	8
		26,7 %	26,7 %	53,4%
2	Anak dapat memberikan teka-teki kepada teman	5	2	7
		33,3 %	13,2 %	46,5%
3	Anak dapat menjawab teka-teki	4	4	8
		26,7 %	26,7 %	53,4%
4	Kecerdasan kognitif anak	4	4	8
		26,7 %	26,7 %	53,4%
Rata-Rata =51.7%				

Berdasarkan pada tabel di atas terlihat keberhasilan pembelajaran yang dilakukan pada siklus melalui bermain teka-teki berdasarkan ketentuan berkembang sesuai harapan (BSH), dan berkembang sangat baik (BSB) yaitu:

1. Anak memahami pembelajaran dengan teka-teki, yang berkembang sesuai harapan 26,7% atau 4 anak, Berkembang sangat baik 26,7% atau 4 anak.
2. Anak dapat memberikan teka-teki kepada teman, yang berkembang sesuai harapan 33,3% atau 5 anak, Berkembang sangat baik 13,2% atau 2 anak.
3. Anak dapat menjawab teka-teki, yang berkembang sesuai harapan 26,7% atau 4 anak, Berkembang sangat baik 26,7% atau 4 anak.
4. Kecerdasan kognitif anak, yang berkembang sesuai harapan 26,7% atau 4 anak, Berkembang sangat baik 26,7% atau 4 anak.

Hasil rata-rata pembelajaran pada siklus I ini adalah 51,7% hal ini menunjukkan bahwa kecerdasan kognitif anak-anak masih kurang. Berdasarkan hasil analisis tersebut, maka peneliti bersama guru dan teman sejawat melakukan perbaikan untuk meningkatkan kecerdasan anak melalui bermain teka-teki.

4. Refleksi

a. Kelebihan

1. Anak sangat senang bermain teka-teki
2. Anak merasa senang dapat belajar sambil bermain
3. Guru dapat menstimulasi anak

b. Kelemahan

1. Sebahagian anak masih ada yang bercerita dengan temannya saat pembelajaran dilakukan
2. Anak masih cenderung mendengarkan akan tetapi belum semuanya memahami maksud teka-teki

c. Perbaikan

1. Salah satu guru harus turut mengawasi anak
2. Memberikan *reward* kepada anak yang mampu menjawab teka-teki.

C. Deskripsi Siklus II

1. Perencanaan

Sebelum penelitian ini dilaksanakan, terlebih dahulu harus dipersiapkan dengan baik hal-hal yang berkaitan dengan topik penelitian yang antara lain:

- a. Menyusun skenario perbaikan
- b. Menyusun rencana kegiatan satu siklus untuk siklus II
- c. Menyiapkan kegiatan bermain teka-teki dengan tema lingkunganku dan sub tema rumah
- d. Tema spesifiknya adalah rumah ibadah, rumah tinggal, rumah makan, rumah sakit, dan rumah adat.
- e. Menyiapkan alat pengumpul data berupa kamera untuk mendokumentasikan kegiatan penelitian.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan merupakan proses pelaksanaan penelitian tindakan kelas melalui bermain teka-teki. Kegiatan pembelajaran yang tampak adalah hasil observasi. Guna mengetahui hal tersebut maka perlu dilakukan langkah-langkah:

- a. Guru memberi penjelasan tentang bermain teka-teki
- b. Guru memberikan petunjuk cara bermain teka-teki.
- c. Anak didudukkan membentuk leter U dan dibagi dalam 3 kelompok.
- d. Anak melakukan pembelajaran bermain teka-teki.
- e. Guru memberikan arahan dan motivasi pada anak dalam bermain teka-teki sesuai rencana pembelajaran.

3. Observasi dan Evaluasi

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II, maka di peroleh data berikut ini.

Tabel 12
Observasi Kecerdasan Kognitif Anak Pada Siklus II

N O	Nama Anak	Indikator Penelitian															
		Anak memahami pembelajaran dengan teka-teki				Anak dapat memberikan teka-teki kepada teman				Anak dapat menjawab teka-teki				Kecerdasan kognitif anak			
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B
1	Ali Husam Addin				√				√				√				√
2	Alya Hafiza Humam				√				√				√				√
3	Aurel Tufa				√				√				√				√
4	Fanaya safe Alike				√				√				√				√
5	Fani Puspita Sari			√				√				√				√	
6	Hesti Asti Asih		√					√				√				√	
7	Intan Nur Aini Hsb.				√				√				√				√
8	M. AlFiqih				√				√				√				√
9	M. Arfansyah				√			√					√				√
10	Nabila Isnaini Ginting			√				√					√				√
11	Nazmi Ramadhan			√				√				√				√	
12	Putri Anggraini				√				√				√				√
13	Ramdhan Khadafi			√				√					√				√
14	Rastia Rasyid		√					√					√				√
15	Syfa Filzah Adani				√			√					√				√

Keterangan:

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembangan Sangat Baik

Berdasarkan deskripsi data pada siklus II tentang kecerdasan kognitif anak dalam kategori lebih baik dari siklus sebelumnya. Hasil ini dapat dilihat lebih jelas pada tabel di bawah ini.

Tabel 13
Hasil Observasi Siklus II

NO	Kemampuan yang dicapai	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	f3 +f4 (%)
1	Anak memahami pembelajaran dengan teka-teki	0	2	4	9	13
		0 %	13,4 %	26,6 %	60 %	86,6%
2	Anak dapat memberikan teka-teki kepada teman	0	4	4	7	11
		0 %	26,6 %	26,7 %	46,7 %	73,4%
3	Anak dapat menjawab teka-teki	0	2	6	7	13
		0%	13,3%	40%	46,7	86,7%
4	Kecerdasan kognitif anak	0	2	6	7	13
		0%	13,3%	40%	46,7	86,7%

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II, maka dapat dihitung tingkat keberhasilan pembelajaran pada siklus II ini. Sesuai indikator kinerja bahwa keberhasilan pembelajaran apabila anak memiliki kemampuan berkembang sesuai harapan (BSH), maka dapat dirincikan sebagai:

1. Anak memahami pembelajaran dengan teka-teki, yang belum berkembang 0%, atau tidak ada lagi, mulai berkembang, 13,4% atau 2 anak, berkembang sesuai harpan 26,6% atau 4 anak, berkembang sangat baik 60% atau 9 anak.
2. Anak dapat memberikan teka-teki kepada teman, yang belum berkembang 0% atau 0 anak, mulai berkembang, 26,6 % atau 4 anak, berkembang

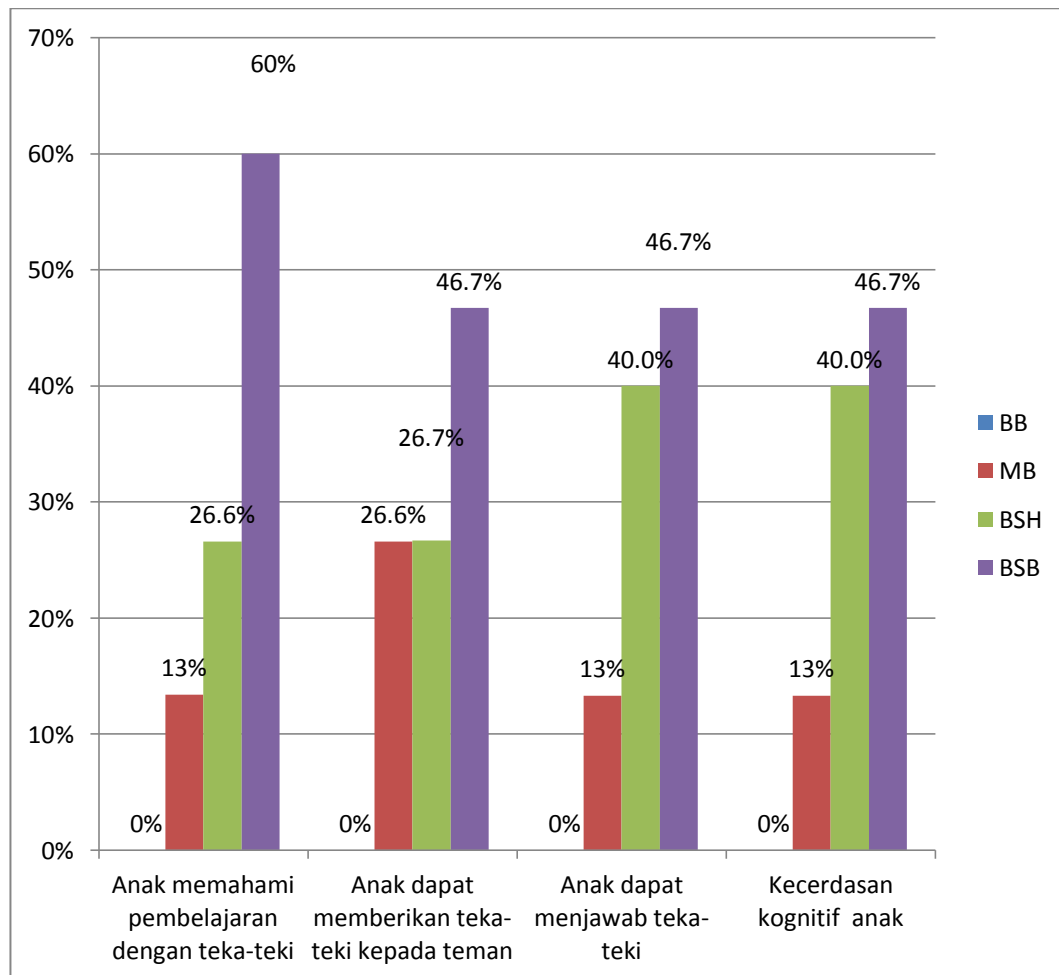
sesuai harapan 26,7% atau 4 anak, Berkembang sangat baik 46,7% atau 7 anak.

3. Anak dapat menjawab teka-teki, yang belum berkembang 0%, atau 0 anak mulai berkembang, 13,3% atau 2 anak, berkembang sesuai harapan 40 % atau 6 anak, berkembang sangat baik 46,7% atau 7 anak.
4. Kecerdasan kognitif anak, yang belum berkembang 0%, atau 0 anak mulai berkembang, 13,3% atau 2 anak, berkembang sesuai harapan 40 % atau 6 anak, berkembang sangat baik 46,7% atau 7 anak.

Berdasarkan indikator kinerja bahwa keberhasilan belajar minimal adalah BSH, maka dapat dibuat grafik keberhasilan belajar pada siklus II ini untuk melihat bagaimana kecerdasan kognitif anak adalah:

Grafik 03

Grafik Hasil Observasi Siklus II



Tabel 14
Keberhasilan Pembelajaran Pada Siklus II

NO	Kemampuan yang dicapai	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f3 (%)	f4 (%)	f3 +f4 (%)
1	Anak memahami pembelajaran dengan teka-teki	4	9	13
		26,6 %	60 %	86,6%
2	Anak dapat memberikan teka-teki kepada teman	4	7	11
		26,7 %	46,7 %	73,4%
3	Anak dapat menjawab teka-teki	6	7	13
		40%	46,7	86,7%
4	Kecerdasan kognitif anak	6	7	13
		40%	46,7	86,7%
Rata-Rata =83,4%				

Berdasarkan pada tabel di atas terlihat keberhasilan pembelajaran yang dilakukan pada siklus ini melalui bermain teka-teki berdasarkan ketentuan berkembang sesuai harapan (BSH), dan berkembang sangat baik (BSB) yaitu:

1. Anak memahami pembelajaran dengan teka-teki, yang berkembang sesuai harapan 26,6% atau 4 anak, Berkembang sangat baik 60% atau 9 anak.
2. Anak dapat memberikan teka-teki kepada teman, yang berkembang sesuai harapan 26,7% atau 4 anak, Berkembang sangat baik 46,7% atau 7 anak.
3. Anak dapat menjawab teka-teki, yang berkembang sesuai harapan 40% atau 6 anak, Berkembang sangat baik 46,7% atau 7 anak.
4. Kecerdasan kognitif anak, yang berkembang sesuai harapan 40% atau 6 anak, Berkembang sangat baik 46,7% atau 7 anak.

Hasil rata-rata pembelajaran pada siklus II ini adalah 83,4% hal ini menunjukkan bahwa kecerdasan kognitif anak-anak dalam kategori sangat baik, akan tetapi masih ada satu indikator yang belum tercapai sebesar 80%. Berdasarkan hasil analisis tersebut, maka peneliti bersama guru dan teman sejawat sepakat untuk melakukan penelitian selanjutnya guna memperbaiki kecerdasan anak melalui bermain teka-teki.

4. Refleksi

a. Kelebihan

1. Anak sangat senang bermain teka-teki
2. Anak merasa senang dapat belajar sambil bermain
3. Guru dapat menstimulus anak

b. Kelemahan

1. Sebahagian anak masih ada yang bercerita dengan temannya saat pembelajaran dilakukan
2. Anak masih cenderung mendengarkan akan tetapi belum semuanya memahami maksud bermain teka-teki

c. Perbaikan

1. Salah satu guru harus turut mengawasi anak
2. Memberikan *reward* kepada anak yang mampu menjawab teka-teki.

D. Deskripsi Siklus III

1. Perencanaan

Sebelum penelitian ini dilaksanakan, terlebih dahulu harus dipersiapkan dengan baik hal-hal yang berkaitan dengan topik penelitian yang antara lain:

- a. Menyusun skenario perbaikan
- b. Menyusun rencana kegiatan satu siklus untuk siklus III
- c. Menyiapkan kegiatan bermain teka-teki dengan tema lingkunganku dan sub tema sekolahku
- d. Tema spesifiknya adalah fungsi sekolah, gedung sekolah, ruangan yang ada di sekolah, orang-orang yang ada di sekolah, dan peralatan di sekolah.

- e. Menyiapkan alat pengumpul data berupa kamera untuk mendokumentasikan kegiatan penelitian.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan merupakan proses pelaksanaan penelitian tindakan kelas melalui bermain teka-teki. Kegiatan pembelajaran yang tampak adalah hasil observasi. Guna mengetahui hal tersebut maka perlu dilakukan langkah-langkah:

- a. Guru memberi penjelasan tentang bermain teka-teki
- b. Guru memberikan petunjuk cara bermain teka-teki.
- c. Anak didudukkan membentuk leter U dan dibagi dalam 3 kelompok.
- d. Anak melakukan pembelajaran bermain teka-teki.
- e. Guru memberikan arahan dan motivasi pada anak dalam bermain teka-teki sesuai rencana pembelajaran.

3. Observasi dan Evaluasi

Berdasarkan hasil observasi pada siklus III, maka di peroleh data berikut ini.

Tabel 15
Observasi Kecerdasan Kognitif Anak Pada Siklus III

N O	Nama Anak	Indikator Penelitian															
		Anak memahami pembelajaran dengan teka-teki				Anak dapat memberikan teka-teki kepada teman				Anak dapat menjawab teka-teki				Kecerdasan kognitif anak			
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B
1	Ali Husam Addin				√				√				√				√
2	Alya Hafiza Humam				√				√				√				√
3	Aurel Tufa				√				√				√				√
4	Fanaya safe Alike				√				√				√				√
5	Fani Puspita Sari				√			√					√				√
6	Hesti Asti Asih			√				√				√				√	
7	Intan Nur Aini Hsb.				√				√				√				√
8	M. AlFiqih				√				√				√				√
9	M. Arfansyah				√			√					√				√
10	Nabila Isnaini Ginting			√				√					√				√
11	Nazmi Ramadhan			√					√				√				√
12	Putri Anggraini				√				√				√				√
13	Ramdhan Khadafi			√				√					√				√
14	Rastia Rasyid		√					√					√				√
15	Syfa Filzah Adani				√			√					√				√

Keterangan:

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

Berdasarkan deskripsi data pada siklus III tentang kecerdasan kognitif anak dalam kategori sangat baik, dan lebih baik dari siklus sebelumnya. Hasil ini dapat dilihat lebih jelas pada tabel di bawah ini.

Tabel 16
Hasil Observasi Siklus III

NO	Kemampuan yang dicapai	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	f3 +f4 (%)
1	Anak memahami pembelajaran dengan teka-teki	0	1	4	10	14
		0 %	6,7 %	26,6 %	66,7 %	93,3%
2	Anak dapat memberikan teka-teki kepada teman	0	2	5	8	13
		0 %	13,4 %	33,3 %	53,4 %	86,7%
3	Anak dapat menjawab teka-teki	0	1	6	8	14
		0%	6,6%	40%	53,4%	93,4%
4	Kecerdasan kognitif anak	0	1	6	8	14
		0%	6,6%	40%	53,4%	93,4%

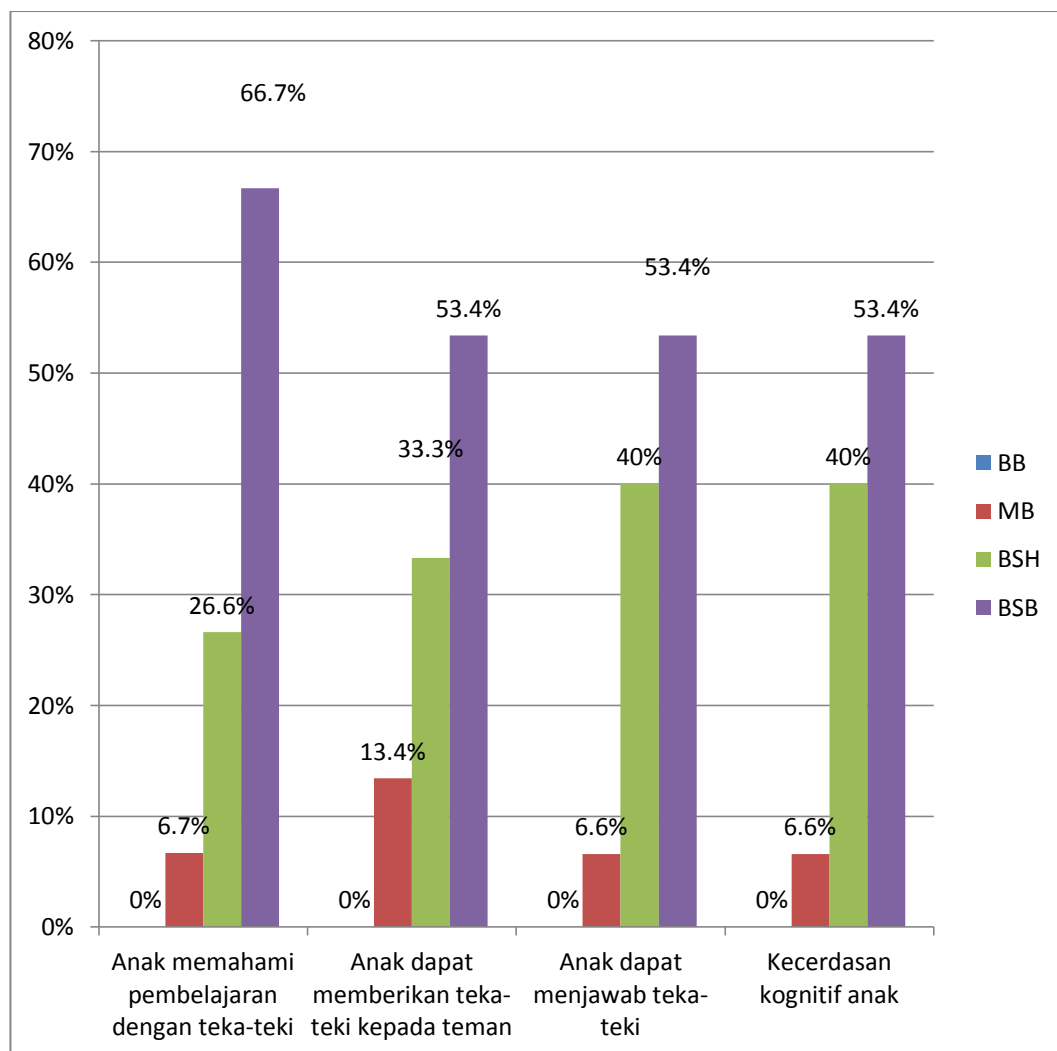
Berdasarkan hasil observasi pada siklus III, maka dapat dihitung tingkat keberhasilan pembelajaran pada siklus III ini. Sesuai indikator kinerja bahwa keberhasilan pembelajaran apabila anak memiliki kemampuan berkembang sesuai harapan (BSH), maka dapat dirincikan sebagai:

1. Anak memahami pembelajaran dengan teka-teki, yang belum berkembang 0%, atau tidak ada lagi, mulai berkembang, 6,7% atau 1 anak, berkembang sesuai harpan 26,6% atau 4 anak, berkembang sangat baik 66,7% atau 10 anak.
2. Anak dapat memberikan teka-teki kepada teman, yang belum berkembang 0% atau 0 anak, mulai berkembang, 13,4 % atau 2 anak, berkembang sesuai harpan 33,3% atau 5 anak, Berkembang sangat baik 53,4% atau 8 anak.

3. Anak dapat menjawab teka-teki, yang belum berkembang 0%, atau 0 anak mulai berkembang, 6,6% atau 1 anak, berkembang sesuai harapan 40 % atau 6 anak, berkembang sangat baik 53,4% atau 8 anak.
4. Kecerdasan kognitif anak, yang belum berkembang 0%, atau 0 anak mulai berkembang, 6,6% atau 1 anak, berkembang sesuai harapan 40 % atau 6 anak, berkembang sangat baik 53,4% atau 8 anak.

Berdasarkan indikator kinerja bahwa keberhasilan belajar minimal adalah BSH, maka dapat dibuat grafik keberhasilan belajar pada siklus III ini untuk melihat bagaimana kecerdasan kognitif anak adalah:

Grafik 04
Grafik Hasil Observasi Siklus III



Tabel 17
Keberhasilan Pembelajaran Pada Siklus III

NO	Kemampuan yang dicapai	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f3 (%)	f4 (%)	f3 +f4 (%)
1	Anak memahami pembelajaran dengan teka-teki	4	10	14
		26,6 %	66,7 %	93,3%
2	Anak dapat memberikan teka-teki kepada teman	5	8	13
		33,3 %	53,4 %	86,7%
3	Anak dapat menjawab teka-teki	6	8	14
		40%	53,4%	93,4%
4	Kecerdasan kognitif anak	6	8	14
		40%	53,4%	93,4%
Rata-Rata =91,7%				

Berdasarkan pada tabel di atas terlihat keberhasilan pembelajaran yang dilakukan pada siklus III ini melalui bermain teka-teki berdasarkan ketentuan berkembang sesuai harapan (BSH), dan berkembang sangat baik (BSB) yaitu:

1. Anak memahami pembelajaran dengan teka-teki, yang berkembang sesuai harapan 26,6% atau 4 anak, Berkembang sangat baik 66,7% atau 10 anak.
2. Anak dapat memberikan teka-teki kepada teman, yang berkembang sesuai harapan 33,3% atau 5 anak, Berkembang sangat baik 53,4% atau 8 anak.
3. Anak dapat menjawab teka-teki, yang berkembang sesuai harapan 40% atau 6 anak, Berkembang sangat baik 53,4% atau 8 anak.
4. Kecerdasan kognitif anak, yang berkembang sesuai harapan 40% atau 6 anak, Berkembang sangat baik 53,4% atau 8 anak.

Hasil rata-rata pembelajaran pada siklus III ini adalah 91,7% hal ini menunjukkan bahwa kecerdasan kognitif anak-anak dalam kategori sangat baik.

4. Refleksi

- a. Anak sangat senang bermain teka-teki
- b. Anak merasa senang dapat belajar sambil bermain
- c. Guru dapat menstimulus anak

E. Pembahasan

Bermain sambil belajar merupakan salah satu cara agar seorang anak dapat meningkatkan perkembangan dalam dirinya. Baik perkembangan fisik maupun psikisnya. Tingkah laku seseorang dimasa yang akan datang merupakan hasil manifestasi dari perkembangannya di masa kanak-kanak, hal ini dapat dilakukan dengan berbagai cara. Salah satu permainan dalam pembelajaran yang dapat dilakukan adalah bermain teka-teki.

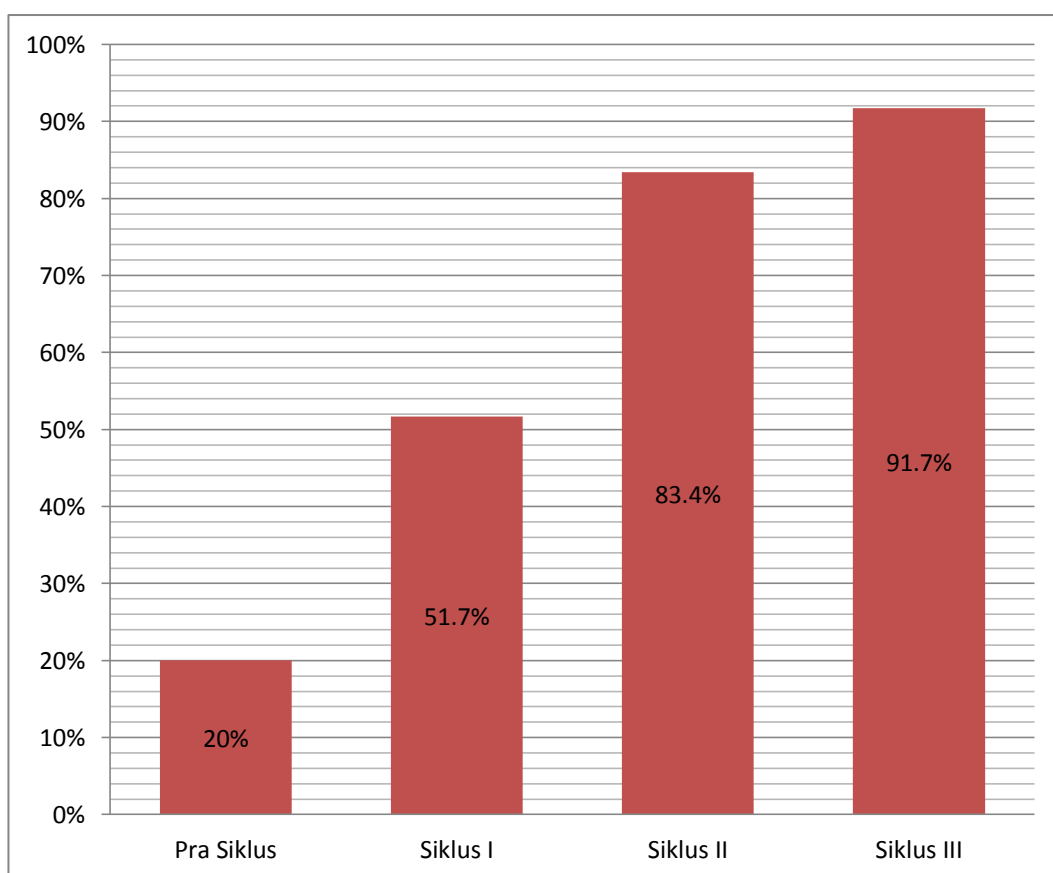
Bermain teka-teki merupakan salah satu bentuk permainan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran, karena dalam bermain teka-teki terdapat dua unsur yang baik untuk memfasilitasi pembelajaran, yaitu kognitif dan bermain. Berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan di RA Firdausy Kecamatan Medan Denai pada kelompok B dengan 15 anak bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan kognitif melalui bermain teka-teki pada anak RA Firdausy Kecamatan Medan Denai. Indikator observasi dengan tiga indikator yaitu pemahaman anak tentang penjelasan teka-teki, anak mampu menjawab teka-teki, dan perkembangan kecerdasan kognitif anak. Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan kecerdasan kognitif anak yang diawali dari pra siklus hingga siklus III.

Peningkatan pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan kognitif melalui bermain teka-teki di RA. Firdausy Kecamatan Medan Denai ditunjukkan mulai dari pra tindakan bahwa secara keseluruhan atau rata-rata kelas peningkatan hasil penelitian ini dalam bentuk persen diawali dari pra siklus adalah 20%. Selanjutnya pada siklus I terjadi kenaikan menjadi 51,7%, dan pada siklus II

terjadi kenaikan mencapai 83,4%, akan tetapi ada satu indikator yang belum tercapai sebesar 80% selanjutnya pada siklus III terjadi peningkatan dan hasil pembelajaran mencapai 91,7%.

Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa melalui bermain teka-teki dapat meningkatkan kecerdasan kognitif anak usia dini, sebagaimana yang telah peneliti lakukan di RA. Firdausy Kecamatan Medan Denai. Hasil peningkatan penelitian tersebut dapat peneliti gambarkan dalam bentuk grafik berikut ini.

Grafik 05
Hasil Peningkatan Penelitian



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan di RA Firdausy Kecamatan Medan Denai pada kelompok B dengan 15 anak bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan kognitif melalui bermain teka-teki pada anak RA Firdausy Kecamatan Medan Denai. Indikator observasi dengan tiga indikator yaitu pemahaman anak tentang penjelasan teka-teki, anak mampu menjawab teka-teki, dan perkembangan kecerdasan kognitif anak. Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan kecerdasan kognitif anak yang diawali dari pra siklus hingga siklus III.

Peningkatan pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan kognitif melalui bermain teka-teki di RA. Firdausy Kecamatan Medan Denai ditunjukkan mulai dari pra tindakan bahwa secara keseluruhan atau rata-rata kelas peningkatan hasil penelitian ini dalam bentuk persen diawali dari pra siklus adalah 20%. Selanjutnya pada siklus I terjadi kenaikan menjadi 51,7%, dan pada siklus II terjadi kenaikan mencapai 83,4%, akan tetapi ada satu indikator yang belum tercapai sebesar 80% selanjutnya pada siklus III terjadi peningkatan dan hasil pembelajaran mencapai 91,7%. Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa melalui bermain teka-teki dapat meningkatkan kecerdasan kognitif anak usia dini, sebagaimana yang telah peneliti lakukan di RA. Firdausy Kecamatan Medan Denai.

B. Saran

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

1. Bagi guru

- a. Perlu ada model pembelajaran lainnya yang dapat dilakukan sebagai alternatif dalam proses pembelajaran.

- b. Perlu dipahami bahwa pembelajaran yang tepat bagi anak usia dini lebih tepat dengan anak melakukannya langsung dengan cara bermain.
- c. Perlu ada pengembangan pembelajaran lainnya bagi anak RA Firdausy Kecamatan Medan Denai.

2. Bagi Lembaga

- a. Perlunya lembaga menyiapkan sarana pembelajaran yang menarik bagi anak.
- b. Peningkatan kualitas pembelajaran lebih utama dari pada pembangunan fisik atau gedung.

3. Bagi peneliti selanjutnya

- a. Kegiatan pembelajaran melalui bermain teka-teki dapat mengembangkan aspek perkembangan anak lainnya diantaranya aspek bahasa anak.
- b. Perlu adanya penelitian lain oleh peneliti selanjutnya secara terencana untuk meningkatkan kualitas sekolah.
- c. Peneliti lainnya perlu membuat sebuah pembaharuan yang dapat menggali potensi dan bakat anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Allen, Kevin Eileen, dkk. 2010. *Profil Perkembangan Anak*. Jakarta: PT. Indeks.
- Al-Rasyid. Harun. et al. 2009. *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Anitah, Sri. 2010. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Arifin, Zainal. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Aqib, Zainal. 2009. *Belajar dan Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Bandung: CV. Yrama Widya.
- _____. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- _____. 2009. *Prosedur Penelitian Kelas*. Jakarta: Salemba Empat.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Gunarti. 2010. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hafnita, Mutia. 2008. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Haryanto, Agus. 2008. *Permainan Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Mitra Media Pustaka.
- Jamaris, Martini. 2006. *Perkembangan dan Pengembangan Anak TK*. Jakarta: Grasindo.
- Kosasi, Ahmad. 2014. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Moeslichatun. 2009. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Montolulu. dkk. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Muksin. 2006. *Bermain dan Kecerdasan Matematis*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Mustaqim. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pustaka Pelajar.
- Nugraha, Ali. 2008. *Pengembangan Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini*. Bandung: Rama Media.
- Nurani, Yuliani. 2006. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: YCPI.
- Pelu, Ferdinan. 2013. *Kecerdasan Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta.
- Permendiknas. 2009. *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Prayitno, Elida. 2006. *Buku Ajar Perkembangan Anak Usia Dini dan SD*. Padang: Angkasa Raya.
- Putra, Winata. Dkk. 2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Rahman, Hibana S. 2006. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PGTKI Press.
- Rahmawati, Ami. 2009. *Permainan Tradisional*. Lembang: PT. Cahaya Ilmu.
- Satya, Wira Indra. 2006. *Membangun Kebugaran Jasmani dan Kecerdasan Melalui Bermain Olahraga*. Jakarta: Millenia.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Supartini. 2010. *Peningkatan Kompetensi Bilangan Anak TK Melalui Permainan Matematika*. Jakarta: PT. Remaja Rodaskarya.
- Susanto. Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pergantian Dalam Berbagai Aspek*. Jakarta: Kencana Prenada Group.
- Suyanto, Slamet. 2006. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Wahidmurni dan Ali, Nur. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Agama dan Umum dari Teori Menuju Praktik Disertai Contoh Hasil Penelitian*. Malang: UM Press.
- Wiraatmadja, Rochiati. 2009. *Model Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

**ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU- PKP 1
(APKG-PKP I)
LEMBAR PENILAIAN
KEMAMPUAN MERENCANAKAN KEGIATAN PENGEMBANGAN**

NAMA MAHASISWA	: AZILA
NPM	: 1501240046 P
TEMPAT MENGAJAR	: RA FIRDAUSY
KELAS	: B
TEMA	: LINGKUNGANKU
SIKLUS KE	: III
WAKTU	: 08.00-11.00 WIB
TANGGAL	: 05-09 September 2016

A. RKH/RK PERBAIKAN

1. Merumuskan atau menentukan

**indikator perbaikan kegiatan pembelajaran
dan menentukan kegiatan perbaikan**

1.1. Merumuskan indikator perbaikan kegiatan
pengembangan

				√
--	--	--	--	---

1.2. Menentukan kegiatan perbaikan yang sesuai
dengan masalah yang diperbaiki

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 1 = A

5

**2. Menentukan alat dan bahan yang sesuai dengan
kegiatan perbaikan**

2.1. Menentukan alat yang akan digunakan dalam
kegiatan perbaikan pengembangan

				√
--	--	--	--	---

2.2. Menentukan bahan yang akan digunakan dalam perbaikan kegiatan pengembangan dengan materi perbaikan

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 2 = B

5

B. Skenario Perbaikan

3. Menentukan tujuan perbaikan hal-hal yang harus diperbaiki dan langkah-langkah perbaikkan

3.1 Menentukan tujuan perbaikan

				√
--	--	--	--	---

3.2. Menentukan hal-hal yang harus diperbaiki

				√
--	--	--	--	---

3.3. Menuliskan langkah-langkah perbaikan

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 3 = C

5

4. Merancang pengelolaan kelas perbaikan kegiatan pengembangan

4.1. Menentukan penataan ruang kelas

				√
--	--	--	--	---

4.2. Menentukan cara-cara pengorganisasian anak agar dapat berpartisipasi dalam kegiatan pengembangan

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 4 = D

5

5. Merencanakan alat dan cara penilaian perbaikan kegiatan

5.1. Menentukan alat penilaian perbaikan kegiatan pengembangan .

				√
--	--	--	--	---

5.2. Menentukan cara penilaian perbaikan Pengembangan

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 5 = E

5

6. Tampilan dokumen rencana perbaikan pembelajaran

6.1.Keindahan, kebersihan, dan kerapian

				√
--	--	--	--	---

6.2.Penggunaan bahasa tulis

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 6 = F

5

<p>NILAI APKF 1 =R</p> <p>R= $\frac{5+5+5+5+5+5}{6} = 5$</p>

Medan, 09 September 2016

Penilai I

Elmita

**ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU- PKP 2
(APKG-PKP 2)
LEMBAR PENILAIAN
KEMAMPUAN MELAKSANAKAN PERBAIKAN KEGIATAN
PENGEMBANGAN**

NAMA MAHASISWA	: AZILA
NPM	: 1501240046 P
TEMPAT MENGAJAR	: RA FIRDAUSY
KELAS	: B
TEMA	: LINGKUNGANKU
SIKLUS KE	: III
WAKTU	: 08.00-11.00 WIB
TANGGAL	: 05-09 September 2016

**1. Menata ruang dan sumber belajar serta
melaksanakan tugas rutin**

1.1. Menata ruang dan sumber belajar sesuai
perbaikan kelas

				√
--	--	--	--	---

1.2. Melaksanakan tugas rutin sesuai perbaikan
Kegiatan

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 1 = A

5

2. Melaksanakan perbaikan kegiatan

2.1. Melaksanakan pembukaan kegiatan sesuai
perbaikan kegiatan

				√
--	--	--	--	---

2.2. Melaksanakan kegiatan pengembangan
yang sesuai dengan tujuan penelitian, anak,

situasi, dan lingkungan

				√
--	--	--	--	---

- 2.3. Menggunakan alat bantu pembelajaran yang sesuai dengan tujuan perbaikan anak situasi dan lingkungan.

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 2 = B

5

3. Mengelola Interaksi kelas

- 3.1. Memberikan petunjuk dan penjelasan yang berkaitan dengan perbaikan pengembangan

				√
--	--	--	--	---

- 3.2. Menangani pertanyaan dan respon anak

				√
--	--	--	--	---

- 3.3. Memelihara ketertiban anak

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 3 = C

5

4. Bersikap terbuka dan lues membantu mengembangkan sikap positif anak terhadap kegiatan bermain sambil belajar

- 4.1. Menunjukkan sikap ramah, luwes, terbuka penuh pengertian dan sabar kepada anak

				√
--	--	--	--	---

- 4.2. Menunjukkan kegiatan dalam membimbing

				√
--	--	--	--	---

- 4.3. Membantu anak menumbuhkan kepercayaan diri

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 4 = D

5

5. Mendemonstrasikan kemampuan khusus

5.1. Berorientasi pada kebutuhan anak
menciptakan suasana yang kreatif dan inovatif

				√
--	--	--	--	---

5.2. Mengembangkan kecakan hidup

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 5 = E

5

6. Melaksanakan penilaian selama proses kegiatan pengembangan dengan perbaikan kegiatan

6.1. Melaksanakan penilaian selama proses kegiatan pengembangan sesuai dengan perbaikan kegiatan

				√
--	--	--	--	---

6.2. Melaksnaakan penilain pada akhir kegiatan sesuai perbaikan kegiatan pengembangan

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 6 = F

5

7. Kesan umum pelaksanaan perbaikan kegiatan pengembangan

7.1. Keefektipan proses perbaikan

				√
--	--	--	--	---

7.2. Peka terhadap ketidak sesuaian perilaku anak

				√
--	--	--	--	---

7.3. Penampilan guru dalam perbaikan kegiatan pengembangan

				√
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 7 = G

5

NILAI APKF 1 =R

$$R = \frac{5+5+5+5+5+5+5}{7} = 5$$

7

Medan 09 September 2016

Penilai I

Elmita

**UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN KOGNITIF MELALUI BERMAIN TEKA-TEKI PADA ANAK RA FIRDAUSY
KECAMATAN MEDAN DENAI**

RENCANA KEGIATAN MINGGUAN (RKM) SIKLUS I

RKH	PEMBUKAAN	INTI	PENUTUP
I	<ol style="list-style-type: none"> Berbaris Berdo`a dan Salam Menghafal Do`a untuk kedua orangtua 	<ol style="list-style-type: none"> Membuat gambar tas ibu Bercerita tentang ayah dan ibu Bermain teka-teki tentang ayah dan ibu 	<ol style="list-style-type: none"> Menyanyikan lagu "Oh Ibu dan ayah" Diskusi tentang pembelajaran yang baru dilakukan hari ini Do`a Pulang dan salam
II	<ol style="list-style-type: none"> Berbaris Berdo`a dan Salam Mencertikan pengalaman ke rumah kakek dan nenek 	<ol style="list-style-type: none"> Menganyam tikar dari daun pisang untuk kakek nenek Menceritakan kepunyaan kakek dan nenek Bermain teka-teki tentang kakek dan Nenek 	<ol style="list-style-type: none"> Bermain Peran "Keluargaku" Diskusi tentang pembelajaran yang baru dilakukan hari ini Do`a Pulang dan salam
III	<ol style="list-style-type: none"> Berbaris Berdo`a dan Salam Menceritakan Asmaul Husnah "Arrahman" 	<ol style="list-style-type: none"> Menghitung warna kalung kakak Bermain dadu di lapangan Bermain teka-teki tentang perilaku kakak dan Adik 	<ol style="list-style-type: none"> Cerita gambar seri keluargaku Diskusi tentang pembelajaran yang baru dilakukan hari ini Do`a Pulang dan salam
IV	<ol style="list-style-type: none"> Berbaris Berdo`a dan Salam Bercerita tentang om dan tante 	<ol style="list-style-type: none"> Membatik baju yang dibelikan om dan tante dengan lilin Meronce manik-manik untuk kalung tante Bermain teka-teki tentang hoby om dan tante 	<ol style="list-style-type: none"> Bernyanyi keluarga Nabi Muhammad Gerakan lagu tante cerewet Do`a Pulang dan salam
V	<ol style="list-style-type: none"> Berbaris Berdo`a dan Salam Melafalkan Azan dan Iqomah 	<ol style="list-style-type: none"> Mengelompokkan peralatan sholat Membuat corak berwarna pada gambar sajadah dengan crayon Bermain teka-teki tentang sholat 	<ol style="list-style-type: none"> Bermain Tepuk wudhu` Diskusi tentang pembelajaran yang baru dilakukan hari ini Do`a Pulang dan salam

Mengetahui Kepala RA Firdausy

Dra. Indra Mulya, MA.

Peneliti

Azila

**UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN KOGNITIF MELALUI BERMAIN TEKA-TEKI PADA ANAK RA FIRDAUSY
KECAMATAN MEDAN DENAI**

RENCANA KEGIATAN MINGGUAN (RKM) SIKLUS II

RKH	PEMBUKAAN	INTI	PENUTUP
I	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berbaris 2. Berdo`a dan Salam 3. Menghafal Surah An-naas 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mewarnai 5 gambar rumah ibadah 2. Bercerita tentang fungsi rumah ibadah 3. Bermain teka-teki tentang nama-nama rumah ibadah 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meghafalkan do`a masuk dan keluar masjid 2. Diskusi tentang pembelajaran yang baru dilakukan hari ini 3. Do`a Pulang dan salam
II	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berbaris 2. Berdo`a dan Salam 3. Bercerita tentang rumahku 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menciptakan bentuk rumah dari balok 2. Menyebutkan benda-benda di dalam rumah 3. Bermain teka-teki tentang unsur-unsur membuat rumah 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bermain Tikus dan Kucing 2. Bernyanyi lagu rumahku 3. Do`a Pulang dan salam
III	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berbaris 2. Berdo`a dan Salam 3. Terbiasa bersedekah 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat gambar rumah makan dengan tehnik mozaik 2. Melipat kertas bentuk gelas 3. Bermain teka-teki tentang rumah makan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menceritakan pengalaman saat makan di rumah makan bersama keluarga 2. Diskusi tentang pembelajaran yang baru dilakukan hari ini 3. Do`a Pulang dan salam
IV	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berbaris 2. Berdo`a dan Salam 3. Bermain peran Dokter 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mewarnai anak yang sedang berobat ke rumah sakit 2. Bercerita tentang menjaga kesehatan 3. Bermain teka-teki tentang rumah sakit 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menghibur teman yang sedang sakit 2. Menyebutkan kalimat Toyyibah' Innalillahi wa inna ilahi rojiun" 3. Do`a Pulang dan salam
V	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berbaris 2. Berdo`a dan Salam 3. Mengekspresikan iringan lagu daerah 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mewarnai gambar rumah adat 2. Menggunting zig zag pola rumah adat 3. Bermain teka-teki tentang rumah-rumah adat di Sumatera Utara 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggambar bebas rumah adat Melayu 2. Diskusi tentang pembelajaran yang baru dilakukan hari ini 3. Do`a Pulang dan salam

Mengetahui Kepala RA Firdausy

Peneliti

Dra. Indra Mulya, MA.

Azila

**UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN KOGNITIF MELALUI BERMAIN TEKA-TEKI PADA ANAK RA FIRDAUSY
KECAMATAN MEDAN DENAI**

RENCANA KEGIATAN MINGGUAN (RKM) SIKLUS III

RKH	PEMBUKAAN	INTI	PENUTUP
I	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berbaris 2. Berdo`a dan Salam 3. Menghafal Do`a sebelum dan sesudah belajar 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengerjakan maze pergi ke sekolah 2. Menggambar bebas dengan pipet 3. Bermain teka-teki tentang sekolah 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendengarkan penjelasan guru dan menceritakan kembali tentang sekolah. 2. Diskusi tentang pembelajaran yang baru dilakukan hari ini 3. Do`a Pulang dan salam
II	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berbaris 2. Berdo`a dan Salam 3. Menjaga kebersihan sekolah dengan membuang sampah pada tempatnya 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mewarnai gambar gedung sekolah 2. Mewarnai gedung sekolah dengan kardus dan cat 3. Bermain teka-teki tentang unsur-unsur dalam membangun gedung sekolah 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menghafal hadis menuntut ilmu dari buaian hingga ke liang lahat 2. Diskusi tentang pembelajaran yang baru dilakukan hari ini 3. Do`a Pulang dan salam
III	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berbaris 2. Berdo`a dan Salam 3. Menyebutkan fungsi ruangan-ruangan di sekitar sekolah 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan dan menghitung jumlah benda yang ada di sekolah 2. Bermain dadu di lapangan 3. Bermain teka-teki tentang benda-benda yang ada di sekolah 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kalimat Toyyibah Allahu akbar 2. Diskusi tentang pembelajaran yang baru dilakukan hari ini 3. Do`a Pulang dan salam
IV	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berbaris 2. Berdo`a dan Salam 3. Sikap menghormati guru 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengekspresikan gerakan kepala dengan irama lagu selamat pagi guruku 2. Mewarnai gambar guru yang sedang berada di sekolah 3. Bermain teka-teki tentang guruku 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bermain peran guruku yang baik hati 2. Menghitung dan menjumlahkan peralatan sekolah 3. Do`a Pulang dan salam
V	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berbaris 2. Berdo`a dan Salam 3. Membedakan milik sendiri dan orang lain 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membedakan bentuk benda berdasarkan jumlah 2. Menciptakan bentuk papan tulis dari kepingan geometri 3. Bermain teka-teki tentang peralatan belajar 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menghitung jumlah peralatan belajar yang disediakan guru. 2. Diskusi tentang pembelajaran yang baru dilakukan hari ini 3. Do`a Pulang dan salam

Mengetahui Kepala RA Firdausy

Peneliti

Dra. Indra Mulya, MA.

Azila

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS I

Nama RA : RA Firdausy
 Kelompok : B
 Semester/Minggu : I/ 5
 Tema : Lingkunganku/Keluargaku Tersayang
 Hari/Tanggal : Senin, 22 Agustus 2016

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT / SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK		NILAI	
			ALAT	HASIL	KARAKTER	KEWIRAUSAHAAN
Mengikuti aturan (ASK) Berdo`a sebelum melakukan kegiatan (ASK) <i>Birrul walidaini</i> Mengetahui barang milik sendiri dan orang lain Bercerita tentang keluarga Mendengar penjelasan guru tentang bermain teka-teki	Kegiatan Awal ± 30 menit ➤ Berbaris. ➤ Berdoa dan salam ➤ Menghafal Doa untuk kedua Orangtua	Bel Sekolah Tamborin Hafalan do`a sehari-hari	Observasi Observasi Unjuk Kerja		Disiplin Religius Cinta Damai	Disiplin Religius Kerjasama
	Kegiatan Inti ± 90 menit ➤ Membuat gambar tas ibu	Pensil warna dan kertas tugas	Unjuk Kerja		Kreatifitas	Kreatifitas
	➤ Bercerita tentang ayah dan ibu	Anak	Observasi		Kreatif	Kreatifitas
	➤ Bermain teka-teki tentang ayah dan Ibu	Foto ayah dan ibu	Observasi		Kreatif	Kerja keras
	Istirahat 30 Menit ➤ Cuci Tangan	Air, Kain lap				
	➤ Berdoa	Anak dan guru				
	➤ Makan dan Minum					

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS I

Nama RA : RA Firdausy
 Kelompok : B
 Semester/Minggu : I/ 5
 Tema : Lingkunganku/ Keluargaku Tersayang
 Hari/Tanggal : Selasa, 23 Agustus 2016

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT / SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK		NILAI		
			ALAT	HASIL	KARAKTER	KEWIRAUSAHAAN	
Mengikuti aturan (ASK) Berdo'a sebelum melakukan kegiatan (ASK) Bercerita dan mendengarkan cerita Menganyam dengan daun pisang Menceritakan kepunyaan Mengamati dan menyebutkan kejadian dalam video	Kegiatan Awal ± 30 menit ➤ Berbaris. ➤ Berdoa dan salam ➤ Menceritakan pengalaman ke rumah kakek nenek	Bel Sekolah Tamborin	Observasi		Disiplin	Disiplin	
			Observasi		Religius	Religius	
			Unjuk Kerja		Cinta Damai	Kerjasama	
		Kegiatan Inti ± 90 menit ➤ Menganyam tikar dari daun pisang untuk kakek nenek ➤ Menceritakan benda-benda milik kakek dan nenek ➤ Bermain teka-teki tentang kakek dan nenek	Daun pisang Video tentang kakek nenek	Unjuk kerja		Cinta damai	Kerjasama
		Observasi			Cinta damai	Kerjasama	
		Istirahat 30 Menit ➤ Cuci Tangan ➤ Berdoa ➤ Makan dan Minum	Air, Kain lap Anak dan guru Bekal Lapangan	Observasi		Cinta damai	Kreatif

Bermain tentang keluarga	➤ Bermain	dan alat permainan				
	Kegiatan Penutup 30 Menit					
	➤ Bermain peran “Keluargaku”		Observasi		Cinta damai	Kerja sama
	➤ Diskusi tentang pembelajaran hari ini dan pelajaran besok		Observasi			
	➤ Do`a pulang dan salam	Tamborin	Observasi			

Mengetahui Kepala RA Firdausy

Dra. Indra Mulya, MA.

Medan, 23 Agustus 2016
Peneliti

Azila

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS I

Nama RA : RA Firdausy
 Kelompok : B
 Semester/Minggu : I/ 5
 Tema : LingkunganKu/ Keluargaku Tersayang
 Hari/Tanggal : Rabu, 24 Agustus 2016

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT / SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK		NILAI	
			ALAT	HASIL	KARAKTER	KEWIRAUSAHAAN
Mengikuti aturan (ASK)	Kegiatan Awal ± 30 menit <ul style="list-style-type: none"> ➤ Berbaris. ➤ Berdoa dan salam ➤ Bercerita tentang arrahmannya Allah swt. 	Bel Sekolah Tamborin	Observasi		Disiplin	Disiplin
Berdo`a sebelum melakukan kegiatan (ASK)			Observasi		Religius	Religius
Bercerita tentang asmaul husnah			Observasi		Cinta damai	Kerjasama
Menghitung banyak warna	Kegiatan Inti ± 90 menit <ul style="list-style-type: none"> ➤ Menghitung warna kalung kakak 	Manik-manik	Observasi		Cinta damai	Kerjasama
Bermain di lapangan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Melakukan penjumlahan dengan 2 dadu 	Dadu	Unjuk Kerja		Cinta damai	Kerjasama
Bermain peran kakak dan adik	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bermain teka-teki tentang perilaku kakak dan adik 		Observasi		Kreatif	Kerjasama
	Istirahat 30 Menit <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cuci Tangan ➤ Berdoa ➤ Makan dan Minum 	Air, Kain lap				
		Anak dan guru Bekal Lapangan dan alat				

Menceritakan gambar	➤ Bermain	permainan				
	Kegiatan Penutup 30 Menit					
	➤ Cerita Gambar seri keluargaku		Observasi		Cinta damai	Kerjasama
	➤ Diskusi tentang pembelajaran hari ini dan pelajaran besok		Observasi			
	➤ Do`a pulang dan salam	Tamborin	Observasi			

Mengetahui Kepala RA Firdausy

Dra. Indra Mulya, MA.

Medan, 24 Agustus 2016
Peneliti

Azila

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS I

Nama RA : RA Firdausy
 Kelompok : B
 Semester/Minggu : I/ 5
 Tema : LingkunganKu/ Keluargaku Tersayang
 Hari/Tanggal : Kamis, 25 Agustus 2016

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT / SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK		NILAI	
			ALAT	HASIL	KARAKTER	KEWIRAUSAHAAN
Mengikuti aturan (ASK)	Kegiatan Awal ± 30 menit ➤ Berbaris. ➤ Berdoa dan salam ➤ Bercerita tentang om dan tante	Bel Sekolah Tamborin gambar	Observasi		Disiplin	Disiplin
Berdo'a sebelum melakukan kegiatan (ASK)			Observasi		Religius	Religius
Menjawab Pertanyaan tentang om dan tante			Unjuk Kerja		Mandiri	Berorientasi Pada tindakan
Membuat gambar lalu menceritakan	Kegiatan Inti ± 90 menit ➤ Membuat baju yang dibelikan om dan tante dengan lilin ➤ Meroce manik-manik untuk kalung tante ➤ Bermain teka-teki tentang hoby om dan tante	Lilin Manik-manik Foto-foto	Observasi		Cinta damai	Kerja sama
Sikap yang salah dan benar			Unjuk Kerja		Cinta damai	Kerja sama
Tanya jawab tentang hoby			Observasi		Cinta damai	Kerja sama
	Istirahat 30 Menit ➤ Cuci Tangan ➤ Berdoa	Air, Kain lap Anak dan				

Demonstrasi dan praktek	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Makan dan Minum ➤ Bermain 	guru Bekal				
	<p>Kegiatan Penutup 10 Menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Bernyanyi keluarga Nabi Muhammad ➤ Diskusi tentang pembelajaran hari ini dan pelajaran besok 	Lapangan dan alat permainan	Observasi		Cinta damai	Kerja sama
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Do`a pulang dan salam 	Tamborin	Observasi			

Mengetahui Kepala RA Firdausy

Dra. Indra Mulya, MA.

Medan, 25 Agustus 2016
Peneliti

Azila

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS I

Nama RA : RA Firdausy
 Kelompok : B
 Semester/Minggu : I/ 5
 Tema : Lingkunganku/ Keluargaku Tersayang
 Hari/Tanggal : Jumat, 26 Agustus 2016

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT / SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK		NILAI		
			ALAT	HASIL	KARAKTER	KEWIRAUSAHAAN	
Mengikuti aturan (ASK) Berdo'a sebelum melakukan kegiatan (ASK) Tanya jawab tentang tentang kalimat syahadat Mengelompokkan benda sesuai jenisnya Membuat gambar lalu diceritakan Tanya jawab tentang sholat	Kegiatan Awal ± 30 menit ➤ Berbaris. ➤ Berdoa dan salam ➤ Melafalkan azan dan iqomah	Bel Sekolah Tamborin	Observasi		Disiplin	Disiplin	
			Observasi		Religius	Religius	
			Unjuk Kerja		Cinta Damai	Kerja sama	
		Kegiatan Inti ± 90 menit ➤ Mengelompokkan peralatan sholat ➤ Membuat corak berwarna pada gambar sajadah ➤ Bermain teka-teki tentang sholat	Peralatan sholat	Observasi		Cinta damai	Kerja sama
			LKA	Unjuk Kerja		Cinta damai	Kerja sama
			Gambar gerakan sholat	Observasi		Cinta damai	Kerja sama
		Istirahat 30 Menit ➤ Cuci Tangan ➤ Berdoa ➤ Makan dan Minum	Air, Kain lap				
			Anak dan guru Bekal				
			Lapangan				

Tanya jawab tentang kanan dan kiri	➤ Bermain	dan alat permainan				
	Kegiatan Penutup 30 Menit					
	➤ Bermain tepuk wudu`		Observasi		Cinta damai	Kerja sama
	➤ Diskusi tentang pembelajaran hari ini dan pelajaran besok		Observasi			
	➤ Do`a pulang dan salam	Tamborin	Observasi			

Mengetahui Kepala RA Firdausy

Dra. Indra Mulya, MA.

Medan, 26 Agustus 2016
Peneliti

Azila

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS II

Nama RA : RA Firdausy
 Kelompok : B
 Semester/Minggu : I/ 6
 Tema : Lingkunganku/Rumah
 Hari/Tanggal : Senin, 29 Agustus 2016

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT / SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK		NILAI	
			ALAT	HASIL	KARAKTER	KEWIRAUSAHAAN
Mengikuti aturan (ASK) Berdo'a sebelum melakukan kegiatan (ASK) Hafalan surah pilihan Tanya jawab seputar rumah ibadah Bercerita tentang masjid Mengurutkan agama-agama di Indonesia	Kegiatan Awal ± 30 menit ➤ Berbaris. ➤ Berdoa dan salam ➤ Melafalkan surah Annas	Bel Sekolah Tamborin Hafalan surah pendek	Observasi Observasi Unjuk Kerja		Disiplin Religius Tanggung Jawab	Disiplin Religius Disiplin
	Kegiatan Inti ± 90 menit ➤ Mewarnai lima gambar rumha ibadah	LKA	Unjuk Kerja		Kreatifitas	Kreatifitas
	➤ Bercerita tentang fungsi masjid	gambar	Observasi		Tanggung jawab	Disiplin
	➤ Bermain teka-teki tentang nama-nama rumah ibadah	Gambar rumah ibadah	Observasi		Tanggung Jawab	Disiplin
	Istirahat 30 Menit ➤ Cuci Tangan ➤ Berdoa ➤ Makan dan Minum	Air, Kain lap Anak dan guru Bekal				

Adab Masuk masjid	➤ Bermain	Lapangan dan alat permainan				
	Kegiatan Penutup 30 Menit					
	➤ Melafalkan do`a masuk dan keluar masjid”		Observasi		Tanggung jawab	Disiplin
	➤ Diskusi tentang pembelajaran hari ini dan pelajaran besok		Observasi			
	➤ Do`a pulang dan salam	Tamborin	Observasi			

Mengetahui Kepala RA Firdausy

Dra. Indra Mulya, MA.

Medan, 29 Agustus 2016
Peneliti

Azila

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS II

Nama RA : RA Firdausy
 Kelompok : B
 Semester/Minggu : I/ 6
 Tema : Lingkunganku/ Rumah
 Hari/Tanggal : Selasa, 30 Agustus 2016

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT / SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK		NILAI		
			ALAT	HASIL	KARAKTER	KEWIRAUSAHAAN	
Mengikuti aturan (ASK) Berdo`a sebelum melakukan kegiatan (ASK) Bercerita dan mendengarkan cerita Mengelompokkan balok sesuai ukuran Menceritakan kepunyaan Mengamati dan menyusun benda-benda kongkrit	Kegiatan Awal ± 30 menit ➤ Berbaris. ➤ Berdoa dan salam ➤ Bercerita tentang rumahku	Bel Sekolah Tamborin	Observasi		Disiplin	Disiplin	
			Observasi		Religius	Religius	
			Unjuk Kerja		Tanggung Jawab	Disiplin	
		Kegiatan Inti ± 90 menit ➤ Menciptakan bentuk rumah dari balok	Lego konstruktif	Unjuk kerja		Tanggung jawab	Disiplin
		➤ Menyebutkan benda-benda di dalam rumah		Observasi		Tanggung jawab	Disiplin
		➤ Bermain teka-teki tentang unsur-unsur membuat rumah	Material bangunan	Observasi		Tanggung jawab	Disiplin
		Istirahat 30 Menit ➤ Cuci Tangan	Air, Kain lap				
		➤ Berdoa	Anak dan guru				
		➤ Makan dan Minum	Bekal Lapangan dan alat				

<p>Bermain peran</p> <p>Tanya jawab tentang rumahku</p>	<p>➤ Bermain</p>	permainan				
	<p>Kegiatan Penutup 30 Menit</p>					
	<p>➤ Bermain tikus dan kucing</p>		Observasi			Tanggung jawab
	<p>➤ Bernyanyi lagu "Rumahku"</p>		Observasi			Kerja sama
	<p>➤ Do`a pulang dan salam</p>	Tamborin	Observasi			

Mengetahui Kepala RA Firdausy

Dra. Indra Mulya, MA.

Medan, 30 Agustus 2016
Peneliti

Azila

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS II

Nama RA : RA Firdausy
 Kelompok : B
 Semester/Minggu : I/ 5
 Tema : LingkunganKu/ Rumah
 Hari/Tanggal : Rabu, 31 Agustus 2016

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT / SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK		NILAI		
			ALAT	HASIL	KARAKTER	KEWIRAUSAHAAN	
Mengikuti aturan (ASK) Berdo`a sebelum melakukan kegiatan (ASK) Bercerita tentang tolong menolong Menggambar dengan teknik mozaik Demonstrasi Membuat lipatan Mengenal kuliner Indonesia	Kegiatan Awal ± 30 menit ➤ Berbaris. ➤ Berdoa dan salam ➤ Terbiasa bersedekah	Bel Sekolah Tamborin	Observasi		Disiplin	Disiplin	
			Observasi		Religius	Religius	
			Observasi		Tanggung jawab	Disiplin	
		Kegiatan Inti ± 90 menit ➤ Membuat gambar rumah makan dengan teknik mozaik	LKA	Observasi		Tanggung jawab	Disiplin
		➤ Melipat kertas bentuk gelas	Tisu makan	Unjuk Kerja		Tanggung jawab	Disiplin
		➤ Bermain teka-teki tentang rumah makan	Gambar	Observasi		Tanggung jawab	Disiplin
		Istirahat 30 Menit ➤ Cuci Tangan ➤ Berdoa ➤ Makan dan Minum ➤ Bermain	Air, Kain lap Anak dan guru Bekal Lapangan dan alat permainan				

Menceritakan pengalaman	<p>Kegiatan Penutup 30 Menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Menceritakan pengalaman saat makan di rumah makan ➤ Diskusi tentang pembelajaran hari ini dan pelajaran besok ➤ Do`a pulang dan salam 	Tamborin	<p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>		Tanggung jawab	Disiplin
-------------------------	---	----------	--	--	----------------	----------

Mengetahui Kepala RA Firdausy

Dra. Indra Mulya, MA.

Medan, 31 Agustus 2016
Peneliti

Azila

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS II

Nama RA : RA Firdausy
 Kelompok : B
 Semester/Minggu : I/ 6
 Tema : LingkunganKu/ Rumah
 Hari/Tanggal : Kamis, 01 September 2016

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT / SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK		NILAI	
			ALAT	HASIL	KARAKTER	KEWIRAUSAHAAN
Mengikuti aturan (ASK)	Kegiatan Awal ± 30 menit ➤ Berbaris. ➤ Berdoa dan salam ➤ Bermain peran dokter	Bel Sekolah Tamborin	Observasi		Disiplin	Disiplin
Berdoa sebelum melakukan kegiatan (ASK)			Observasi		Religius	Religius
Bermain peran			Unjuk Kerja		Tanggung jawab	Disiplin
Mewarnai gambar	Kegiatan Inti ± 90 menit ➤ Mewarnai anak yang sedang berobat ke rumah sakit ➤ Bercerita tentang menjaga kesehatan ➤ Bermain teka-teki tentang rumah sakit	LKA Gambaro rang sakit Gambar	Observasi		Tanggung jawab	Disiplin
Tanya jawab tentang menjaga kesehatan			Unjuk Kerja		Tanggung jawab	Disiplin
Bercerita tentang menjaga kesehatan			Observasi		Tanggung Jawab	Disiplin
	Istirahat 30 Menit ➤ Cuci Tangan ➤ Berdoa ➤ Makan dan Minum	Air, Kain lap Anak dan guru				

<p>Demonstrasi dan praktek menghibur teman yang sedang sakit</p> <p>Melafalkan kalimat toyyibah</p>	<p>➤ Bermain</p> <p>Kegiatan Penutup 30 Menit</p> <p>➤ Menghibur teman yang sedang sakit</p> <p>➤ Menyebutkan kalimat toyyibah innalillahi wa inna ilahi rojiun</p> <p>➤ Do`a pulang dan salam</p>	<p>Bekal</p> <p>Lapangan dan alat permainan</p> <p>Tamborin</p>	<p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>		<p>Tanggung Jawab</p>	<p>Disiplin</p>
---	---	---	--	--	-----------------------	-----------------

Mengetahui Kepala RA Firdausy

Dra. Indra Mulya, MA.

Medan, 01 September 2016
Peneliti

Azila

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS II

Nama RA : RA Firdausy
 Kelompok : B
 Semester/Minggu : I/ 5
 Tema : Lingkunganku/ Rumah
 Hari/Tanggal : Jumat, 02 September 2016

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT / SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK		NILAI		
			ALAT	HASIL	KARAKTER	KEWIRAUSAHAAN	
Mengikuti aturan (ASK) Berdo'a sebelum melakukan kegiatan (ASK) Demonstrasi dan praktek langsung gerakan lagu daerah Mewarnai gambar bebas Menggunting pola lurus dan miring Menyusun gambar-gambar rumah adat	Kegiatan Awal ± 30 menit ➤ Berbaris. ➤ Berdoa dan salam ➤ Mengekspresikan iringan lagu daerah	Bel Sekolah Tamborin	Observasi		Disiplin	Disiplin	
			Observasi		Religius	Religius	
			Unjuk Kerja		Tanggung jawab	Disiplin	
		Kegiatan Inti ± 90 menit ➤ Mewarnai gambar rumah adat	Peralatan sholat	Observasi		Tanggung jawab	Disiplin
		➤ Menggunting zig zag pola rumah adat	LKA	Unjuk Kerja		Tanggung jawab	Disiplin
		➤ Bermain teka-teki tentang rumah-rumah adat di Indonesia	Gambar Rumah adat	Observasi		Tanggung jawab	Disiplin
		Istirahat 30 Menit ➤ Cuci Tangan ➤ Berdoa ➤ Makan dan Minum	Air, Kain lap Anak dan guru Bekal				

Menggambar bebas	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bermain <p>Kegiatan Penutup 30 Menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Menggambar bebas rumah adat melayu ➤ Diskusi tentang pembelajaran hari ini dan pelajaran besok ➤ Do`a pulang dan salam 	Lapangan dan alat permainan	Observasi		Tanggung jawab	Disiplin
		Tamborin	Observasi			
			Observasi			

Mengetahui Kepala RA Firdausy

Dra. Indra Mulya, MA.

Medan, 02 September 2016
Peneliti

Azila

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS III

Nama RA : RA Firdausy
 Kelompok : B
 Semester/Minggu : I/ 7
 Tema : Lingkunganku/Sekolahku
 Hari/Tanggal : Senin, 05 September 2016

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT / SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK		NILAI	
			ALAT	HASIL	KARAKTER	KEWIRAUSAHAAN
Mengikuti aturan (ASK) Berdo`a sebelum melakukan kegiatan (ASK) Hafalan do`a sehari-hari Mengerjakan tugas dari guru Menggambar bebas Mendengarkan penjelasan guru	Kegiatan Awal ± 30 menit ➤ Berbaris. ➤ Berdoa dan salam ➤ Menghafal Doa sebelum dan sesudah belajar	Bel Sekolah Tamborin Hafalan do`a sehari-hari	Observasi Observasi Unjuk Kerja		Disiplin Religius Bersahabat	Disiplin Religius Komitmen
	Kegiatan Inti ± 90 menit ➤ Mengerjakan maze pergi ke sekolah ➤ Menggambar bebas dengan pipet ➤ Bermain teka-teki tentang sekolah	LKA Gambar sekolah	Unjuk Kerja Observasi Observasi		Kreatifitas Kreatif Bersahabat	Kreatifitas Kreatifitas Komitmen
	Istirahat 30 Menit ➤ Cuci Tangan ➤ Berdoa ➤ Makan dan Minum	Air, Kain lap Anak dan guru Bekal				

Mendengarkan cerita dan menceritakan kembali penjelasan guru	➤ Bermain	Lapangan dan alat permainan				
	Kegiatan Penutup 30 Menit					
	➤ Mendengarkan penjelasan guru dan menceritakan kembali tentang sekolah		Observasi		Bersahabat	Komitmen
	➤ Diskusi tentang pembelajaran hari ini dan pelajaran besok		Observasi			
	➤ Do`a pulang dan salam	Tamborin	Observasi			

Mengetahui Kepala RA Firdausy

Dra. Indra Mulya, MA.

Medan, 05 September 2016
Peneliti

Azila

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS III

Nama RA : RA Firdausy
 Kelompok : B
 Semester/Minggu : I/ 7
 Tema : Lingkunganku/ Sekolahku
 Hari/Tanggal : Selasa, 06 September 2016

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT / SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK		NILAI	
			ALAT	HASIL	KARAKTER	KEWIRAUSAHAAN
Mengikuti aturan (ASK) Berdoa sebelum melakukan kegiatan (ASK) Bercerita tentang kebersihan lingkungan sekolah	Kegiatan Awal ± 30 menit	Bel Sekolah Tamborin	Observasi		Disiplin	Disiplin
	➤ Berbaris.		Observasi		Religius	Religius
	➤ Berdoa dan salam		Unjuk Kerja		Bersahabat	Komitmen
Mewarnai bentuk bangunan	Kegiatan Inti ± 90 menit	LKA	Unjuk kerja		Bersahabat	Komitmen
	➤ Mewarnai gambar gedung sekolah		Observasi		Bersahabat	Komitmen
	➤ Mewarnai gedung sekolah dengan kardus dan cat		Observasi		Bersahabat	Komitmen
Bermain dengan bahan bekas	➤ Bermain teka-teki tentang unsur-unsur membangun gedung sekolah	Bahan material	Observasi		Bersahabat	Komitmen
Mengamati dan menyebutkan benda material bangunan	Istirahat 30 Menit	Air, Kain lap				
	➤ Cuci Tangan					
	➤ Berdoa					
	➤ Makan dan Minum	Anak dan guru				

Bercakap-cakap tentang menuntut ilmu	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bermain <p>Kegiatan Penutup 30 Menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Melafalkan hadis menuntut ilmu dari buaian hingga keliang lahat ➤ Diskusi tentang pembelajaran hari ini dan pelajaran besok ➤ Do`a pulang dan salam 	Bekal Lapangan dan alat permainan	Observasi		Bersahabat	Komitmen
		Tamborin	Observasi			

Mengetahui Kepala RA Firdausy

Dra. Indra Mulya, MA.

Medan, 06 September 2016
Peneliti

Azila

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS III

Nama RA : RA Firdausy
 Kelompok : B
 Semester/Minggu : I/ 7
 Tema : LingkunganKu/ Sekolahku
 Hari/Tanggal : Rabu, 07 September 2016

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT / SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK		NILAI		
			ALAT	HASIL	KARAKTER	KEWIRAUSAHAAN	
Mengikuti aturan (ASK) Berdo'a sebelum melakukan kegiatan (ASK) Bercerita tentang ruangan di sekolah Menghitung banyak benda Bermain di lapangan Menyebutkan benda-benda di sekitar sekolah	Kegiatan Awal ± 30 menit ➤ Berbaris. ➤ Berdoa dan salam ➤ Menyebutkan fungsi ruangan –ruangan di sekitar sekolah	Bel Sekolah Tamborin	Observasi		Disiplin	Disiplin	
			Observasi		Religius	Religius	
			Observasi		Bersahabat	Komitmen	
		Kegiatan Inti ± 90 menit ➤ Menyebutkan dan menghitung jumlah benda yang ada di sekolah	Benda-benda abstrak	Observasi		Bersahabat	Komitmen
		➤ Bermain dadu dilapangan	Dadu	Observasi		Bersahabat	Komitmen
		➤ Bermain teka-teki tentang benda-benda yang ada di sekolah	Bangku sekolah, dll	Observasi		Bersahabat	Komitmen
		Istirahat 30 Menit ➤ Cuci Tangan	Air, Kain lap				
		➤ Berdoa	Anak dan guru				
		➤ Makan dan Minum	Bekal				

Menceritakan Kebesaran Allah swt.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bermain <p>Kegiatan Penutup 30 Menit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Kalimat Toyyibah “ Allahu Akbar” ➤ Diskusi tentang pembelajaran hari ini dan pelajaran besok ➤ Do`a pulang dan salam 	Lapangan dan alat permainan	Observasi		Bersahabat	Komitmen
		Tamborin	Observasi			

Mengetahui Kepala RA Firdausy

Dra. Indra Mulya, MA.

Medan, 07 September 2016
Peneliti

Azila

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS III

Nama RA : RA Firdausy
 Kelompok : B
 Semester/Minggu : I/ 5
 Tema : LingkunganKu/ Sekolahku
 Hari/Tanggal : Kamis, 08 September 2016

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT / SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK		NILAI	
			ALAT	HASIL	KARAKTER	KEWIRAUSAHAAN
Mengikuti aturan (ASK)	Kegiatan Awal ± 30 menit ➤ Berbaris. ➤ Berdoa dan salam ➤ Sikap menghormati Guru	Bel Sekolah Tamborin	Observasi Observasi Unjuk Kerja		Disiplin Religius Bersahabat	Disiplin Religius Komitmen
Berdoa sebelum melakukan kegiatan (ASK)						
Tanya jawab tentang akhlak						
Menggerakkan anggota tubuh kekiri dan kekanan	Kegiatan Inti ± 90 menit ➤ Mengekspresikan gerak kepala dengan irama lagu selamat pagi guruku. ➤ Mewarnai gambar guru yang sedang berada di sekolah ➤ Bermain teka-teki tentang guruku	Guru/anak LKA	Observasi Unjuk Kerja Observasi		Bersahabat Bersahabat Bersahabat	Komitmen Komitmen Komitmen
Mewarnai gambar						
Tanya jawab tentang guru						
	Istirahat 30 Menit ➤ Cuci Tangan ➤ Berdoa ➤ Makan dan Minum	Air, Kain lap Anak dan guru				

Bermain Peran Berhitung 1-20	➤ Bermain	Bekal				
	Kegiatan Penutup 10 Menit	Lapangan dan alat permainan				
	➤ Bermain peran “Guruku yang baik hati”		Observasi		Bersahabat	Komitmen
	➤ Menghitung dan menjumlahkan peralatan sekolah		Observasi			
	➤ Do`a pulang dan salam	Tamborin	Observasi			

Mengetahui Kepala RA Firdausy

Dra. Indra Mulya, MA.

Medan, 08 September 2016
Peneliti

Azila

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS III

Nama RA : RA Firdausy
 Kelompok : B
 Semester/Minggu : I/ 7
 Tema : Lingkunganku/ Sekolahku
 Hari/Tanggal : Jumat, 09 September 2016

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT / SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK		NILAI	
			ALAT	HASIL	KARAKTER	KEWIRAUSAHAAN
Mengikuti aturan (ASK) Berdo'a sebelum melakukan kegiatan (ASK) Mengelompokkan benda-benda Mengelompokkan benda 1-10 Membuat bentuk sesuai keinginan Menunjukkan benda sesuai pertanyaan	Kegiatan Awal ± 30 menit ➤ Berbaris. ➤ Berdoa dan salam ➤ Membedakan milik sendiri dan orang lain	Bel Sekolah Tamborin Benda kongkrit	Observasi Observasi Unjuk Kerja		Disiplin Religius Bersahabat	Disiplin Religius Komitmen
	Kegiatan Inti ± 90 menit ➤ Membedakan bentuk benda berdasarkan jumlah ➤ Menciptakan bentuk papan tulis dari kepingan geometri ➤ Bermain teka-teki tentang peralatan belajar	Peralatan sholat LKA Buku, pensil, dll	Observasi Unjuk Kerja Observasi		Bersahabat Bersahabat Bersahabat	Komitmen Komitmen Komitmen
	Istirahat 30 Menit ➤ Cuci Tangan ➤ Berdoa ➤ Makan dan Minum	Air, Kain lap Anak dan guru Bekal				

Berhitung 1-10	➤ Bermain	Lapangan dan alat permainan				
	Kegiatan Penutup 30 Menit					
	➤ Menghitung jumlah peralatan belajar yang diberikan guru		Observasi		Bersahabat	Komitmen
	➤ Diskusi tentang pembelajaran hari ini dan pelajaran besok		Observasi			
	➤ Do`a pulang dan salam	Tamborin	Observasi			

Mengetahui Kepala RA Firdausy

Dra. Indra Mulya, MA.

Medan, 09 September 2016
Peneliti

Azila

RENCANA KEGIATAN MINGGUAN (RKM) PRA SIKLUS

RKH	PEMBUKAAN	INTI	PENUTUP
I	<ol style="list-style-type: none"> Berbaris Berdo`a dan Salam Menghafal Surah Al-Ikhlâs 	<ol style="list-style-type: none"> Mewarnai Kaligrafi "Ar-Rahman" Mengelompokkan bentuk topi Membuat topi dari Koran bekas 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melindungi kepala Diskusi tentang pembelajaran yang baru dilakukan hari ini Do`a Pulang dan salam
II	<ol style="list-style-type: none"> Berbaris Berdo`a dan Salam Memperagakan tayamum 	<ol style="list-style-type: none"> Mencocokkan gambar wajah Mengelompokkan anggota tubuh dari wajah Menirukan angka 	<ol style="list-style-type: none"> Bermain petak umpet Diskusi tentang pembelajaran yang baru dilakukan hari ini Do`a Pulang dan salam
III	<ol style="list-style-type: none"> Berbaris Berdo`a dan Salam Melambungkan dan menangkap bola 	<ol style="list-style-type: none"> Mencetak telapak tangan anak Membuat topeng dengan warna menggunakan tangan Membuat topeng dengan cetakan tangan 	<ol style="list-style-type: none"> Menyanyikan lagu kaki dan tangan Diskusi tentang pembelajaran yang baru dilakukan hari ini Do`a Pulang dan salam
IV	<ol style="list-style-type: none"> Berbaris Berdo`a dan Salam Lomba mengenakan kaus kaki dan sepatu 	<ol style="list-style-type: none"> Mencocokkan gambar sepatu Membatik dengan kaus kaki Menggambar bebas 	<ol style="list-style-type: none"> Tanya jawab seputar kaki kanan dan kiri Diskusi tentang pembelajaran yang baru dilakukan hari ini Do`a Pulang dan salam
V	<ol style="list-style-type: none"> Berbaris Berdo`a dan Salam Mengukur berat badan dan tinggi badan 	<ol style="list-style-type: none"> Menggambar jaket dengan sobekan kertas Membuat pagar dari stik eskrim Menemukan angka 11-20 pada gambar badan 	<ol style="list-style-type: none"> Mendengarkan penjelasan guru tentang anggota tubuh manusia Diskusi tentang pembelajaran yang baru dilakukan hari ini Do`a Pulang dan salam

Mengetahui Kepala RA Firdausy

Peneliti

Dra. Indra Mulya, MA.

Azila

RENCANA KEGIATAN HARIAN PRA SIKLUS

Nama RA : RA Firdausy
 Kelompok : B
 Semester/Minggu : I/ 4
 Tema : Diri Sendiri/ Anggota Tubuhku Karunia Allah
 Hari/Tanggal : Senin, 15 Agustus 2016

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT / SUMBER	PENILAIAN PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK		NILAI				
			ALAT	HASIL	KARAKTER	KEWIRAUSAHAAN			
Mengikuti aturan (ASK)	Kegiatan Awal ± 30 menit ➤ Berbaris. ➤ Berdoa dan salam ➤ Menghafal Surah Al-Ikhlash	Bel Sekolah Tamborin	Observasi		Disiplin	Disiplin			
Berdoa sebelum melakukan kegiatan (ASK)							Observasi	Religius	Religius
Surah Al-Ikhlash							Unjuk Kerja	Mandiri	Berorientasi Pada tindakan
Mewarnai gambar	Kegiatan Inti ± 60 menit ➤ Mewarnai kaligrafi Ar-Rahman ➤ Mengelompokkan bentuk topi ➤ Membuat topi dari Koran bekas	LKA	Unjuk Kerja		Kreatif	Kreatif			
Membuat kumpulan benda yang jumlahnya sama		Jenis-jenis topi	Unjuk Kerja		Kreatif	Kreatif			
Membuat bentuk-bentuk kepala		Kertas koran	Observasi		Kreatif	Kerja keras			
	Istirahat 20 Menit ➤ Cuci Tangan ➤ Berdoa ➤ Makan dan Minum ➤ Bermain	Air, Kain lap							
		Anak dan guru							
		Bekal							
		Lapangan dan alat							

Tanya jawab	Kegiatan Penutup 10 Menit <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cara melindungi kepala ➤ Diskusi tentang pembelajaran hari ini dan pelajaran besok ➤ Do`a pulang dan salam 	permainan				
		topi	Observasi		Kreatif	Mandiri
		Tamborin	Observasi			
			Observasi			

Mengetahui Kepala RA Firdausy

Dra. Indra Mulya, MA.

Medan, 15 Agustus 2016
Peneliti

Azila

