

**UPAYA MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK TENTANG
ALAT TRANSPORTASI MELALUI PERMAINAN
SIMULASI DI RA AZZAHRA BIRU-BIRU
DELI SERDANG**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam
Pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

Oleh:

SRI HAYATI
NPM. 1701240085 P

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini



**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2019**

Acc untuk disidangkan
Rizka 12/3-2019

**UPAYA MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK TENTANG
ALAT TRANSPORTASI MELALUI PERMAINAN
SIMULASI DI RA AZZAHRA BIRU-BIRU
DELI SERDANG**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam
Pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

Oleh:

SRI HAYATI
NPM. 1701240085 P

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2019**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM**

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

Website: <http://www.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

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini disusun oleh:

NAMA MAHASISWA : SRI HAYATI
NPM : 1701240085 P
PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
**JUDUL SKRIPSI : UPAYA MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK
TENTANG ALAT TRANSPORTASI MELALUI
PERMAINAN SIMULASI DI RA AZZAHRA BIRU-
BIRU DELI SERDANG**

Disetujui dan memenuhi persyaratan untuk diajukan dalam ujian mempertahankan skripsi.

Medan, Maret 2019

Pembimbing Skripsi

Rizka Harfiani, M. Psi.

Diketahui/Disetujui

Oleh

Dekan

Dr. Muhammad Qorib, MA.

Ketua Program Studi

Widya Masitah, M. Psi.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

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

Website: <http://www.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 Islam Anak Usia Dini
Jenjang : Strata- 1 (S-1)

Ketua Jurusan : Widya Masitah, M. Psi.
Dosen Pembimbing : Rizka Harfiani, M. Psi.

Nama Mahasiswa : SRI HAYATI
NPM : 1701240085 P
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : UPAYA MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK TENTANG ALAT TRANSPORTASI MELALUI PERMAINAN SIMULASI DI RA AZZAHRA BIRU-BIRU DELI SERDANG

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
9/3-2019	Lengkapi sesuai panduan skripsi	Riz	Perbaiki!
11/3-2019	Sesuaikan Rppm & RppH	Riz	Perbaiki!
12/3-2019	Urutkan lamp per siklus	Riz	Acc untuk disidangkan

Dekan

Dr. Muhammad Qorib, MA.

Ketua Jurusan

Widya Masitah, M. Psi.

Medan, Maret 2019
Pembimbing

Rizka Harfiani, M. Psi.

**UPAYA MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK TENTANG
ALAT TRANSPORTASI MELALUI PERMAINAN
SIMULASI DI RA AZZAHRA BIRU-BIRU
DELI SERDANG**

Oleh:

**SRI HAYATI
NPM. 1701240085 P**

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pembimbing



Rizka Harfiani, M. Psi.

**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2019**

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 : SRI HAYATI
NPM : 1701240085 P
PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
JUDUL SKRIPSI : UPAYA MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK
TENTANG ALAT TRANSPORTASI MELALUI
PERMAINAN SIMULASI DI RA AZZAHRA
BIRU-BIRU DELI SERDANG

Medan, Maret 2019

Pembimbing



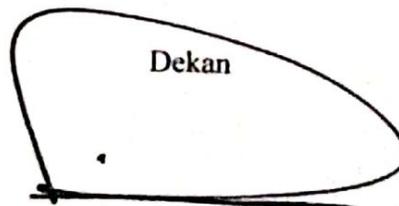
Rizka Harfiani, M. Psi.

Disetujui Oleh:
Ketua Program Studi



Widya Masitah, M.Psi

Dekan



Dr. Muhammad Qorib, MA

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

NAMA : SRI HAYATI
JENJANG PENDIDIKAN : S-1
PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
NPM : 1701240085 P

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi dengan Judul **“Upaya Meningkatkan Kognitif Anak Tentang Alat Transportasi Melalui Permainan Simulasi di RA Azzahra Biru-Biru Deli Serdang”** 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.

Deli Serdang, 05 Maret 2019

Yang Menyatakan,



[Handwritten Signature]
SRI HAYATI
NPM. 1701240085 P

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 : SRI HAYATI
NPM : 1701240085 P
PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
JUDUL SKRIPSI : UPAYA MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK
TENTANG ALAT TRANSPORTASI MELALUI
PERMAINAN SIMULASI DI RA AZZAHRA
BIRU-BIRU DELI SERDANG

Medan, Maret 2019

Pembimbing



Rizka Harfiani, M. Psi.

Medan, Maret 2019

Nomor : Istimewa
Lampiran : 3 (tiga) eksemplar
Hal : Skripsi a.n. Sri Hayati
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 mahasiswi a.n. Sri Hayati yang berjudul: **Upaya Meningkatkan Kognitif Anak Tentang Alat Transportasi Melalui Permainan Simulasi di RA Azzahra Biru-Biru Deli Serdang**, 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



Rizka Harfiani, M. Psi.

ABSTRAK

SRI HAYATI. NPM. 1701240085P. UPAYA MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK TENTANG ALAT TRANSPORTASI MELALUI PERMAINAN SIMULASI DI RA AZZAHRA BIRU-BIRU DELI SERDANG

Judul penelitian ini adalah Upaya Meningkatkan Kognitif Anak Tentang Alat Transportasi Melalui Permainan Simulasi di RA Azzahra Biru-Biru Deli Serdang. Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah Apakah melalui bermain simulasi dapat meningkatkan kognitif anak tentang alat transportasi di RA Azzahra Biru-Biru Deli Serdang?. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan kognitif anak tentang alat transportasi melalui kegiatan bermain simulasi di RA Azzahra Biru-Biru Deli Serdang, agar anak dapat memiliki kognitif. Hasil penelitian meningkatkan kognitif anak tentang alat transportasi melalui kegiatan bermain simulasi pada anak RA Azzahra Biru-Biru Deli Serdang berhasil dilakukan dengan hasil terjadi peningkatan sesuai yang diharapkan. Pencapaian sebagaimana diharapkan mulai terjadi pada siklus I. Hasil penelitian ini dapat peneliti simpulkan bahwa berdasarkan hasil observasi pra siklus dapat diketahui secara kumulatif atau keseluruhan keberhasilan pada pra siklus hingga siklus III. Proses pembelajaran pada siklus II dan III merupakan tindakan lanjutan dari kegiatan siklus I. Peningkatan hasil penelitian yang terjadi sejak siklus I, dan terus berlanjut hingga siklus II, dan III. Berdasarkan hasil observasi pra siklus dapat diketahui bahwa secara keseluruhan rata-rata hasil penelitian dari sejak pra siklus hingga siklus III adalah: Pada pra siklus rata-rata yang diperoleh adalah 33,75%, selanjutnya siklus I rata-ratanya adalah 55%, pada siklus II terjadi peningkatan dengan rata-rata, 65%, selanjutnya pada siklus III rata-rata yang diperoleh anak adalah 92,5%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kognitif anak tentang alat transportasi dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain simulasi pada anak RA Azzahra Biru-Biru Deli Serdang. Setelah dilakukan penelitian mengalami peningkatan pada tiap siklus secara individu maupun komulitaif (keseluruhan).

Kata Kunci: *Kognitif, Alat Transportasi, Simulasi.*

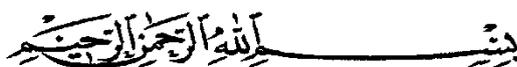
ABSTRACT

SRI HAYATI. NPM. 1701240085 P. EFFORTS TO IMPROVE CHILDREN'S COGNITIVE ABOUT TRANSPORTATION THROUGH SIMULATIONS GAMES ON RA AZZAHRA BIRU-BIRU DELI SERDANG.

This research thema Efforts To Improve Children'S Cognitive About Transportation Through Simulations Games on RA Azzahra Biru-Biru Deli Serdang. The background of this research based on the through simulations games of telling enhancement of children about transportation in children RA Azzahra Biru-Biru Deli Serdang. That the research is a efforts to improve the ability of cognitive enhancement of children about transportation through simulations games In RA Azzahra Biru-Biru Deli Serdang. Children feel bored when the ability cognitive. The result of the research to improve children's cognitive about the transportation through the activity through simulations games in RA Azzahra Biru-Biru Deli Serdang successfully done with the result of increase as expected. Achievements as expected begin to occur in cycle I. The results of this study can researchers conclude that based on the results of pre-cycle observation can be known by cumulative or overall success in the pre cycle until cycle iii. The learning process in cycle II and III is the follow up action of cycle I activity. Improvement of research result that happened from cycle I, and continue until cycle II, and III. Based on the results of pre-cycle observation can be seen that the overall average of the results of research from pre-cycle to cycle III is: On the average cycle cycle is 33.75%, the next cycle I average is 55%, in cycle II occurred in increasing with the average, 65%, then in cycle III the average obtained is 92,5%.. The results showed that children's cognitive about transportation can be improved by simulations games in RA Azzahra Biru-Biru Deli Serdang. After research has increased in each cycle individually or cumulative (whole).

Keywords: Cognitive, Transportation, Simulations.

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. Judul skripsi yang saya susun ini adalah” **Upaya Meningkatkan Kognitif Anak Tentang Alat Transportasi Melalui Permainan Simulasi di RA Azzahra Biru-Biru Deli Serdang**”. Skripsi ini merupakan salah satu syarat dalam menyelesaikan strata satu pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan. Peneliti menyadari banyak kelemahan dan kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Oleh sebab itu saran dan kritik yang dapat membangun sangat peneliti harapkan demi perbaikan dan kemampuan peneliti pada karya tulis lainnya dimasa mendatang.

Ungkapan ribuan terima kasih yang sebesar-besarnya peneliti ungkapkan kepada Ayahanda tercinta **H. Sukiman (alm)** dan Ibunda tercinta **Syamsiah Hasibuan (almh)** yang telah bersusah payah membesarkan dan mendidik peneliti sehingga tumbuh dan bermanfaat bagi manusia yaitu sebagai pendidik. Semoga Allah swt., senantiasa memberikan ganjaran pahala yang berlipat ganda kepada Ayahanda dan Ibunda tercinta. Selanjutnya ungkapan terimakasih yang sebesar-besarnya juga peneliti haturkan untuk suami tercinta **Subakir ST** yang telah banyak membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat peneliti susun. Kepada anak-anak-ku tercinta **Hibban Rafi, Zahwah Aqilah, dan Faiha Nada Zalfa** yang banyak bersabar dalam membantu peneliti menyelesaikan pendidikan strata satu ini.

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

1. Bapak **Dr. Agussani, MAP** Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.
2. Bapak **Dr. Muhammad Qorib, MA**, selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.
3. Bapak **Zailani, S.Pd.I, MA**, selaku Wakil Dekan I Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.
4. Bapak **Munawir Pasaribu, S.Pd.I, MA**, selaku Wakil Dekan III Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.
5. Ibu **Widya Masitah, M. Psi**, selaku Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini di Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan
6. Ibu **Rizka Harfiani, M.Psi**. Selaku pembimbing yang banyak memberikan masukan dan kritikan kepada peneliti untuk kebaikan penulisan skripsi ini.
7. Staf Biro Bapak **Ibrahim Saufi** dan Ibu **Fatimah Sari, S.Pd.I** yang telah membantu peneliti dalam semua urusan akademik dan perkuliahan .
8. Bapak dan Ibu staf pengajar Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan Bapak **Akrim, S.Pd.I, M.Pd, Shobrun, S.Ag, Zailani, S.Pd.I, MA, Drs. Lisanuddin, M.Pd, Munawir Pasaribu, S.Pd.I, MA. Robie Fahreza, M.Pd.I, Drs. Al-Hilal Sirait, MA. Drs. Zulkarnein Lubis, MA.** Selanjutnya Ibu **Widya Masitah, M. Psi, Ibu Mawaddah Nasution, M.Psi, Dra. Hj. Indra Mulya, MA, Dra. Hj. Masnun Zaini, M.Psi, Rizka Harfiani, M.Psi, Juli Maini Sitepu, S.Psi, MA, dan Dra. Hj. Halimatussa`diah** yang telah memberikan ilmu bermanfaat.
9. Ketua Yayasan dan Kepala RA Azzahra Biru-Biru, beserta staf yang telah memberikan izin dan memberikan data serta informasi dalam penulisan skripsi ini.
10. Bapak dan Ibu Staf perpustakaan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan yang telah memberikan peneliti kemudahan dalam mendapatkan bahan bacaan.

11. Rekan-rekan seperjuangan serta semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan namanya satu persatu.

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

Deli Serdang, 05 Maret 2019

Hormat Saya

SRI HAYATI
NPM. 1701240085 P

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR GRAFIK.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Alternatif dan Cara Pemecahan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Hipotesis Tindakan	7
G. Manfaat Penelitian	7
BAB II: LANDASAN TEORETIS	8
A. Kognitif	8
1. Pengertian Kognitif Anak	8
2. Fase-Fase Perkembangan Kognitif Anak	9
3. Aspek dan Prinsip Perkembangan Kognitif Anak	12
4. Karakteristik Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun	13
B. Alat Transportasi.....	15
1. Alat Transportasi Darat	16
2. Alat Transportasi Air.....	18
3. Alat Transportasi Udara.....	19
4. Kemampuan Kognitif Anak Tentang Alat Transportasi.....	20
C. Permainan Simulasi.....	21
1. Pengertian Permainan Simulasi	21
2. Tujuan, Pembagian, dan Prinsip Pembelajaran Simulasi	22
D. Penelitian Terdahulu	24
BAB III: METODE PENELITIAN	26
A. Setting Penelitian	26
1. Tempat Penelitian.....	26
2. Waktu Penelitian	26
3. Siklus Penelitian.....	26
B. Persiapan Penelitian	27
C. Subjek Penelitian	27
D. Sumber Data	28
1. Anak	28

2. Guru.....	29
3. Teman Sejawat.....	29
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	30
1. Teknik Pengumpulan Data.....	30
2. Alat Pengumpulan Data.....	30
F. Indikator Kinerja	32
G. Analisis Data	32
H. Prosedur Penelitian	33
1. Deskripsi Pra Siklus	34
2. Deskripsi Siklus I	34
a. Tahap Perencanaan	34
b. Tahap Pelaksanaan	35
c. Tahap Pengamatan.....	35
d. Tahap Refleksi.....	36
3. Deskripsi Siklus II.....	36
a. Tahap Perencanaan	36
b. Tahap Pelaksanaan	36
c. Tahap Pengamatan.....	37
d. Tahap Refleksi	37
4. Deskripsi Siklus III.....	37
a. Tahap Perencanaan	37
b. Tahap Pelaksanaan	38
c. Tahap Pengamatan.....	38
d. Tahap Refleksi.....	38
I. Personalia Penelitian	39
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	40
A. Deskripsi Penelitian Pra Siklus.....	40
B. Deskripsi Penelitian Siklus I.....	45
C. Deskripsi Penelitian Siklus II	52
D. Deskripsi Penelitian Siklus III.....	58
E. Pembahasan Penelitian	64
BAB V: SIMPULAN DAN SARAN	66
A. Simpulan.....	66
B. Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA.....	68

DAFTAR TABEL

Tabel 01. Data Anak	28
Tabel 02. Data Guru	29
Tabel 03. Teman Sejawat.....	29
Tabel 04. Lembar Observasi	31
Tabel 05. Tim Peneliti	39
Tabel 06. Hasil Observasi Pada Pra Siklus.....	41
Tabel 07. Rekapitulasi Observasi Pada Pra Siklus.....	42
Tabel 08. Rata-Rata Kognitif Anak Pada Pra Siklus.....	44
Tabel 09. Hasil Observasi Pada Siklus I.....	47
Tabel 10. Rekapitulasi Observasi Pada Siklus I	48
Tabel 11. Rata-Rata Kognitif Anak Pada Siklus I	50
Tabel 12. Hasil Observasi Pada Siklus II.....	53
Tabel 13. Rekapitulasi Observasi Pada Siklus II	54
Tabel 14. Rata-Rata Kognitif Anak Pada Siklus II.....	56
Tabel 15. Hasil Observasi Pada Siklus III	60
Tabel 16. Rekapitulasi Observasi Pada Siklus III.....	61
Tabel 17. Rata-Rata Kognitif Anak Pada Siklus III.....	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 01. Kerangka Pemecahan Masalah.....	6
Gambar 02. Model Penelitian Tindakan Kelas	27

DAFTAR GRAFIK

Grafik 01. Kognitif Anak Pada Pra Siklus	43
Grafik 02. Kognitif Anak Pada Siklus I.....	49
Grafik 03. Kognitif Anak Pada Siklus II	55
Grafik 04. Kognitif Anak Pada Siklus III	61
Grafik 05. Peningkatan Hasil Penelitian Secara Komulatif Dalam Bentuk Persen .	65

DAFTAR LAMPIRAN

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

31. Foto Copy Surat Riset
32. Balasan Surat Riset
33. Daftar Riwayat Hidup

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah masalah utama setiap masyarakat yang menginginkan kemajuan bangsa, karena pendidikan tidak hanya menyebarkan kebudayaan dan mewariskan ilmu dari generasi ke generasi saja, akan tetapi, diharapkan mampu mengubah dan mengembangkan pengetahuan. Pendidikan harus ada sumber dan pedoman yang digunakan dalam proses pendidikan. Oleh sebab itu, pendidikan sangat urgen dimulai dari dalam kandungan. Pendidikan merupakan suatu upaya mewariskan nilai, yang akan menjadi penolong dan penuntun umat manusia yang dapat dilakukan sejak masih dalam kandungan.¹ Pendidikan menjadi tonggak utama kemajuan seorang individu dan sebuah bangsa, karena melalui pendidikan seseorang dapat memiliki ilmu, dengan ilmu tersebutlah muncul gagasan-gagasan yang dapat menghantarkan manusia dan masyarakat lebih baik dan maju. Sebagaimana firman Allah swt berikut ini.

وإِخْشِ الَّذِينَ لَوْ تَرَكُوا مِنْ خَلْفِهِمْ ذُرِّيَّةَ ضَعِيفًا خَافُوا عَلَيْهِمْ فَلْيَتَّقُوا اللَّهَ
وَلْيَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا

“Hendaklah mereka takut jangan sampai meninggalkan anak keturunan yang lemah di belakang mereka, dikhawatirkan akan sengsara, sebab itu hendaklah mereka patuh kepada Allah dan hendaklah mereka berkata dengan perkataan yang benar”. (Q.S. Annisa` : 9)²

Pendidikan bagi manusia memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Masa perkembangan anak usia dini adalah masa yang sangat tepat untuk mengembangkan semua potensi yang ada pada diri anak, baik perkembangan emosi, sosial, kreativitas, kognitif dan lain sebagainya. Hal ini dikarenakan anak usia dini adalah masa emas masa pertumbuhannya. Salah satu potensi yang sangat perlu dikembangkan pada diri anak adalah kognitif anak.

¹Armai Arief, *Konsep Dasar Pendidikan Pra Sekolah* (Bandung: FIP UPI, 2009), h. 2.

² *Ibid.*, h. 177.

Perkembangan kognitif merupakan perluasan dari kemampuan mental atau intelektual anak. Proses kognitif mencakup mental, menemukan, mengelompokkan dan mengingat.³ Penggunaan metode yang tepat dan sesuai dengan dunia anak dapat memfasilitasi perkembangan kognitif anak agar dapat berkembang dengan optimal.⁴

Perkembangan adalah bertambahnya kemampuan atau skill dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang beraturan dan dapat diramalkan sebagai hasil dari proses pematangan.⁵ Perkembangan anak dapat dilihat dari aspek-aspek anak, yaitu aspek kognitif dan motorik. Kesesuaian aspek tersebut dapat diketahui melalui aspek-aspek lain yaitu kreatifitas, bahasa, imajinasi, sosial dan interaksi sosial, semua aspek erat hubungannya dengan panca indra dan tubuh anak.⁶

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.⁷ Berdasarkan ungkapan tersebut berarti pada usia dini kemampuan kognitif anak dapat dikembangkan oleh guru. Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.⁸ Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali 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.⁹

³Kevin Eileen Allen, dkk, *Profil Perkembangan Anak* (Jakarta: PT.Indeks, 2010), h. 29.

⁴Zainal Aqib, *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)* (Bandung: RamaWidya, 2013), h. 5.

⁵Bambang Sujiono, *Mencerdaskan Perilaku Anak Usia Dini: Panduan Bagi Orang Tua Dalam Membina Perilaku Anak Sejak Dini*, (Jakarta:Gramedia, 2010), h. 22.

⁶Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2012) h. 8-9.

⁷Montolalu, *Bermain dan Permainan Anak* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2009), h. 5.

⁸Yuliani Nurani, *Metode Pengembangan Kognitif* (Jakarta: YCPI, 2010), h. 3

⁹Martini Jamaris, *Perkembangan dan Pengembangan Anak TK* (Jakarta: Grasindo, 2010), h. 12.

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.¹⁰ 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.¹¹

Tujuan pengembangan kognitif adalah mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah. 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.¹²

Sistem pendidikan anak usia dini cenderung dilakukan dengan bermain, begitu pula pengembangan kognitif anak dapat dilakukan dengan kegiatan bermain. Bermain merupakan kegiatan yang dapat dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian dan memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak.¹³ Permainan yang diberikan pada anak usia pra sekolah harus sesuai dengan tahapan perkembangan usianya. Permainan anak pra sekolah bersifat asosiatif, dapat mengembangkan koordinasi motorik, dan memerlukan hubungan dengan teman sebaya.¹⁴

Bermain merupakan sebuah sarana yang dapat mengembangkan anak secara optimal. Bermain dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, dan lewat bermain pula diperoleh pengalaman yang penting bagi dunia

¹⁰Elida Prayitno, *Buku Ajar Perkembangan Anak Usia Dini dan SD* (Padang: Angka Raya, 2009), h.15.

¹¹Montolalu, *Bermain....*, h. 7.

¹²Zainal Aqib, *Belajar dan Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak* (Bandung: CV Yiana Widya, 2009), h. 81.

¹³Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Gasindo, 2010), h. 10.

¹⁴Pramono, *Permainan Asyik Bikin Anak Pintar* (Yogyakarta: IN AzNa Books, 2012), h. 2.

anak.¹⁵ Hal inilah yang menjadi dasar dari inti pembelajaran anak usia dini. Bermain secara langsung mempengaruhi seluruh area perkembangan anak dengan memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar tentang dirinya, orang lain dan lingkungannya. Bermain memberikan kebebasan pada anak untuk berimajinasi, menggali potensi diri/bakat dan untuk mengembangkan kreativitas.

Bermain dapat dibedakan menjadi bermain dengan aturan dan bermain bebas atau tanpa aturan. Bermain dengan aturan atau sering disebut dengan “permainan”. Permainan dalam pembelajaran yang dapat dilakukan adalah bermain permainan simulasi. Metode pembelajaran ini membuat anak senang karena dapat memperlancar kreatif anak dalam mengenal konsep materi pelajaran. Bermain simulasi membantu anak mengembangkan imajinasi dan penghayatan anak.¹⁶ Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan anak dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Proses pembelajaran dengan bermain simulasi tergolong dalam metode bermain peran yang mereplikasi proses-proses perilaku karena meniru perilaku-perilaku tokoh dalam pembelajaran.¹⁷

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-kanak.¹⁸ Karenanya kiat untuk meningkatkan kemampuan sosial anak-anak bukanlah menyuruh mereka menyapa tetapi melibatkan semua anak dalam kegiatan dan bermain bersama.

Berdasarkan pengamatan awal di RA Azzahra Biru Biru Deli Serdang dengan jumlah anak 20 orang, kognitif anak tentang kendaraan masih perlu ditingkatkan. Pada kegiatan pembelajaran, anak masih sulit menyebutkan nama

¹⁵Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Grasindo, 2010), h. 23.

¹⁶Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem* (Bandung: Bumi Aksara, 2010), h. 199

¹⁷*Ibid.*, h. 200.

¹⁸Wira Indra Satya, *Membangun Kebugaran Jasmani dan Kecerdasan Melalui Bermain Olahraga* (Jakarta: Millenia, 2010), h. 90

salah satu alat transportasi, ketika ditunjukkan gambar, reflika, bahkan dengan gaya anak masih kebingungan menyebutkan nama transportasi yang dimaksud. Berdasarkan hal tersebut, perlu adanya solusi dalam meningkatkan kognitif anak tentang kendaraan sebagai alat transportasi. Peneliti memilih permainan simulasi sebagai metode bermain anak RA Azzahra Biru Biru Deli Serdang karena sesuai dengan tahapan perkembangan dan usia anak.

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan tentang meningkatkan kognitif anak pada alat transportasi, maka tertarik hati peneliti untuk berupaya melakukannya dalam bentuk penelitian. Hal ini peneliti susun dalam sebuah judul Penelitian Tindakan Kelas yaitu” **Upaya Meningkatkan Kognitif Anak Tentang Alat Transportasi Melalui Permainan Simulasi di RA Azzahra Biru Biru Deli Serdang**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, muncul berbagai masalah yang dapat peneliti identifikasi diantaranya:

1. Kognitif anak RA Azzahra Biru Biru Deli Serdang tentang alat transportasi masih sangat rendah, sehingga perlu dilakukan perbaikan atau peningkatan terhadap kognitif anak.
2. Metode pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi.
3. Media pembelajaran yang digunakan guru belum maksimal, sehingga menimbulkan kejenuhan pada anak saat melakukan pembelajaran baik di kelas maupun di luar ruangan.

C. Rumusan Masalah

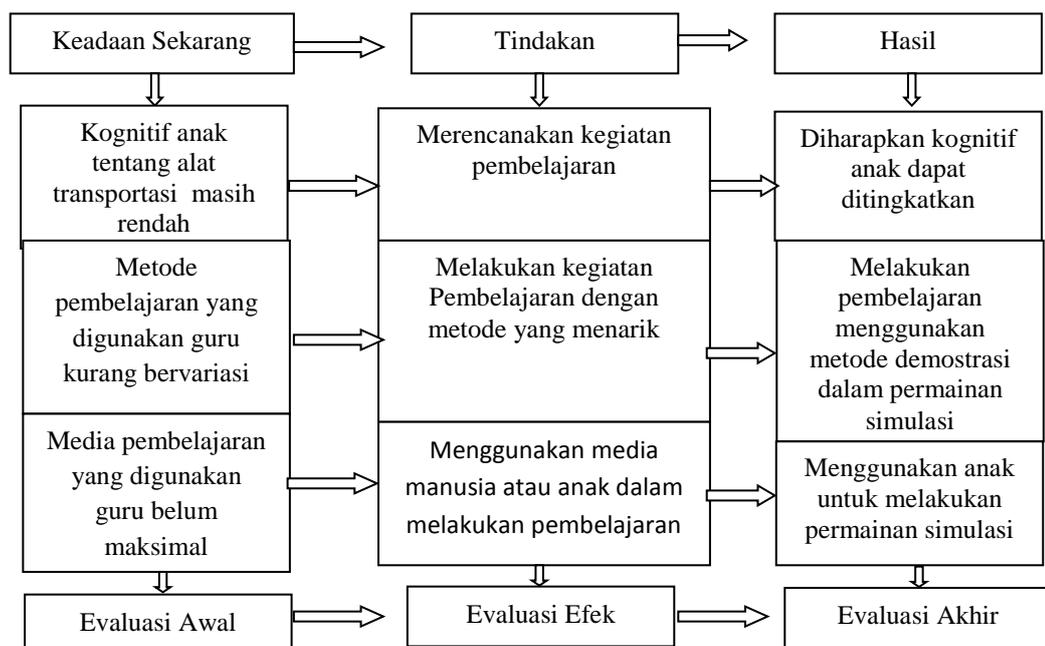
Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, dan identifikasi yang dapat peneliti utarakan, bahwa kognitif anak masih sangat rendah, anak belum memahami apa itu alat transportasi karena masih melihat gambar atau gaya guru dan temannya, serta metode yang digunakan guru masih belum bervariasi dalam menggunakan metode belajar baik di kelas maupun di luar kelas, sehingga timbul kejenuhan ketika melakukan pembelajaran, karena guru

tidak dapat membuat anak menarik dalam proses belajar, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah Melalui Permainan Simulasi Dapat Meningkatkan Kognitif Anak Tentang Alat Transportasi di RA Azzahra Biru Biru Deli Serdang”?

D. Alternatif dan Cara Pemecahan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang terjadi pada anak RA Azzahra Biru Biru Deli Serdang, maka peneliti berusaha melakukan pemecahan masalah yang terjadi pada anak RA Azzahra Biru Biru Deli Serdang. Upaya memecahkan persoalan tersebut melalui permainan simulasi untuk meningkatkan kognitif anak. Permainan simulasi adalah sejenis bermain peran. Terutama persoalan kognitif anak tentang alat transportasi baik darat, laut dan udara. Pemecahan masalah yang dilakukan diharapkan dapat menjadi solusi yang terbaik dalam meningkatkan kognitif anak terhadap materi-materi pelajaran yang akan disampaikan kepada anak. Sehingga permasalahan yang ada dapat diatasi dengan baik. Pemecahan masalah ini dapat peneliti gambarkan pada bentuk diagram berikut ini:

Gambar 01
Kerangka Pemecahan Masalah¹⁹



¹⁹ Rahmi Daryanto, *Metode Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011) h. 23.

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kognitif anak RA Azzahra Biru Biru Deli Serdang tentang alat transportasi melalui permainan simulasi” .

F. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan latar belakang dan cara pemecahan masalah, maka hipotesis dalam tindakan ini adalah melalui permainan simulasi dapat meningkatkan kognitif anak RA Azzahra Biru Biru Deli Serdang tentang alat transportasi.

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan serta dapat dijadikan bahan kajian bagi para pembaca, khususnya untuk meningkatkan kognitif anak melalui permainan simulasi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi anak

- Meningkatkan kognitif anak.
- Memperoleh pengalaman langsung mengenai permainan simulasi.

b. Bagi Guru

- Sebagai masukan dalam menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan kognitif anak.
- Meningkatkan keterampilan guru dalam mengembangkan dan melaksanakan media pembelajaran yang bervariasi.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat untuk mengaplikasikan keilmuan yang peneliti peroleh dalam pendidikan anak usia dini, serta menambah pengetahuan, dan referensi baru bagi peneliti lain.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Kognitif

Kemampuan atau pengetahuan melibatkan fisik maupun skilologis untuk mengetahui berbagai pengetahuan sesuai dengan perkembangan anak untuk berpikir secara abstrak dalam pusat susunan syaraf manusia, hal ini berhubungan dengan kecerdasan yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama ditujukan kepada ide-ide dan belajar.

1. Pengertian Kognitif Anak

Menurut Gagne kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf waktu manusia berpikir melalui proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berfikir.²⁰ Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf. Kognitif adalah.

Menurut Piaget, perkembangan kognitif sebagai proses interaksi yang berlangsung antara anak dan pandangan perseptualnya terhadap sebuah benda atau kejadian di suatu lingkungan.²¹ 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.²²

Pengertian kognitif meliputi aspek-aspek struktur kognitif yang dipergunakan untuk mengetahui sesuatu. Kognitif merupakan pengetahuan yang

²⁰Jamaris, *Perkembangan...*, h. 18.

²¹Allen, *Profil...*, h. 29.

²²Ahmad Kosasi, *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional, 2014), h. 48.

luas, daya nalar, kreativitas (daya cipta), kemampuan bahasa, serta daya ingat.²³ Menurut Susanto kognitif adalah suatu proses berpikir, dimana individu dapat menilai dan mempertimbangkan suatu peristiwa yang telah terjadi.²⁴ Kognitif berhubungan dengan kecerdasan yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama ditujukan kepada ide-ide dan belajar.

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 untuk berpikir secara abstrak dalam pusat susunan syaraf manusia, hal ini berhubungan dengan kecerdasan yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama ditujukan kepada ide-ide dan belajar.

2. Fase-Fase Perkembangan Kognitif Anak

Jean Piaget, seorang ahli biologi dan psikologi dari Swiss merupakan salah seorang yang merumuskan teori yang dapat menjelaskan fase-fase 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.²⁵

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, yang dilakukan melalui suatu proses yang bersifat

²³Harun Al-Rasyid. et al, *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2009), h. 38.

²⁴Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Perngantar Dalam Berbagai Aspek* (Jakarta: Kencana Prenada Group, 2011), h. 47.

²⁵Allen, *Profill....*, h. 24.

komulatif, intensif, dan kontiniu. Perkembangan kognitif anak tidak terjadi serta merta, melainkan melalui proses. Piaget membagi perkembangan kognitif dalam empat fase yaitu fase sensorimotor, fase praoperasional, fase operasi konkrit dan fase operasi formal.²⁶

a. Fase 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). Fase sensorimotor dimulai dengan gerakan-gerakan reflek yang dimiliki anak sejak dilahirkan. Fase 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 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. Fase Praoperasional (usia 2-7 tahun)

Pada fase praoperasional anak mulai menyadari bahwa pemahaman 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

²⁶Desmita, *Psikologi Perkembangan* (Bandung: PT. Rosda Karya, 2013), h. 46-47.

simbolik lainnya. Fase ini memberikan andil yang besar bagi perkembangan kognitif anak. Pada fase 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.

Fase ini merupakan masa permulaan bagi anak untuk membangun kemampuan dalam menyusun pikirannya. Oleh sebab itu cara baik. Fase praoperasional dapat dibagi menjadi tiga sub fase yaitu sub fase fungsi simbolik, sub fase egosentris dan intuitif. *Sub fase 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. *Sub fase 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 fase ini ditentukan oleh cara pandangan sendiri yang disebut dengan istilah *egosentris*. *Sub fase berpikir secara intuitif* terjadi pada usia 4-7 tahun. Masa ini disebut fase 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. Fase Operasi Konkrit (7-12 tahun)

Pada fase operasi konkrit 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. Fase Operasi Formal (12 tahun sampai usia dewasa)

Fase 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.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak mengalami empat fase atau tahapan sesuai tahapan pertumbuhan dan perkembangan anak.

3. Aspek dan Prinsip Perkembangan Kognitif Anak

Bertitik tolak dari gambaran umum tentang fase-fase perkembangan kognitif tersebut di atas maka, dapat diketahui bahwa perkembangan kognitif anak usia taman kanak-kanam berada dalam fase praoperasional yang mencakup tiga aspek yaitu:²⁷

- 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 alas an untuk melakukannya.

Menurut Martini Jamaris, perkembangan kognitif anak pada hakikatnya merupakan proses asimilasi, akomodasi dan ekuilibrium.²⁸

²⁷Mustaqim, *Psikologi Pendidikan* (Semarang: Pustaka Pelajar, 2010), h. 48.

²⁸Jamaris, *Perkembangan....*, h. 22.

- 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. *Ekuilibrimum* adalah berkaitan dengan usaha anak untuk mengatasi koflik 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 uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak sejalan dengan usia perkembangannya. Jika perkembangan anak tidak sesuai, maka akan berdampak pada perkembangan kognitif anak yang tidak normal.

4. Karakteristik Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun

Menurut Martini Jamaris, karakteristik Kemampuan kognitif anak usia 4-6 tahun adalah:²⁹

- 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.

²⁹*Ibid.*, h. 23.

- 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 yaitu:

“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 yang terjadi pada lingkungan anak”.³⁰

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.

Kegiatan membuat konflik dalam pikiran anak dapat dilakukan dengan 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

³⁰*Ibid.*, h. 23-24

kognitif. Selain itu dapat 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. Kognitif ini dapat terjadi apabila sedang berpikir maka akan bekerja secara sendiri. Oleh sebab itu, kemampuan kognitif yaitu kemampuan anak untuk melakukan kegiatan menyelesaikan kegiatan harus menggunakan berpikir, sehingga dengan berpikir kemampuan untuk menganalisa akan terlatih, dengan terlatihnya kemampuan menganalisa maka selanjutnya kemampuan dan kognitif anak akan bertambah.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bawa 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, kemampuan kognitif yaitu kemampuan anak untuk melakukan kegiatan menyelesaikan kegiatan harus menggunakan berpikir. Kaitan kognitif atau berfikir terhadap penelitian ini bahwa dengan kognitif, anak dapat mengenali Negara Republik Indonesia melalui lambang-lambang negara, bahwa negara menganut nilai-nilai yang luhur seperti keadilan sosial bagi masyarakatnya, menganut sistem musyawarah dan lain sebagainya.

B. Alat Transportasi

Transportasi adalah perpindahan orang, hewan dan barang dari satu lokasi ke lokasi lain dengan menggunakan kendaraan yang digerakkan oleh manusia, hewan atau mesin.³¹ Fungsi Transportasi adalah untuk memudahkan manusia dalam melakukan kegiatan sehari-hari.³² Transportasi merupakan sesuatu yang penting karena memungkinkan perdagangan antara orang, dan yang penting adalah untuk perkembangan peradaban. Menurut tempat Bergeraknya, alat transportasi dibagi yaitu, alat transportasi darat, laut, dan udara. Alat transportasi udara merupakan transportasi yang membutuhkan banyak biaya untuk mengoperasikannya. Selain karena memiliki teknologi yang lebih canggih,

³¹ Ardi Sanjaya, *Transportasi Modern*, (Jakarta: Publising, 2010), h. 23.

³² *Ibid.*

transportasi udara merupakan alat transportasi tercepat dibandingkan dengan alat transportasi darat ataupun alat transportasi laut.

1. Alat Transportasi Darat

- a) Sepeda, sepeda adalah kendaraan track-tunggal bertenaga manusia, yang memiliki dua roda yang melekat pada bingkai. Sepeda diperkenalkan pada abad ke-19 di Eropa dan, pada tahun 2003, lebih dari satu miliar telah diproduksi di seluruh dunia, dua kali jumlah mobil yang telah diproduksi. Sepeda merupakan alat transportasi utama di berbagai daerah. Selain untuk alat transportasi, sepeda juga menjadi bentuk rekreasi populer, dan telah diadaptasi untuk digunakan sebagai mainan anak-anak, kebugaran umum, aplikasi militer dan polisi, jasa kurir, dan balap sepeda. Penemuan sepeda ini memiliki efek yang sangat besar pada masyarakat, baik dari segi budaya dan memajukan metode industri modern. Beberapa komponen yang akhirnya memainkan peran kunci dalam pengembangan mobil awalnya diciptakan untuk digunakan dalam sepeda, termasuk bantalan bola, ban ban
- b) Becak, becak yang bersal dari bahasa Hokkien yang berarti "kereta kuda" adalah suatu alat transportasi darat beroda tiga yang banyak ditemukan di Indonesia dan juga di sebagian Asia. Kapasitas normal becak umumnya adalah dua orang penumpang dan seorang pengemudi.
- c) Bajaj, bajaj (dilafalkan "ba-jai") merupakan kendaraan bermotor yang mempunyai roda tiga buah dan banyak digunakan di Jakarta. Selain di Jakarta, bajaj banyak juga ditemukan di kota Banjarmasin dan Pekanbaru serta beberapa ibukota kabupaten di Indonesia yang umumnya digunakan sebagai alat transportasi umum.
- d) Delman adalah alat transportasi tradisional yang beroda dua, tiga atau empat bertenaga hewan yaitu kuda. Variasi alat transportasi yang menggunakan kuda antara lain adalah kereta perang, kereta kencana dan kereta kuda.

- e) Sepeda Motor, sepeda motor adalah alat transportasi darat beroda dua yang digerakkan oleh mesin. Posisi kedua roda sebaris lurus dan pada saat kecepatan tinggi sepeda motor berjalan tetap stabil disebabkan oleh gaya giroskopik. Sedangkan pada saat kecepatan rendah, kestabilan sepeda motor bergantung pada pengaturan setang oleh pengendaranya.
- f) Trem, trem merupakan alat transportasi darat berbentuk seperti kereta yang mempunyai rel khusus dan beroperasi di dalam kota. Trem berangkat berselang waktu tiap 5-10 menit, merupakan solusi untuk kemacetan. Rangkaian trem umumnya satu set yang terdiri dari dua kereta, agar tidak terlalu panjang. Disebut juga Light Rail karena memakai kereta ringan sekitar 20 ton seperti bus, tidak seberat kereta api yang 40 ton. Letak rel berbaur dengan lalu-lintas kota, atau terpisah seperti bus-way, bahkan bisa pula layang (elevated) atau sub-way, hanya untuk sebagian lintasan saja.
- g) Kereta api adalah bentuk transportasi rel yang terdiri dari serangkaian kendaraan yang didorong sepanjang jalur kereta api untuk mengangkut kargo atau penumpang. Gaya gerak disediakan oleh lokomotif yang terpisah atau motor individu dalam beberapa unit. Meskipun propulsi historis mesin uap mendominasi, bentuk-bentuk modern yang paling umum adalah mesin diesel dan listrik lokomotif, yang disediakan oleh kabel overhead atau rel tambahan. Sumber energi lain termasuk kuda, tali atau kawat, gravitasi, pneumatik, baterai, dan turbin gas. Rel kereta api biasanya terdiri dari dua, tiga atau empat rel, dengan sejumlah monorel dan *guideways maglev* dalam campuran. Kata 'train' berasal dari bahasa Perancis Tua *trahiner*, dari bahasa Latin *trahere* 'tarik, menarik'.
- h) Mobil, mobil adalah alat transportasi darat yang digerakkan oleh tenaga mesin, beroda empat atau lebih (jumlahnya selalu genap), umumnya menggunakan bahan bakar minyak (bensin atau solar) untuk

menghidupkan mesinnya. Mobil kependekan dari *otomobil* yang berasal dari bahasa Yunani 'autos' (sendiri) dan Latin 'movére' (bergerak).³³

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa alat transportasi darat adalah alat transportasi yang beroperasi di darat atau hanya dapat digunakan di darat.

2. Alat Transportasi Air

- a) Kapal, kapal feri atau kapal penyeberangan adalah alat transportasi laut berupa kapal berjarak jarak dekat berfungsi sebagai penyeberangan. Feri mempunyai peranan penting dalam sistem pengangkutan bagi banyak kota pesisir pantai, membuat transit langsung antar kedua tujuan dengan biaya lebih kecil dibandingkan jembatan atau terowong. Feri pejalan kaki dengan banyak pemberhentian, seperti di Venesia, kadang kala dikenali sebagai bis air atau taksi air.
- b) Sampan, sampan adalah sebuah perahu kayu Tiongkok yang memiliki dasar yang relatif datar, dengan ukuran sekitar 3,5 hingga 4,5 meter yang digunakan sebagai alat transportasi sungai dan danau atau menangkap ikan. Sampan dapat mengangkut penumpang 2 - 8 orang, tergantung ukuran sampan. Sampan ada kalanya memiliki atap kecil dan dapat digunakan sebagai tempat tinggal permanen di perairan dekat darat. Sampan biasanya tidak digunakan untuk berlayar jauh dari daratan karena jenis perahu ini tidak memiliki perlengkapan untuk menghadapi cuaca yang buruk. Kata "sampan" secara harafiah berarti "tiga lembar papan" dalam bahasa Kanton, dari kata *Sam* (三, tiga) dan *pan* (板, papan). Kata ini digunakan untuk merujuk pada rancangan perahu ini, yang terdiri dari sebuah dasar yang datar (dibuat dari selebar papan); dua lembar papan lainnya dipasang di kedua belah sisinya. Sampan masih banyak digunakan oleh penduduk di pedalaman Asia Tenggara, khususnya Malaysia, Indonesia, Bangladesh, dan Vietnam. Sampan digerakkan dengan

³³ *Ibid.*, h. 24-25

sepotong galah, dayung atau dapat pula dipasangi motor di bagian belakangnya.³⁴

Kesimpulannya bahwa alat transportasi air adalah alat transportasi yang beroperasi di atas permukaan air baik menggunakan mesin atau tenaga manusia.

3. Alat Transportasi Udara

- a) Pesawat Terbang, pesawat terbang adalah alat transportasi udara berupa pesawat udara yang lebih berat dari udara, *bersayap tetap*, dan dapat terbang dengan tenaga sendiri. Secara umum istilah pesawat terbang sering juga disebut dengan pesawat udara atau kapal terbang atau cukup pesawat dengan tujuan pendefinisian yang sama sebagai kendaraan yang mampu terbang di atmosfer atau udara. Namun dalam dunia penerbangan, istilah pesawat terbang berbeda dengan pesawat udara, istilah pesawat udara jauh lebih luas pengertiannya karena telah mencakup pesawat terbang dan helikopter.
- b) Helikopter, helikopter adalah kendaraan transportasi udara berupa pesawat udara yang lebih berat dari udara, bersayap putar yang rotornya digerakkan oleh mesin. Helikopter merupakan pesawat udara yang mengangkat dan terdorong oleh satu atau lebih rotor (propeller) horizontal besar. Helikopter diklasifikasikan sebagai pesawat bersayap putar untuk membedakannya dari pesawat bersayap tetap biasa lainnya. Kata helikopter berasal dari bahasa Yunani *helix* (spiral) dan *pteron* (sayap). Helikopter yang dijalankan oleh mesin diciptakan oleh penemu Slovakia Jan Bahyl. Dibandingkan dengan pesawat bersayap tetap, helikopter lebih kompleks dan lebih mahal untuk dibeli dan dioperasikan, lumayan lambat, memiliki jarak jelajah dekat dan muatan yang terbatas. Sedangkan keuntungannya adalah gerakannya; helikopter mampu terbang di tempat, mundur, dan lepas landas dan mendarat secara vertikal. Terbatas dalam fasilitas penambahan bahan bakar dan beban/ketinggian, helikopter dapat terbang

³⁴ *Ibid.* h. 25

ke lokasi mana pun, dan darat di mana pun dengan lapangan sebesar rotor dan setengah diameter. Landasan helikopter disebut helipad.³⁵

Berdasarkan uraian tersebut, alat transportasi udara merupakan alat transportasi yang hanya berfungsi di udara dengan terbang menggunakan mesin.

4. Kemampuan Kognitif Anak Tentang Alat Transportasi

Anak yang memiliki kemampuan kognitif tentang alat transportasi cenderung menyukai permainan-permainan dalam bentuk kendaraan, banyak menyimpan mainan dalam bentuk kendaraan atau alat transportasi, dan menghabiskan waktu bersama mainan alat transportasi.³⁶ Pendapat lain menyatakan bahwa anak yang memiliki kognitif tentang alat transportasi memiliki keinginan yang besar untuk dapat membawa, menaiki, merancang, dan merawat, serta menyebutkan jenis-jenis transportasi.³⁷

Menurut Jamaludin anak usia 4 tahun telah memiliki ketertarikan terhadap banyak hal, salah satunya adalah benda yang dapat bergerak seperti alat transportasi, guna mengetahui kemampuan anak dalam mengetahui alat transportasi dapat di ukur dengan menyebutkan bagian-bagian dari kendaraan atau alat transportasi, bergerak.³⁸ Yuskardi mengutarakan anak yang memiliki kemampuan terhadap alat transportasi melalui menggambar alat transportasi sesuai imajinasinya., anak suka bertanya tentang alat-alat transportasi, anak dapat membedakan antara fantasi dengan kenyataan yang sebenarnya terhadap jenis-jenis alat transportasi, tertarik dengan film, gambar, mainan alat transportasi.³⁹

Berdasarkan deskripsi uraian di atas peneliti mengambil kesimpulan bahwa kemampuan kognitif anak tentang alat transportasi ditandai dengan munculnya ketertarikan terhadap jenis-jenis transportasi seperti replika kendaraan, merawat mainan, dan senang bermain dengan mainan alat transportasi.

³⁵ *Ibid.*, h. 26.

³⁶ Sanjaya, *Transportasi...*, h. 31.

³⁷ Andi Soraya, *Membuat Mainan Anak-Anak*, (Jakarta: Publisier, 2015) h. 34.

³⁸ Ahmad Jamaludin Jufri, *Permainan Tradisional Membangun Kecerdasan Jamak*. (Jakarta: Media TK Sentra: V, 2011) h. 98.

³⁹ Yuskardi, *Reflika Transportasi*, (Jogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), h. 76.

C. Permainan Simulasi

Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan anak dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.

1. Pengertian Permainan simulasi

Permainan Simulasi adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan anak.⁴⁰ Permainan Simulasi adalah salah satu proses belajar mengajar yang tergolong dalam metode bermain peran. Simulasi merupakan suatu istilah umum berhubungan dengan menyusun dan mengoperasikan suatu model yang mereplikasi proses-proses perilaku.⁴¹ Hamalik mengemukakan bahwa metode simulasi adalah suatu cara pengajaran dengan melakukan proses tingkah laku dengan meniru.⁴²

Metode bermain simulasi adalah metode pembelajaran yang di dalamnya menampakkan adanya perilaku pura-pura dari anak yang terlihat atau peniruan situasi dari tokoh-tokoh sedemikian rupa.⁴³ Pendapat lain mengatakan bahwa permainan simulasi adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan anak.⁴⁴ Metode bermain simulasi adalah metode yang melibatkan anak untuk pura-pura memainkan peran/tokoh yang disesuaikan dengan tokoh Sejarah.⁴⁵

Berdasarkan uraian defenisi permainan simulasi di atas dapat disimpulkan bahwa: permainan simulasi adalah metode pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan ketertarikan anak terhadap materi pelajaran yang disajikan, sehingga tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai karena anak terlibat langsung

⁴⁰ Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem* (Bandung: Bumi Aksara, 2009), h. 199

⁴¹ *Ibid.*, h. 200.

⁴² *Ibid.*

⁴³ Zuhairini, dkk. *Metodologi Pendidikan Agama*. (Solo: Ramadhani, 2010), h.86.

⁴⁴ Hanafiyah dan Cucu Suhana. *Konsep Strategi Pembelajaran* (Bandung: Refika Aditama, 2009), h. 42.

⁴⁵ Zakiah Daradjat, dkk., *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010), h. 73.

dalam pembelajaran sekaligus menjadi tokoh dalam sebuah kisah atau materi pelajaran.

2. Tujuan, Pembagian, dan Prinsip Pembelajaran Simulasi

Pembelajaran lebih menyenangkan bila didukung oleh seorang guru yang aktif. Strategi pembelajaran yang digunakan guru yang aktif itu sangat bervariasi, dinamis, tidak monoton, senantiasa disesuaikan dengan materi pelajaran, situasi, kondisi, serta proses pembelajarannya. Pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan dengan berbagai model. Pada pendidikan metode sosiodrama dan bermain peranan ini efektif dalam menyajikan pelajaran akhlak, sejarah dan topik-topik lainnya.

Penggunaan permainan simulasi bertujuan untuk membantu meningkatkan kemampuan bagi anak dengan bermain peran secara sederhana.⁴⁶ Permainan peran ini mulai dari pemeran maupun tokoh sesuai dengan usia anak dan permasalahannya, dengan demikian anak akan tertarik, senang, dan bersemangat karena dapat belajar sambil bermain. Metode pengajaran simulasi terbagi menjadi 3 kelompok seperti yang dikemukakan berikut ini:

- a. Sosiodrama, sosiodrama semacam drama sosial berguna untuk menanamkan kemampuan menganalisa situasi sosial tertentu.
- b. Psikodrama, hampir mirip dengan sosiodrama, perbedaannya terletak pada penekannya. Sosiadrama menekankan kepada permasalahan sosial, sedangkan psikodrama menekankan pada pengaruh psikologisnya.
- c. *Role Playing*, role playing atau bermain peran bertujuan menggambarkan suatu peristiwa masa lampau.⁴⁷

Pembelajaran *role playing* tidak dapat digunakan pada semua line materi pelajaran. Adapun cirri-ciri materi yang dapat digunakan dalam menerapkan metode *role playing* adalah:

- a. Pelajaran dimaksudkan untuk melatih dan menanamkan pengertian dan perasaan seseorang.
- b. Pelajaran dimaksudkan untuk menumbuhkan rasa kesetiakawanan sosial dan rasa tanggung jawab dalam memikul amanah yang telah dipercayakan.
- c. Jika mengharapakan partisipasi kolektif dalam mengambil suatu keputusan.

⁴⁶Hamalik, *Perencanaan ...* h. 204.

⁴⁷Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), h. 81.

- d. Apabila dimaksudkan untuk mendapatkan keterampilan tertentu sehingga diharapkan anak mendapatkan bekal pengalaman yang berharga, setelah mereka terjun dalam masyarakat kelak.
- e. Dapat menghilangkan malu, dimana anak yang tadinya mempunyai sifat malu dan takut dalam berhadapan dengan sesamanya dan masyarakat dapat berangsur-angsur hilang, menjadi terbiasa dan terbuka untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya
- f. Untuk mengembangkan bakat dan potensi yang dimiliki oleh anak sehingga amat berguna bagi kehidupannya dan masa depannya kelak, terutama yang berbakat bermain drama, lakon film dan sebagainya⁴⁸.

Memilih menggunakan beberapa metode pembelajaran tidak sembarangan digunakan, guru harus mengetahui terlebih dahulu bagaimana prinsip-prinsip pembelajaran yang akan dilakukan, apakah sesuai atau tidak dengan materi pelajaran yang diampul. Prinsip dasar dalam pembelajaran role playing adalah⁴⁹:

- a. Setiap anggota kelompok (anak) bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya.
- b. Setiap anggota kelompok harus mengetahui bahwa semua anggota adalah tim.
- c. Kelompok mempunyai tujuan yang sama.
- d. Setiap anggota kelompok harus membagi tugas dan tanggung jawab yang sama diantara anggota kelompoknya.
- e. Setiap anggota kelompok akan dikenai evaluasi.
- f. Setiap anggota kelompok berbagi kepemimpinan dan membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya.
- g. Setiap anggota kelompok akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok bermain.

Mengajar tidaklah tugas yang ringan bagi seorang guru. Pada proses mengajar guru berhadapan dengan sekelompok anak dimana anak adalah makhluk hidup yang memerlukan bimbingan dan pembinaan untuk menuju kedewasaan. Anak setelah mengalami proses pendidikan dan pengajaran diharapkan telah menjadi manusia dewasa yang sadar tanggung jawab terhadap diri sendiri, mandiri, berpribadi dan bermoral.

Permainan simulasi dapat mengarahkan peserta didik sedemikian rupa sesuai dengan tujuan pembelajaran itu sendiri. Hal ini dapat dilihat dari ciri-ciri

⁴⁸Hanafiyah. *Konsep....*h. 45

⁴⁹*Ibid.*, 46.

permainan simulasi itu sendiri. Adapun ciri-ciri permainan simulasi adalah sebagai berikut⁵⁰:

- a. Anak dalam kelompok secara bermain menyelesaikan materi belajar sesuai kompetensi dasar yang akan dicapai.
- b. Kelompok dibentuk dari anak yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda, baik tingkat kemampuan tinggi, sedang dan rendah. jika mungkin anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku yang berbeda serta memperhatikan kesetaraan jender.
- c. Penghargaan lebih menekankan pada kelompok dari pada masing-masing individu.

Berdasarkan kutipan tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan simulasi adalah metode pembelajaran yang di dalamnya menampakkan adanya perilaku pura-pura dari anak yang terlihat atau peniruan situasi dari tokoh-tokoh sedemikian rupa, dengan demikian permainan simulasi adalah metode yang melibatkan anak untuk pura-pura memainkan peran/ tokoh yang terlibat dalam proses materi pelajaran untuk mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri yaitu menjadi manusia dewasa yang sadar tanggung jawab terhadap diri sendiri, mandiri, berpribadi dan bermoral.

D. Penelitian Terdahulu

Penelitian tindakan kelas dalam meningkatkan kognitif anak yang pernah dilakukan oleh peneliti di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yakni:

Subhan dengan judul “Upaya meningkatkan kognitif anak dalam penjumlahan 1-10 di RA Amal Bakti Belawan”. Metode yang digunakan adalah observasi, dan hasil penelitian tindakan kelas tersebut menunjukkan bahwa dapat meningkatkan kognitif anak dalam penjumlahan 1-10, dengan persentase keberhasilan 10% pada siklus pertama, kemudian pada siklus ke dua naik menjadi 45 %. Sedangkan pada siklus ke tiga naik menjadi 83%. Perbedaannya pada penelitian ini teletak pada objek penelitian.

Siti Khumairah dengan judul “Upaya guru meningkatkan kemampuan berbicara anak melalui permainan simulasi di RA Darussalim Binjai”. Metode yang digunakan observasi Hasil penelitian tersebut menunjukkan peningkatan

⁵⁰Zuhairini, *Metodologi....*, h. 85.

kemampuan berbicara anak dimana pada pra siklus mencapai 46,78%. Selanjutnya terjadi peningkatan keberhasilan hingga mencapai 66,9% pada siklus I, sementara pada siklus II terjadi peningkatan hingga keberhasilan mencapai 85,7% dengan standart keberhasilan minimal adalah 80%. Perbedaannya dengan penelitian ini terletak pada subjek penelitian yaitu kemampuan berbicara.

Sri Mawarni dengan judul “Upaya guru meningkatkan kemandiriann anak menggunakan permainan simulasi di RA Annisa` Medan”. Metode yang digunakan observasi, hasil penelitian pada pra siklus mencapai 26,18%. Selanjutnya pada siklus I mencapai 56,6%, sementara pada siklus II terjadi mencapai 85,6% dengan standart keberhasilan minimal adalah 80%. Perbedaannya dengan penelitian ini terletak pada subjek penelitian yaitu kemandirian.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini dilakukan pada RA Azzahra yang beralamat di Desa Sidodadi Pasar IX Gg. Dame No. 20 Kecamatan Biru-Biru Kabupaten Deli Serdang.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilakukan pada bulan Februari hingga bulan Maret tahun 2019. Adapun kegiatan yang dilakukan dalam penelitian ini dapat dipaparkan sebagaiberikut

Tabel 01
Jadwal Penelitian Tindakan Kelas

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

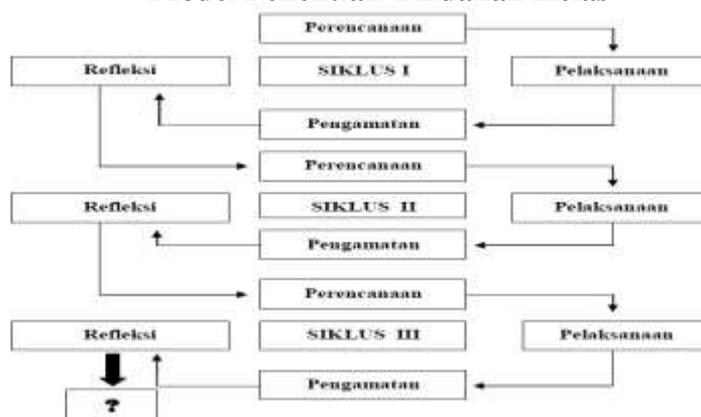
3. Siklus Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK artinya dalam penelitian ini dilakukan tindakan - tindakan untuk memperbaiki pembelajaran berdasarkan hasil refleksi. Pada penelitian tindakan ada beberapa tahapan yang seharusnya dilakukan yaitu:

Perencanaan (*Planning*), Tindakan (*Acting*), Pengamatan (*Observing*), Refleksi (*Reflecting*).⁵¹

Setiap siklus harus melalui empat tahapan tersebut, jumlah siklus yang dilaksanakan disesuaikan dengan tingkat kebutuhan, apabila 3 siklus telah mencapai harapan maka akan dilakukan sampai tiga siklus, namun apabila tiga siklus belum mencapai keberhasilan akan dilanjutkan pada siklus berikutnya. Pengertian siklus pada penelitian ini adalah suatu putaran kegiatan yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi untuk lebih jelasnya pada gambar berikut :

Gambar 02.
Model Penelitian Tindakan Kelas



B. Persiapan Penelitian

Persiapan yang dilakukan peneliti diawali dengan penyusunan Rencana RPPM, yang dilanjutkan dengan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan merupakan sebuah proses untuk meningkatkan kognitif anak tentang alat transportasi melalui permainan simulasi di RA Azzahra Biru-Biru Deli Serdang.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah Anak RA Azzahra Biru-Biru Deli Serdang yang berjumlah 20 orang, yang terdiri dari 10 anak laki-laki dan 10 anak perempuan.

⁵¹Rahmi Daryanto, *Metode Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011) h. 31.

D. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah:

1. Anak

Data yang diperoleh dari anak adalah hasil observasi kegiatan pembelajaran pada anak dalam meningkatkan kognitif anak tentang alat transportasi melalui permainan simulasi di RA Azzahra Biru-Biru Deli Serdang. Data anak yang mejadi sumber data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 02.
Data Anak

NO	SUMBER DATA	L/P
1	Afif Data Sembiring	L
2	Aisyah Tamimah	P
3	Alif Ferdiansyah	L
4	Aqila Zivana Azzahra	P
5	Ardiansyah	L
6	Arif Abdillah	L
7	Azka Syahputeri	P
8	Dwi Kurnia Cahaya	L
9	Fakhri Muzaki	L
10	Indah Nur Syahputeri	P
11	Juwita Faiza	P
12	Kirana Jasmin	P
13	M. Siddiq	L
14	M. Zainul Muttaqin	L
15	Noviyanti	P
16	Qalesya Sovi	P
17	Rafa Pratama	P
18	Renno Al-Muzakki	L
19	Syira Kirana	P
20	Zaidan Al-Farizqy Chipta	L
Jumlah Anak Laki-Laki		10 Orang

Jumlah Anak Perempuan	10 Orang
Total Keseluruhan Anak	20 Orang

2. Guru.

Sumber data dari guru berupa lembaran observasi hasil kegiatan anak meningkatkan kognitif anak tentang alat transportasi melalui kegiatan bermain simulasi di RA Azzahra Biru-Biru Deli Serdang 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. Sumber Data dari guru dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 03.

Data Guru

Nama Guru	Tugas	Waktu
Sri Hayati	Guru	24 Jam/Minggu
Wagiani	Guru	24 Jam/Minggu
Erika Sahpitri	Guru	24 Jam/Minggu

3. Teman Sejawat

Teman sejawat dalam penelitian ini adalah guru yang membantu dan mengamati kegiatan penelitian, baik pengamatan kepada anak selama proses pembelajaran, dan pengamatan kepada peneliti sebagai pelaksana kegiatan. Hasil pengamatan teman sejawat selanjutnya menjadi bahan untuk refleksi. Adapun teman sejawat dalam penelitian ini adalah:

Tabel 04.

Teman Sejawat

Nama Guru	Tugas	Waktu
Wagiani	Kolaborator	24 Jam/Minggu
Erika Sahpitri	Teman Sejawat	24 Jam/Minggu

E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

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

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang dilakukan untuk mengumpulkan, mencari dan memperoleh data dari responden serta informasi yang telah ditentukan. Guna memperoleh data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik:

- a. Observasi yaitu pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengadakan peninjauan dan pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti. Guna mencapai maksud tersebut, ketika melakukan observasi, menempuh partisipasi aktif dengan melakukan pengumpulan data dengan cara mengadakan peninjauan atau pengamatan langsung.
- b. Dokumentasi, dokumentasi diperlukan sebagai bukti kegiatan pembelajaran yang dilakukan anak. Selama proses pembelajaran anak diambil fotonya untuk menunjukkan bukti autentik selama berlangsung kegiatan penelitian. Hal ini dilakukan untuk melihat atau merekam proses pembelajaran yang dilakukan anak terhadap guru dan anak dalam meningkatkan kognitif tentang alat transportasi melalui kegiatan bermain simulasi di RA Azzahra Biru-Biru Deli Serdang.

2. Alat Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang digunakan adalah berbentuk daftar cek list. Sedangkan instrumen penelitian disusun berdasarkan variabel yang akan diteliti. Alat pengumpulan data ini diperlukan untuk mengetahui perkembangan dan peningkatan hasil pembelajaran anak. Adapun lembar observasi dalam bentuk cek list pada anak. Pada penelitian ini bentuk tabel cek list atau lembar observasi adalah:

Tabel 04
Lembar Observasi Pada Anak

N O	Nama Anak	Instrumen Penelitian															
		Anak mampu bermain simulasi				Anak memiliki kemampuan menyebutkan nama alat transportasi				Anak mengetahui fungsi alat transportasi				Anak dapat mengenal sebutan pengemudi alat transportasi			
		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	Afif Data Sembiring																
2	Aisyah Tamimah																
3	Alif Ferdiansyah																
4	Aqila Zivana Azzahra																
5	Ardiansyah																
6	Arif Abdillah																
7	Azka Syahputeri																
8	Dwi Kurnia Cahaya																
9	Fakhri Muzaki																
10	Indah Nur Syahputeri																
11	Juwita Faiza																
12	Kirana Jasmin																
13	M. Siddiq																
14	M. Zainul Muttaqin																
15	Noviyanti																
16	Qalesya Sovi																
17	Rafa Pratama																
18	Renno Al-Muzakki																
19	Syira Kirana																
20	Zaidan Al-Farizqy Chipta																

Keterangan Penilaian

BB = Belum Berkembang

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

F. Indikator Kinerja

1. Indikator Kinerja Anak, Indikator keberhasilan dalam penelitian ini dikategorikan berhasil apabila hasil belajar anak/kemampuan anak mencapai 80% dari seluruh anak, dengan standart ketuntasan minimal berkembang sesuai harapan. 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.
2. Indikator Kinerja Guru, apabila guru mampu melaksanakan semua rencana pembelajaran dengan baik, yang ditandai dengan keberhasilan anak dalam penelitian mencapai 80% dengan predikat BSH

G. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan dua bentuk analisis yaitu:

1. Analisis data kualitatif, yaitu data yang berbentuk uraian mengenai aktifitas guru dan anak selama proses pembelajaran, serta kondisi selama proses pembelajaran berlangsung. Tahapan dalam menganalisis data kualitatif yang dilakukan meliputi
 - a. Melakukan pemeriksaan data terhadap peningkatan yang terjadi.
 - b. Melakukan penafsiran, yaitu menyimpulkan apakah selama tindakan terjadi peningkatan berdasarkan hasil observasi.
 - c. Melakukan tindak lanjut, yaitu menuangkan langkah-langkah perbaikan untuk siklus berikutnya.
 - d. Pengambilan keputusan.⁵²

⁵² Zainal Aqib, dkk, *Prosedur Penelitian Kelas*, (Jakarta: Salemba Empat, 2009) h. 45.

2. Analisis data kuantitatif, yaitu penyajian data dalam bentuk angka-angka yang peneliti peroleh dari hasil observasi yang diinterpretasikan dalam bentuk persen. Selanjutnya mencari persentase keberhasilan anak dengan rumus :

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

Keterangan

P = Presentase ketuntasan

f = Jumlah nilai anak

n = Jumlah anak

H. Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau CAR (*Classroom Action Research*) dimaksudkan untuk mengatasi suatu permasalahan yang terdapat di dalam kelas. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.⁵³ Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu penelitian yang dilakukan dalam kelas tertentu dengan menekankan pada penyempurnaan proses pembelajaran. Bertolak dari pengertian tersebut secara seksama dapat ditemukan sejumlah ide pokok sebagai berikut:

1. Penelitian tindakan adalah satu bentuk inkuiri atau penyelidikan yang dilakukan melalui refleksi diri
2. Penelitian tindakan dilakukan oleh peserta yang terlibat dalam situasi yang diteliti, seperti guru, anak, atau kepala sekolah.
3. Penelitian tindakan dilakukan dalam situasi sosial, termasuk situasi pendidikan.

⁵³Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006) h. 23.

4. Tujuan penelitian tindakan adalah memperbaiki: dasar pemikiran dan kepantasan dari praktik-praktik, pemahaman terhadap praktik tersebut, serta situasi atau lembaga tempat praktik tersebut dilaksanakan.

Penelitian ini digunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pada hakikatnya model ini berupa perangkat-perangkat atau untaian-untaian dengan satu perangkat terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

Pendekatan dengan Penelitian Tindakan Kelas ini dipilih karena manfaatnya langsung dapat dirasakan oleh guru, antara lain: guru dapat melakukan inovasi pembelajaran dalam mengajarkan membaca, guru dapat meningkatkan kemampuan refleksinya dan mampu memecahkan masalah yang muncul di kelas, guru dapat mengembangkan secara kreatif kurikulum yang berlaku. Kelebihan lain dari penelitian tindakan kelas ini adalah manfaat yang dirasakan juga oleh anak. Karena anak terlibat secara langsung dalam proses penelitian mulai dari munculnya permasalahan sampai terpecahkannya masalah tersebut. Bahkan anak juga yang langsung merasakan peningkatan kualitas pembelajaran dengan ditandai meningkatnya hasil belajarnya.⁵⁴

1. Deskripsi Pra Siklus

Berdasarkan hasil observasi awal atau pra siklus pada anak RA Azzahra Biru-Biru Deli Serdang, bahwa kognitif anak tentang alat transportasi masih sangat rendah. Hal ini terlihat bahwa anak masih sulit mengenal dan menyebutkan nama-nama alat transportasi.

2. Deskripsi Siklus I.

a. Tahap Perencanaan

Perencanaan dilakukan sebelum pelaksanaan tindakan di dalam kelas. Langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti dalam tahap ini diantaranya:

- ❖ Peneliti melakukan koordinasi dengan guru kelas untuk melakukan penentuan tema yang akan digunakan dalam melaksanakan tindakan.

⁵⁴*Ibid.*, h. 27.

- ❖ Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Dalam menyusun RPPH, peneliti bekerjasama dengan guru kelas, karena penelitian tindakan ini adalah penelitian tindakan kelas yang berkolaborasi dengan guru kelas.
- ❖ Mempersiapkan instrumen penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan dokumentasi
- ❖ Mempersiapkan media pembelajaran berupa skenario untuk kegiatan bermain simulasi.

b. Tahap Pelaksanaan

Proses pembelajaran pada pertemuan ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

❖ Kegiatan Awal

Kegiatan awal pada kegiatan pembelajaran ini meliputi kegiatan berbaris di depan kelas, berdoa, guru memberi salam, guru mengabsen anak satu per satu, apersepsi, tanya jawab, guru mengondisikan anak untuk berbaris di depan kelas. Kegiatan dilanjutkan guru dengan memberi apersepsi.

❖ Kegiatan Inti

Pada siklus I ini, kegiatan inti bermain simulasi tentang alat transportasi. Sebelum melakukan kegiatan, guru terlebih dahulu melakukan demonstrasi tentang permainan simulasi.

❖ Kegiatan Akhir

Setelah istirahat berakhir, maka anak-anak pun masuk ke dalam kelas dan duduk di bangku masing-masing dengan rapi. Setelah semua kegiatan terlaksana, maka berakhir sudah kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan guru memberi salam dan anak keluar meninggalkan kelas satu per satu dengan tertib.

c. Tahap Pengamatan

Pengamatan dilaksanakan pada tahap pelaksanaan sedang berlangsung. Aspek yang diamati dalam tahap ini adalah aspek kognitif anak tentang alat transportasi sebagaimana dalam perencanaan, selanjutnya dilakukan evaluasi yang dilakukan adalah mengevaluasi hasil kerja.

d. Tahap Refleksi

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

3. Deskripsi Siklus II.

a. Tahap Perencanaan

Perencanaan dilakukan sebelum pelaksanaan tindakan di dalam kelas. Langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti dalam tahap ini diantaranya:

- ❖ Peneliti melakukan koordinasi dengan guru kelas untuk melakukan penentuan tema yang akan digunakan dalam melaksanakan tindakan.
- ❖ Menyusun RPPH, dalam menyusun RPPH, peneliti bekerjasama dengan guru kelas, karena penelitian tindakan ini adalah penelitian tindakan kelas yang berkolaborasi dengan guru kelas.
- ❖ Mempersiapkan instrumen penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan dokumentasi
- ❖ Mempersiapkan media serta skenario untuk bermain simulasi.

b. Tahap Pelaksanaan

Proses pembelajaran pada pertemuan ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

❖ Kegiatan Awal

Kegiatan awal pada kegiatan pembelajaran ini meliputi kegiatan berbaris di depan kelas, berdoa, guru memberi salam, guru mengabsen anak satu per satu, apersepsi, tanya jawab, guru mengondisikan anak untuk berbaris di depan kelas. Kegiatan dilanjutkan guru dengan memberi apersepsi.

❖ Kegiatan Inti

Pada siklus II ini, kegiatan inti menggunakan permainan simulasi. Sebelum melakukan kegiatan, guru terlebih dahulu melakukan demonstrasi

tentang permainan simulasi yang akan dilakukan untuk melakukan pembelajaran dengan media.

❖ **Kegiatan Akhir**

Setelah istirahat berakhir, maka anak-anak pun masuk ke dalam kelas dan duduk di bangku masing-masing dengan rapi. Setelah semua kegiatan terlaksana, maka berakhir sudah kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan guru memberi salam dan anak keluar meninggalkan kelas satu per satu dengan tertib.

c. Tahap Pengamatan

Pengamatan dilaksanakan pada tahap pelaksanaan sedang berlangsung. Aspek yang diamati dalam tahap ini adalah aspek kognitif anak sebagaimana dalam perencanaan, serta evaluasi yang dilakukan adalah mengevaluasi hasil belajar anak.

d. Tahap Refleksi

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

4. Deskripsi Siklus III.

a. Tahap Perencanaan

Perencanaan dilakukan sebelum pelaksanaan tindakan di dalam kelas. Langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti dalam tahap ini diantaranya:

- ❖ Peneliti melakukan koordinasi dengan guru kelas untuk melakukan penentuan tema yang akan digunakan dalam melaksanakan tindakan.
- ❖ Menyusun RPPH, dalam menyusun RPPH, peneliti bekerjasama dengan guru kelas, karena penelitian tindakan ini adalah penelitian tindakan kelas yang berkolaborasi dengan guru kelas.

- ❖ Mempersiapkan instrumen penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan dokumentasi
- ❖ Mempersiapkan media dan skenario cerita untuk bermain simulasi.

b. Tahap Pelaksanaan

Proses pembelajaran pada pertemuan ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

❖ Kegiatan Awal

Kegiatan awal pada kegiatan pembelajaran ini meliputi kegiatan berbaris di depan kelas, berdoa, guru memberi salam, guru mengabsen anak satu per satu, apersepsi, tanya jawab, guru mengondisikan anak untuk berbaris di depan kelas. Kegiatan dilanjutkan guru dengan memberi apersepsi.

❖ Kegiatan Inti

Pada siklus III ini, kegiatan inti menggunakan permainan simulasi. Sebelum melakukan kegiatan, guru terlebih dahulu menjelaskan skenario yang akan diperankan anak.

❖ Kegiatan Akhir

Setelah istirahat berakhir, maka anak-anak pun masuk ke dalam kelas dan duduk di bangku masing-masing dengan rapi. Setelah semua kegiatan terlaksana, maka berakhir sudah kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan guru memberi salam dan anak keluar meninggalkan kelas satu per satu dengan tertib.

c. Tahap Pengamatan

Pengamatan dilaksanakan pada tahap pelaksanaan sedang berlangsung. Aspek yang diamati dalam tahap ini adalah aspek kognitif anak sebagaimana dalam perencanaan, selanjutnya dilakukan evaluasi yang dilakukan adalah mengevaluasi hasil belajar anak.

d. Tahap Refleksi

Kegiatan refleksi dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran. Hasil dari refleksi siklus III digunakan untuk menentukan apakah penelitian dilanjutkan atau telah mencapai keberhasilan.

I. Personalia Penelitian

Penelitian ini dibantu oleh kolaborator, dan teman sejawat, adapun yang terlibat dalam penelitian ini adalah:

Tabel 05
Tim Peneliti

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

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Penelitian Pra Siklus

Proses membantu dan meningkatkan kognitif anak merupakan suasana untuk merangsang kreatif anak, serta menyediakan sarana dan prasarana yang memadai. Guru yang kreatif sangat berperan dalam proses pengembangan pendidikan anak usia dini, dan guru sangat berperan penting dalam meningkatkan kognitif anak. Berdasarkan pengamatan awal di RA Azzahra Biru-Biru Deli Serdang dengan jumlah anak 20 orang, kognitif anak tentang alat transportasi masih perlu ditingkatkan. Pada kegiatan pembelajaran, anak masih sulit menyebutkan nama salah satu kendaraan, ketika ditunjukkan gambar, replika, bahkan dengan gaya anak masih kebingungan menyebutkan nama kendaraan yang dimaksud. Berdasarkan hal tersebut, perlu adanya solusi dalam meningkatkan kognitif anak tentang kendaraan sebagai alat transportasi.

Peneliti memilih permainan simulasi sebagai cara permainan anak RA Azzahra Biru-Biru Deli Serdang karena sesuai dengan tahapan perkembangan dan usia anak. Pemilihan permainan simulasi diharapkan dapat meningkatkan kognitif anak RA Azzahra Biru-Biru Deli Serdang. Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan untuk mengetahui kognitif anak tentang alat transportasi, maka terlihat kognitif anak tentang alat transportasi masih sangat rendah. hal ini berdasarkan hasil observasi yang dapat peneliti tuangkan pada tabel berikut ini.

Tabel 06
Hasil Observasi Pada Pra Siklus

N O	Nama Anak	Indikator Observasi															
		Anak mampu bermain simulasi				Anak memiliki kemampuan menyebutkan nama alat transportasi				Anak mengetahui fungsi alat transportasi				Anak dapat mengenal sebutan pengemudi alat transportasi			
		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	Afif Data Sembiring		√				√				√			√			
2	Aisyah Tamimah	√					√			√				√			
3	Alif Ferdiansyah	√				√				√				√			
4	Aqila Zivana Azzahra		√				√			√					√		
5	Ardiansyah			√			√						√			√	
6	Arif Abdillah	√				√				√				√			
7	Azka Syahputeri		√				√			√				√			
8	Dwi Kurnia Cahaya	√				√				√				√			
9	Fakhri Muzaki		√				√			√				√			
10	Indah Nur Syahputeri		√				√			√						√	
11	Juwita Faiza		√				√			√					√		
12	Kirana Jasmin			√			√			√					√		
13	M. Siddiq	√				√				√				√			
14	M. Zainul Muttaqin	√					√			√				√			
15	Noviyanti	√				√				√				√			
16	Qalesya Sovi		√				√			√				√			
17	Rafa Pratama				√		√						√			√	
18	Renno Al-Muzakki	√				√				√				√			
19	Syira Kirana		√				√			√				√			
20	Zaidan Al-Farizqy Chipta				√		√						√			√	
Jumlah		8	8	2	2	6	6	8	0	7	5	5	3	7	6	3	4

Keterangan:

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

Tabel 07
Rekapitulasi Observasi Pada Pra Siklus

NO	Kemampuan yang dicapai	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah (%)
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	
1	Anak mampu bermain simulasi	8	8	2	2	20
		40%	40%	10%	10%	100%
2	Anak memiliki kemampuan menyebutkan nama alat transportasi	6	6	8	0	20
		30%	30%	40%	0%	100%
3	Anak mengetahui fungsi alat transportasi	7	5	5	3	20
		35%	25%	25%	15%	100%
4	Anak dapat mengenal sebutan pengemudi alat transportasi	7	6	3	4	20
		35%	30%	15%	20%	100%

Rumus Data Kuantitatif

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

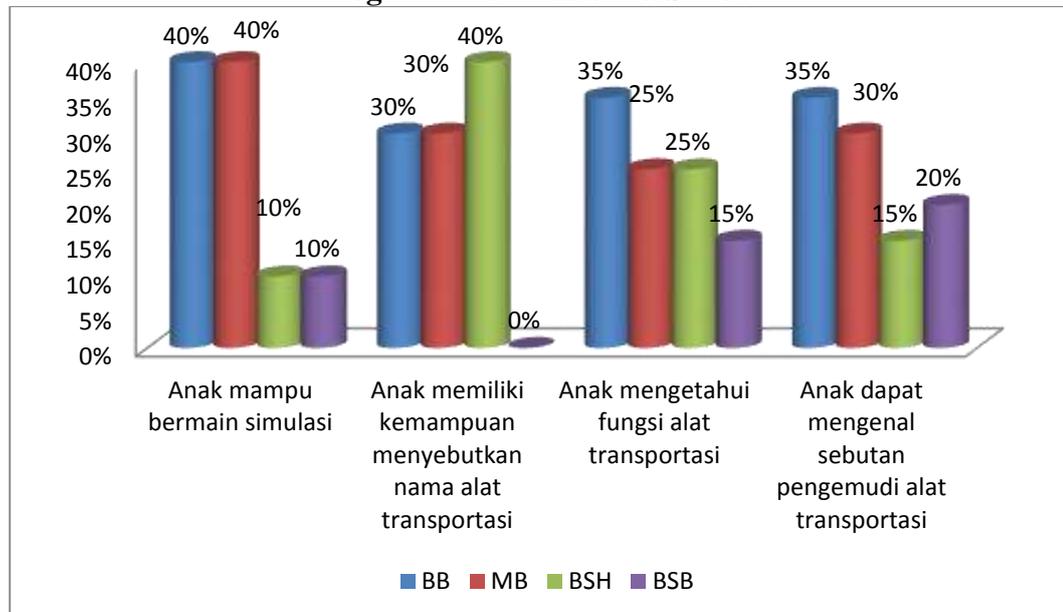
Keterangan :

P = Prosentase kemunculan

f = Nilai yang diperoleh tiap anak

N = Jumlah seluruh anak

Grafik 01.
Kognitif Anak Pada Pra Siklus



Berdasarkan hasil observasi pada pra siklus tentang kognitif anak RA Azzahra Biru-Biru Deli Serdang dapat diketahui bahwa:

1. Anak mampu bermain simulasi, yang belum berkembang ada 8 anak (40%), mulai berkembang ada 8 anak (40%), berkembang sesuai harapan ada 2 anak (10%), berkembang sangat baik ada 2 anak (10%).
2. Anak memiliki kemampuan menyebutkan nama alat transportasi, yang belum berkembang ada 6 anak (30%), mulai berkembang ada 6 anak (30%), berkembang sesuai harapan ada 8 anak (40%), berkembang sangat baik tidak ada (0%)
3. Anak mengetahui fungsi alat transportasi, yang belum berkembang ada 7 anak (35%), mulai berkembang ada 5 anak (25%), berkembang sesuai harapan ada 5 anak (25%), berkembang sangat baik ada 3 anak (15%).
4. Anak dapat mengenal sebutan pengemudi alat transportasi, yang belum berkembang ada 7 anak (35%), mulai berkembang ada 6 anak (30%), berkembang sesuai harapan ada 3 anak (15%), berkembang sangat baik ada 4 anak (20%).

Berdasarkan hasil analisis data pada pra siklus tersebut dapat diketahui bahwa kognitif tentang alat transportasi pada anak RA Azzahra Biru-Biru Deli Serdang dengan ketentuan keberhasilan BSH dan BSB adalah:

Tabel 08.
Rata-Rata Kognitif Anak Pada Pra Siklus

NO	Kemampuan yang dicapai	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f3 (%)	f4 (%)	f3 +f4 (%)
1	Anak mampu bermain simulasi	2	2	4
		10%	10%	20%
2	Anak memiliki kemampuan menyebutkan nama alat transportasi	8	0	8
		40%	0%	40%
3	Anak mengetahui fungsi alat transportasi	5	3	8
		25%	15%	40%
4	Anak dapat mengenal sebutan pengemudi alat transportasi	3	4	7
		15%	20%	35%
Rata-Rata				33,75%

Berdasarkan hasil analisis data pada pra siklus tersebut dapat diketahui rata-rata kognitif anak RA Azzahra Biru-Biru Deli Serdang dengan ketentuan keberhasilan minimal BSH adalah:

1. Anak mampu bermain simulasi, berkembang sesuai harapan ada 2 anak (10%), berkembang sangat baik ada 2 anak (10%).
2. Anak memiliki kemampuan menyebutkan nama alat transportasi, berkembang sesuai harapan ada 8 anak (40%), berkembang sangat baik tidak ada (0%)

3. Anak mengetahui fungsi alat transportasi, berkembang sesuai harapan ada 5 anak (25%), berkembang sangat baik ada 3 anak (15%).
4. Anak dapat mengenal sebutan pengemudi alat transportasi, berkembang sesuai harapan ada 3 anak (15%), berkembang sangat baik ada 4 anak (20%).

Setelah data dihitung maka diperoleh rata-rata secara keseluruhan adalah 33,75%. Hal ini menunjukkan bahwa kognitif anak tentang alat transportasi di RA Azzahra Biru-Biru Deli Serdang masih rendah. Oleh sebab itu, perlu dilakukan tindak lanjut agar hasil pembelajaran dapat mencapai keberhasilan maksimal. Oleh sebab itu, peneliti melakukan perbaikan pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas di RA Azzahra Biru-Biru Deli Serdang.

B. Deskripsi Penelitian Siklus I

a. Perencanaan

- 1) Menyusun RPPH dengan tema kendaraan, serta sub tema kendaraan di darat, dan tema spesifiknya jenis kendaraan di darat.
- 2) Menyiapkan media pembelajaran berupa alur cerita bermain simulasi tentang alat transportasi darat
- 3) Menyiapkan sarana dan pra sarana bermain simulasi
- 4) Menyiapkan lembar observasi
- 5) Mendiskusikan RPPH kepada teman sejawat dan kolaborator

b. Pelaksanaan Kegiatan

- 1) Bernyanyi lagu naik kereta api
- 2) Penjelasan tema (bercerita) tentang jenis-jenis kendaraan di darat
- 3) Doa sebelum belajar dan hafalan do`a naik kendaraan darat
- 4) Dawamul Quran: Q.S. Al-Ma`uun
- 5) Mutiara Hadits: Menyebutkan salam
- 6) Penambahan kosa kata Baru: mobil, sepeda motor, sepeda, becak, bus, truk, taxi, ambulans, dll.
- 7) Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.
- 8) Anak Mengamati gambar jenis-jenis kendaraan di darat

- 9) Anak Menanyakan nama jenis-jenis kendaraan di darat seperti mobil, sepeda motor, sepeda, becak, bus, truk, taxi, ambulans dan sebagainya.
- 10) Anak Mengumpulkan Informasi melalui melakukan kegiatan bermain simulasi tentang alat transportasi
- 11) Anak Mengkomunikasikan anak menyebutkan nama jenis-jenis kendaraan di darat
- 12) Recalling: Guru menanyakan jenis-jenis kendaraan di darat.
- 13) Menanyakan perasaan selama hari ini
- 14) Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
- 15) Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk Islam
- 16) Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
- 17) Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

c. Observasi dan Evaluasi

Hasil pengamatan pada siklus I yang diperoleh kognitif anak tentang alat transportasi pada anak RA Azzahra Biru-Biru Deli Serdang dapat ditampilkan pada tabel berikut ini:

Tabel 09
Hasil Observasi Pada Siklus I

N O	Nama Anak	Indikator Observasi															
		Anak mampu bermain simulasi				Anak memiliki kemampuan menyebutkan nama alat transportasi				Anak mengetahui fungsi alat transportasi				Anak dapat mengenal sebutan pengemudi alat transportasi			
		B B	M B	B S H	B S B	B B B	M B B	B S H	B S B	B B B	M B B	B S H	B S B	B B B	M B B	B S H	B S B
1	Afif Data Sembiring				√			√						√		√	
2	Aisyah Tamimah		√					√					√			√	
3	Alif Ferdiansyah		√			√							√			√	
4	Aqila Zivana Azzahra				√		√						√				√
5	Ardiansyah				√			√					√				√
6	Arif Abdillah	√				√				√				√			
7	Azka Syahputeri			√					√				√			√	
8	Dwi Kurnia Cahaya		√			√				√				√			
9	Fakhri Muzaki		√						√	√					√		
10	Indah Nur Syahputeri				√				√				√				√
11	Juwita Faiza			√				√					√				√
12	Kirana Jasmin				√			√					√				√
13	M. Siddiq		√						√	√					√		
14	M. Zainul Muttaqin	√							√				√				√
15	Noviyanti	√					√			√					√		
16	Qalesya Sovi		√						√				√			√	
17	Rafa Pratama				√				√				√				√
18	Renno Al-Muzakki	√					√			√				√			
19	Syira Kirana			√				√					√				√
20	Zaidan Al-Farizqy Chipta				√				√				√				√
Jumlah		4	6	3	7	3	4	5	8	5	4	6	5	4	6	3	7

BB = Belum Berkembang.
 MB = Mulai Berkembang.

BSH = Berkembang Sesuai Harapan.
 BSB = Berkembangan Sangat Baik

Tabel 10
Rekapitulasi Observasi Pada Siklus I

NO	Kemampuan yang dicapai	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah (%)
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	
1	Anak mampu bermain simulasi	4	6	3	7	20
		20%	30%	15%	35%	100%
2	Anak memiliki kemampuan menyebutkan nama alat transportasi	3	4	5	8	20
		15%	20%	25%	40%	100%
3	Anak mengetahui fungsi alat transportasi	5	4	6	5	20
		25%	20%	30%	25 %	100%
4	Anak dapat mengenal sebutan pengemudi alat transportasi	4	6	3	7	20
		20%	30%	15%	35%	100%

Rumus Data Kuantitatif

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

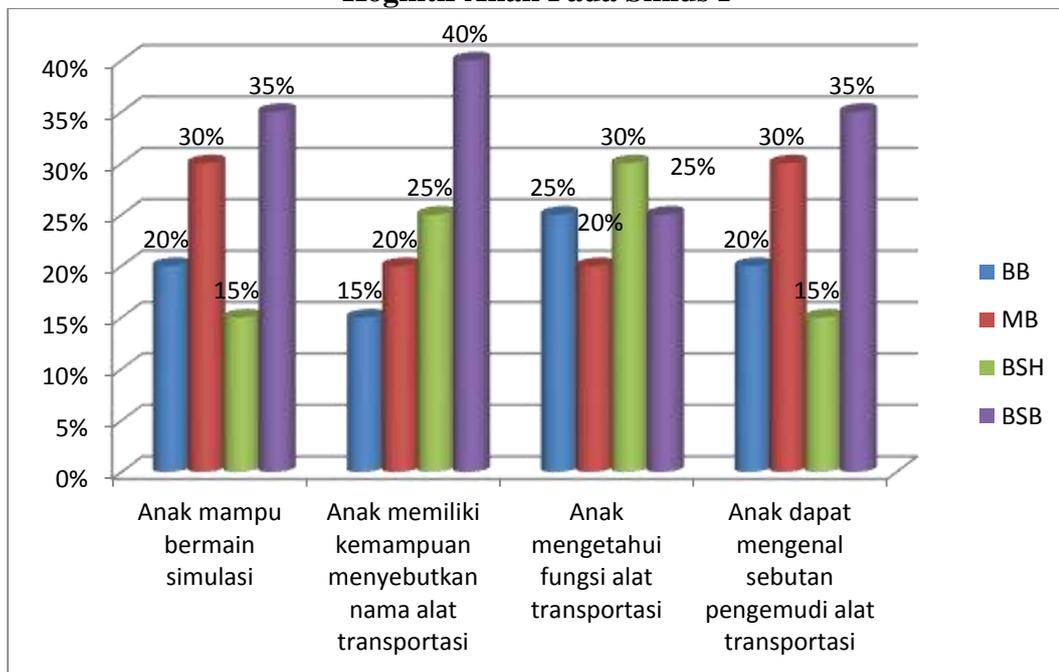
Keterangan :

P = Prosentase kemunculan

f = Nilai yang diperoleh tiap anak

N = Jumlah seluruh anak

Grafik 02.
Kognitif Anak Pada Siklus I



Berdasarkan hasil observasi pada siklus I tentang kognitif anak terhadap alat transportasi pada anak RA Azzahra Biru-Biru Deli Serdang dapat diketahui bahwa:

1. Anak mampu bermain simulasi, yang belum berkembang ada 4 anak (20%), mulai berkembang ada 6 anak (30%), berkembang sesuai harapan ada 3 anak (15%), berkembang sangat baik ada 7 anak (35%).
2. Anak memiliki kemampuan menyebutkan nama alat transportasi, yang belum berkembang ada 3 anak (15%), mulai berkembang ada 4 anak (20%), berkembang sesuai harapan ada 5 anak (25%), berkembang sangat baik ada 8 anak (40%).
3. Anak mengetahui fungsi alat transportasi, yang belum berkembang ada 5 anak (25%), mulai berkembang ada 4 anak (20%), berkembang sesuai harapan ada 6 anak (30%), berkembang sangat baik ada 5 anak (25%).
4. Anak dapat mengenal sebutan pengemudi alat transportasi, yang belum berkembang ada 4 anak (20%), mulai berkembang ada 6 anak (30%),

berkembang sesuai harapan ada 3 anak (15%), berkembang sangat baik ada 7 anak (35%).

Berdasarkan hasil analisis data pada siklus I tersebut dapat diketahui keberhasilan pembelajaran pada siklus I ini adalah:

Tabel 11
Rata-Rata Kognitif Anak Pada Siklus I

NO	Kemampuan yang dicapai	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f3 (%)	f4 (%)	f3 +f4 (%)
1	Anak mampu bermain simulasi	3	7	10
		15%	35%	50%
2	Anak memiliki kemampuan menyebutkan nama alat transportasi	5	8	13
		25%	40%	65%
3	Anak mengetahui fungsi alat transportasi	6	5	11
		30%	25 %	55 %
4	Anak dapat mengenal sebutan pengemudi alat transportasi	3	7	10
		15%	35%	50%
Rata-Rata				55%

Berdasarkan hasil analisis data pada siklus I tersebut dapat diketahui rata-rata kognitif anak tentang alat transportasi pada anak RA Azzahra Biru-Biru Deli Serdang dengan ketentuan keberhasilan minimal BSH adalah:

1. Anak mampu bermain simulasi, berkembang sesuai harapan ada 3 anak (15%), berkembang sangat baik ada 7 anak (35%).
2. Anak memiliki kemampuan menyebutkan nama alat transportasi, berkembang sesuai harapan ada 5 anak (25%), berkembang sangat baik ada 8 anak (40%)

3. Anak mengetahui fungsi alat transportasi, berkembang sesuai harapan ada 6 anak (30%), berkembang sangat baik ada 5 anak (25%).
4. Anak dapat mengenal sebutan pengemudi alat transportasi, berkembang sesuai harapan ada 3 anak (15%), berkembang sangat baik ada 7 anak (35%).

Setelah data dihitung maka diperoleh rata-rata secara keseluruhan adalah 55%. Hal ini menunjukkan bahwa kognitif anak tentang alat transportasi melalui kegiatan permainan simulasi pada anak RA Azzahra Biru-Biru Deli Serdang masih kurang. Oleh sebab itu, perlu dilakukan tindak lanjut agar hasil pembelajaran dapat mencapai keberhasilan maksimal. Langkah selanjutnya peneliti melakukan perbaikan pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas di RA Azzahra Biru-Biru Deli Serdang dengan melanjutkan penelitian siklus II.

4.Refleksi

Keberhasilan dan kegagalan yang terjadi pada siklus 1 ini terdapat sisi kekuatan dan kelemahannya. Adapun kekuatan dan kelemahan dari penelitian ini adalah:

- a. Kekuatan
 1. Kegiatan telah dilakukan sesuai dengan perencanaan.
 2. Metode yang digunakan adalah bermain
 3. Kegiatan pembelajaran dilakukan secara berkelompok dan individu.
- b. Kelemahan
 1. Anak lebih cenderung bermain dari pada fokus pada pembelajaran.
 2. Masih banyak anak yang bingung dalam melakukan permainan simulasi.
- c. Tindakan perbaikan
 1. Tindakan dilakukan pada siklus II untuk memperbaiki kegagalan dan meningkatkan keberhasilan
 2. Melakukan perencanaan ulang dengan tema dan sub tema yang disesuaikan dengan kurikulum RA.

C. Deskripsi Penelitian Siklus II

a. Perencanaan

- 1) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) dengan tema kendaraan, sub tema kendaraan di darat.
- 2) Membuat skenario perbaikan siklus II melalui kegiatan bermain simulasi.
- 3) Menyusun lembar observasi.
- 4) Menyusun alat evaluasi dan mempersiapkan media yang digunakan sebagai langkah untuk meningkatkan kognitif anak tentang alat transportasi.

b. Pelaksanaan Kegiatan

1. Bernyanyi lagu naik kereta api
2. Penjelasan tema (bercerita) tentang gambar jenis-jenis kendaraan umum
3. Doa sebelum belajar dan hafalan do'a keluar masuk rumah
4. Dawamul Quran: Q.S. Al-Quraisy
5. Mutiara Hadits: Kebersihan
6. Penambahan kosa kata Baru: jenis-jenis kendaraan umum seperti kereta api, bus, angkot, becak, taxi, delman, dan sebagainya
7. Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.
8. Anak Mengamati gambar jenis-jenis kendaraan umum
9. Anak Menanyakan nama tempat pemberhentian kendaraan seperti terminal dan stasiun
10. Anak Mengumpulkan Informasi melalui melakukan kegiatan bermain simulasi
11. Anak Mengkomunikasikan menyebutkan nama jenis-jenis kendaraan umum
12. Recaling: Guru menanyakan jenis-jenis kendaraan umum
13. Menanyakan perasaan selama hari ini
14. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
15. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk kitab
16. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok

17. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

3.Observasi dan Evaluasi

Hasil pengamatan pada siklus II yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran meningkatkan kognitif anak tentang alat transportasi melalui permainan simulasi pada anak RA Azzahra Biru-Biru Deli Serdang dapat ditampilkan pada tabel berikut ini:

Tabel 12
Hasil Observasi Pada Siklus II

N O	Nama Anak	Indikator Observasi															
		Anak mampu bermain simulasi				Anak memiliki kemampuan menyebutkan nama alat transportasi				Anak mengetahui fungsi alat transportasi				Anak dapat mengenal sebutan pengemudi alat transportasi			
		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	Afif Data Sembiring			√			√				√					√	
2	Aisyah Tamimah	√				√				√						√	
3	Alif Ferdiansyah	√				√				√				√			
4	Aqila Zivana Azzahra			√			√				√					√	
5	Ardiansyah			√			√				√					√	
6	Arif Abdillah	√			√					√				√			
7	Azka Syahputeri			√			√		√				√				
8	Dwi Kurnia Cahaya			√		√			√					√			
9	Fakhri Muzaki			√			√	√							√		
10	Indah Nur Syahputeri			√			√					√				√	
11	Juwita Faiza			√			√					√				√	
12	Kirana Jasmin			√			√					√				√	
13	M. Siddiq			√			√				√				√		
14	M. Zainul Muttaqin	√					√					√				√	
15	Noviyanti	√				√			√						√		
16	Qalesya Sovi			√			√					√				√	
17	Rafa Pratama			√			√	√								√	
18	Renno Al-Muzakki	√					√				√		√				
19	Syira Kirana			√	√				√				√				
20	Zaidan Al-Farizqy Chipta	√				√			√				√				
Jumlah		0	7	3	10	2	5	2	11	4	3	5	8	4	3	3	10

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

Tabel 13
Rekapitulasi Observasi Pada Siklus II

NO	Kemampuan yang dicapai	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah (%)
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	
1	Anak mampu bermain simulasi	0	7	3	10	20
		0%	35%	15%	50%	100%
2	Anak memiliki kemampuan menyebutkan nama alat transportasi	2	5	2	11	20
		10%	15%	10%	55%	100%
3	Anak mengetahui fungsi alat transportasi	4	3	5	8	20
		20%	15%	25%	40%	100%
4	Anak dapat mengenal sebutan pengemudi alat transportasi	4	3	3	10	20
		20%	15%	15%	50%	100%

Rumus Data Kuantitatif

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

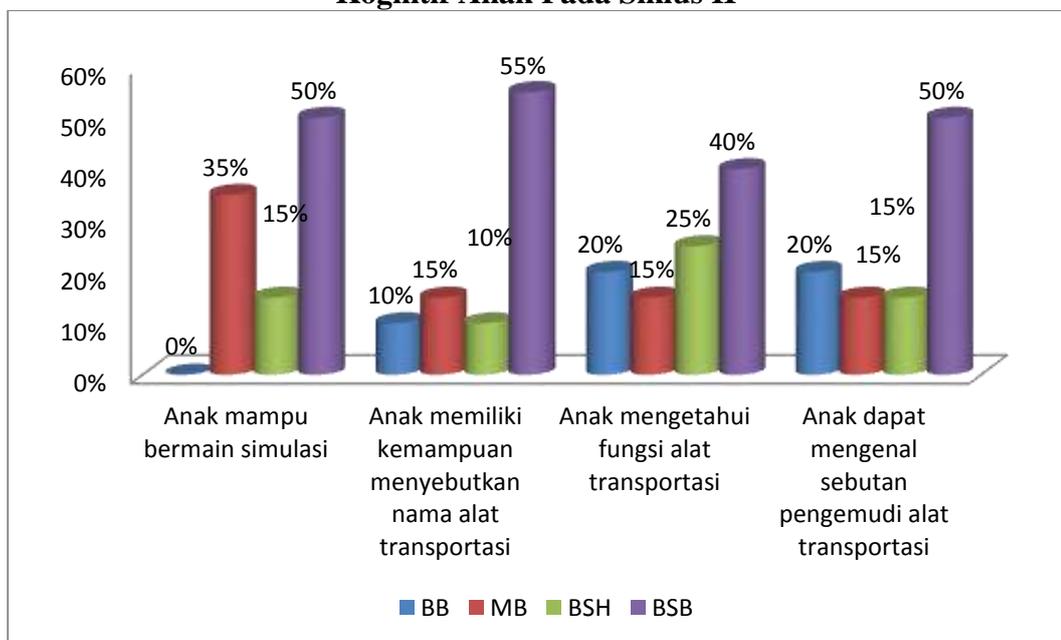
Keterangan :

P = Prosentase kemunculan

f = Nilai yang diperoleh tiap anak

N = Jumlah seluruh anak

Grafik 03.
Kognitif Anak Pada Siklus II



Berdasarkan hasil observasi pada siklus II tentang kognitif mengenai alat transportasi pada anak RA Azzahra Biru-Biru Deli Serdang dapat diketahui bahwa:

1. Anak mampu bermain simulasi, yang belum berkembang tidak ada 0 anak (0%), mulai berkembang ada 7 anak (35%), berkembang sesuai harapan ada 3 anak (15%), berkembang sangat baik ada 10 anak (50%).
2. Anak memiliki kemampuan menyebutkan nama alat transportasi, yang belum berkembang ada 2 anak (10%), mulai berkembang ada 5 anak (25%), berkembang sesuai harapan ada 2 anak (10%), berkembang sangat baik ada 11 anak (55%).
3. Anak mengetahui fungsi alat transportasi, yang belum berkembang ada 4 anak (20%), mulai berkembang ada 3 anak (15%), berkembang sesuai harapan ada 5 anak (25%), berkembang sangat baik ada 8 anak (40%).
4. Anak dapat mengenal sebutan pengemudi alat transportasi, yang belum berkembang ada 4 anak (20%), mulai berkembang ada 3 anak (15%), berkembang sesuai harapan ada 3 anak (15%), berkembang sangat baik ada 10 anak (50%).

Berdasarkan hasil analisis data pada siklus II tersebut dapat diketahui bahwa kognitif anak tentang alat transportasi pada RA Azzahra Biru-Biru Deli Serdang adalah:

Tabel 14
Rata-Rata Kognitif Anak Pada Siklus II

NO	Kemampuan yang dicapai	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f3 (%)	f4 (%)	f3 +f4 (%)
1	Anak mampu bermain simulasi	3	10	13
		15%	50%	65%
2	Anak memiliki kemampuan menyebutkan nama alat transportasi	2	11	13
		10%	55%	65%
3	Anak mengetahui fungsi alat transportasi	5	8	13
		25%	40 %	65 %
4	Anak dapat mengenal sebutan pengemudi alat transportasi	3	10	13
		15%	50%	65%
Rata-Rata				65%

Berdasarkan hasil analisis data pada siklus II tersebut dapat diketahui bahwa kognitif anak tentang alat transportasi melalui kegiatan bermain simulasi pada anak RA Azzahra Biru-Biru Deli Serdang dengan ketentuan keberhasilan minimal BSH adalah:

1. Anak mampu bermain simulasi, berkembang sesuai harapan ada 3 anak (15%), berkembang sangat baik ada 10 anak (50%).
2. Anak memiliki kemampuan menyebutkan nama alat transportasi, berkembang sesuai harapan ada 2 anak (10%), berkembang sangat baik ada 11 anak (55%)
3. Anak mengetahui fungsi alat transportasi, berkembang sesuai harapan ada 5 anak (25%), berkembang sangat baik ada 8 anak (40%).

4. Anak dapat mengenal sebutan pengemudi alat transportasi, berkembang sesuai harapan ada 3 anak (15%), berkembang sangat baik ada 10 anak (50%).

Setelah data dihitung maka diperoleh rata-rata secara keseluruhan adalah 65%. Hal ini menunjukkan bahwa kognitif anak tentang alat transportasi pada anak RA Azzahra Biru-Biru Deli Serdang melalui kegiatan bermain simulasi masih dalam kategori cukup, namun ada peningkatan. Oleh sebab itu, perlu dilakukan tindak lanjut agar hasil pembelajaran dapat mencapai keberhasilan maksimal. Selanjutnya peneliti melakukan perbaikan pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas di RA Azzahra Biru-Biru Deli Serdang dengan melanjutkan penelitian siklus III.

4.Refleksi

Keberhasilan dan kegagalan yang terjadi pada siklus II ini terdapat sisi kekuatan dan kelemahannya. Adapun kekuatan dan kelemahan dari penelitian ini adalah:

- a. Kekuatan
 1. Kegiatan telah dilakukan sesuai dengan perencanaan.
 2. Metode bermain yang digunakan sesuai dengan masa pertumbuhan anak dengan media yang ringan.
 3. Kegiatan pembelajaran dilakukan secara berkelompok dan individu.
- b. Kelemahan
 1. Anak lebih cenderung bermain dari pada fokus pada pembelajaran.
 2. Masih ada anak yang bingung dalam menggunakan media belajar.
- c. Tindakan perbaikan
 1. Tindakan dilakukan pada siklus III untuk memperbaiki kegagalan dan meningkatkan keberhasilan
 2. Melakukan perencanaan ulang dengan tema dan sub tema yang disesuaikan dengan kurikulum RA.

D. Deskripsi Penelitian Siklus III

a. Perencanaan

- 1) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) dengan tema kendaraan, sub tema kendaraan di air, dan tema spesifiknya jenis kendaraan di air.
- 2) Membuat skenario perbaikan siklus III melalui kegiatan bermain simulasi.
- 3) Menyusun lembar observasi.
- 4) Menyusun alat evaluasi dan mempersiapkan media yang digunakan yaitu sesuai alur cerita simulasi.

b. Pelaksanaan Kegiatan

1. Bernyanyi lagu nenk moyangku seorang pelaut
2. Penjelasan tema (bercerita) tentang jenis-jenis kendaraan di air
3. Doa sebelum belajar dan hafalan do`a naik kendaraan air
4. Dawamul Quran: Q.S. Al-Alq :1
5. Mutiara Hadits: Tidak boleh marah
6. Penambahan kosa kata Baru: kapal laut, sampan, perahu, kapal selam, speed bood dan lain sebagainya
7. Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.
8. Anak Mengamati gambar jenis-jenis kendaraan air
9. Anak Menanyakan nama jenis-jenis kendaraan di air seperti kapal laut , sampan, perahu, kapal selam, speed bood dan lain sebagainya
10. Anak Mengumpulkan Informasi, melalui melakukan kegiatan bermain simulasi
11. Anak Mengkomunikasikan dan menyebutkan nama jenis-jenis kendaraan di air
12. Recaling: Guru menanyakan tentang nama jenis-jenis kendaraan di air seperti kapal laut, sampan, perahu
13. Menanyakan perasaan selama hari ini
14. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
15. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk anak soleh

16. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
17. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

c. Observasi dan Evaluasi

Hasil pengamatan pada siklus III yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran dengan kegiatan bermain simulasi pada anak RA Azzahra Biru-Biru Deli Serdang dapat ditampilkan pada tabel berikut ini:

Tabel 15
Hasil Observasi Pada Siklus III

N O	Nama Anak	Indikator Observasi															
		Anak mampu bermain simulasi				Anak memiliki kemampuan menyebutkan nama alat transportasi				Anak mengetahui fungsi alat transportasi				Anak dapat mengenal sebutan pengemudi alat transportasi			
		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	Afif Data Sembiring			√			√				√				√		
2	Aisyah Tamimah			√		√				√							√
3	Alif Ferdiansyah			√			√				√						√
4	Aqila Zivana Azzahra			√			√				√						√
5	Ardiansyah			√			√				√						√
6	Arif Abdillah			√			√				√				√		
7	Azka Syahputeri			√			√				√						√
8	Dwi Kurnia Cahaya			√			√				√						√
9	Fakhri Muzaki			√			√				√						√
10	Indah Nur Syahputeri			√			√				√						√
11	Juwita Faiza			√			√				√						√
12	Kirana Jasmin			√			√				√						√
13	M. Siddiq			√			√				√						√
14	M. Zainul Muttaqin			√			√				√						√
15	Noviyanti			√		√				√							√
16	Qalesya Sovi			√			√				√						√
17	Rafa Pratama			√			√				√						√
18	Renno Al-Muzakki		√			√				√					√		
19	Syira Kirana			√			√				√						√
20	Zaidan Al-Farizqy Chipta			√			√				√						√
Jumlah		0	1	1	1	0	2	1	17	0	2	1	1	0	1	1	18

BB = Belum Berkembang.

MB = Mulai Berkembang.

BSH

BSB

= Berkembang Sesuai Harapan.

= Berkembangan Sangat Baik

Tabel 16

Rekapitulasi Observasi Pada Siklus III

NO	Kemampuan yang dicapai	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah (%)
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	
1	Anak mampu bermain simulasi	0	1	1	18	20
		0%	5%	5%	90%	100%
2	Anak memiliki kemampuan menyebutkan nama alat transportasi	0	2	1	17	20
		0%	10%	5%	85%	100%
3	Anak mengetahui fungsi alat transportasi	0	2	1	17	20
		0%	10%	5%	85%	100%
4	Anak dapat mengenal sebutan pengemudi alat transportasi	0	1	1	18	20
		0%	5%	5%	90%	100%

Rumus Data Kuantitatif

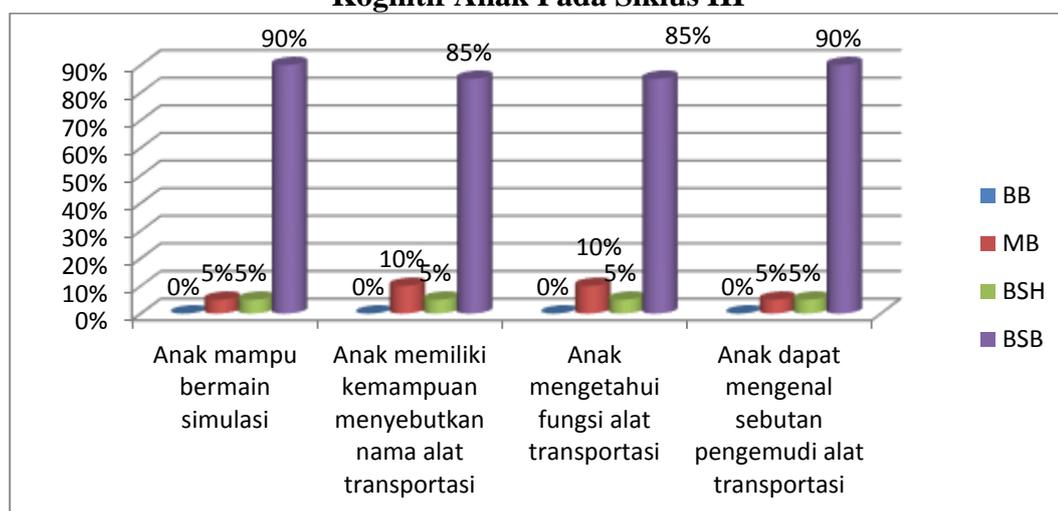
$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Prosentase kemunculan

f = Nilai yang diperoleh tiap anak

N = Jumlah seluruh anak

Grafik 04.
Kognitif Anak Pada Siklus III

Berdasarkan hasil observasi pada siklus III tentang kognitif anak mengenai alat transportasi pada anak RA Azzahra Biru-Biru Deli Serdang dapat diketahui bahwa:

1. Anak mampu bermain simulasi, yang belum berkembang tidak ada 0 anak (0%), mulai berkembang ada 1 anak (5%), berkembang sesuai harapan ada 1 anak (5%), berkembang sangat baik ada 18 anak (90%).
2. Anak memiliki kemampuan menyebutkan nama alat transportasi, yang belum berkembang tidak ada lagi 0 anak (0%), mulai berkembang ada 2 anak (10%), berkembang sesuai harapan ada 1 anak (5%), berkembang sangat baik ada 17 anak (85%).
3. Anak mengetahui fungsi alat transportasi, yang belum berkembang tidak ada lagi 0 anak (0%), mulai berkembang ada 2 anak (10%), berkembang sesuai harapan ada 1 anak (5%), berkembang sangat baik ada 17 anak (85%).
4. Anak dapat mengenal sebutan pengemudi alat transportasi, yang belum berkembang tidak ada 0 anak (0%), mulai berkembang ada 1 anak (5%), berkembang sesuai harapan ada 1 anak (5%), berkembang sangat baik ada 18 anak (90%).

Berdasarkan hasil analisis data pada siklus III tersebut dapat diketahui keberhasilan rata-rata pada siklus III ini adalah:

Tabel 17
Rata-Rata Kognitif Anak Pada Siklus III

NO	Kemampuan yang dicapai	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f3 (%)	f4 (%)	f3 +f4 (%)
1	Anak mampu bermain simulasi	1	18	19
		5%	90%	95%
2	Anak memiliki kemampuan menyebutkan nama alat transportasi	1	17	18
		5%	85%	90%
3	Anak mengetahui fungsi alat transportasi	1	17	18
		5%	85%	90%
4	Anak dapat mengenal sebutan pengemudi alat transportasi	1	18	19
		5%	90%	95%
Rata-Rata				92,5%

Berdasarkan hasil analisis data pada siklus III, dapat diketahui kognitif anak tentang alat transportasi pada anak RA Azzahra Biru-Biru Deli Serdang melalui kegiatan bermain simulasi dengan ketentuan keberhasilan minimal BSH adalah:

1. Anak mampu bermain simulasi, berkembang sesuai harapan ada 1 anak (5%), berkembang sangat baik ada 18 anak (90%).
2. Anak memiliki kemampuan menyebutkan nama alat transportasi, berkembang sesuai harapan ada 1 anak (5%), berkembang sangat baik ada 17 anak (85%)
3. Anak mengetahui fungsi alat transportasi, berkembang sesuai harapan ada 1 anak (5%), berkembang sangat baik ada 17 anak (85%).
4. Anak dapat mengenal sebutan pengemudi alat transportasi, berkembang sesuai harapan ada 1 anak (5%), berkembang sangat baik ada 18 anak (90%).

Setelah data dihitung maka diperoleh rata-rata secara keseluruhan adalah 92,5%. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata kognitif anak tentang alat transportasi melalui kegiatan bermain simulasi pada anak RA Azzahra Biru-Biru Deli Serdang sangat baik. Oleh sebab itu, peneliti, teman sejawat, dan kolaborator sepakat pencapaian telah maksimal.

d. Refleksi

1. Kegiatan telah dilakukan sesuai dengan perencanaan.
2. Kegiatan pembelajaran dilakukan secara berkelompok dan individu.

E. Pembahasan Penelitian

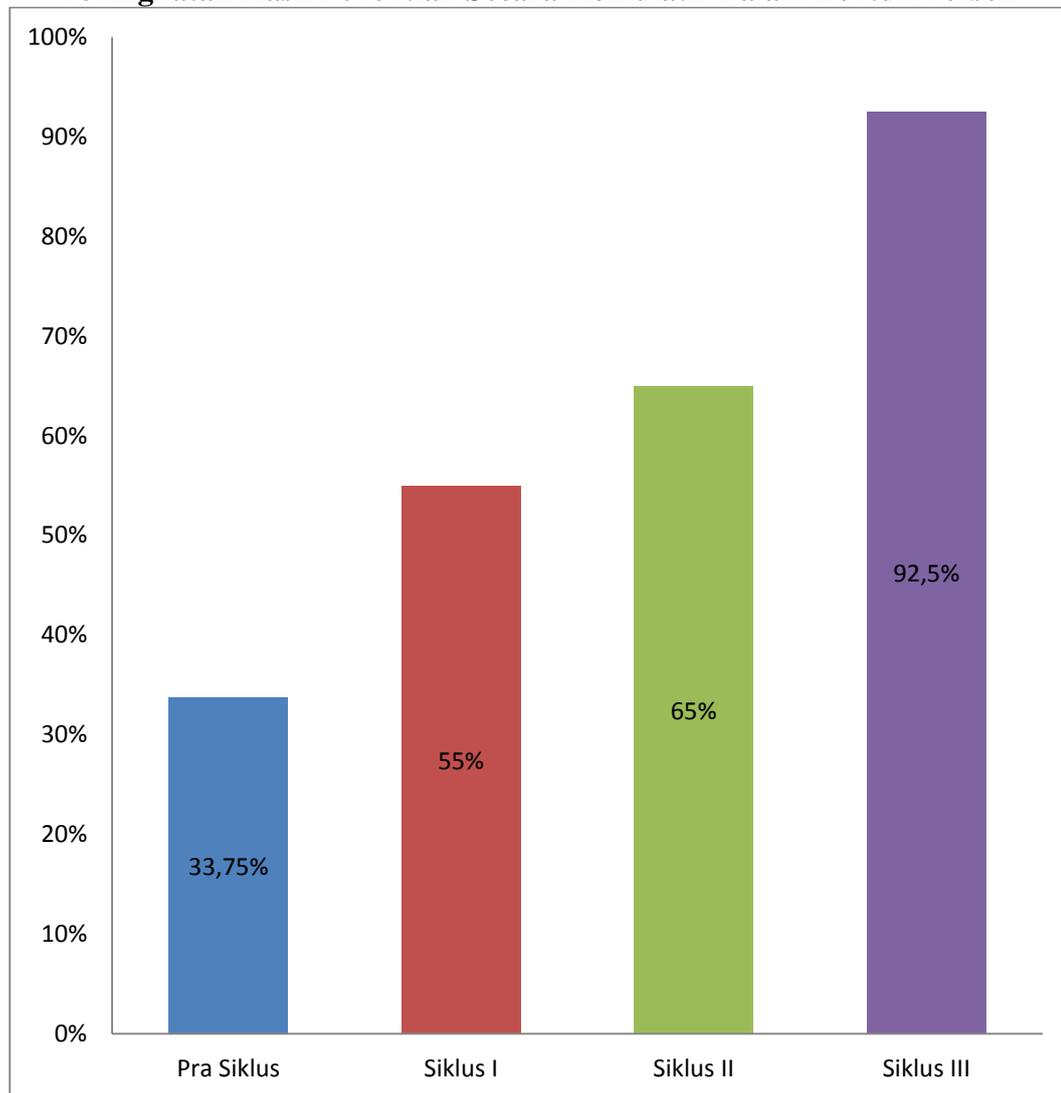
Hasil penelitian menunjukkan bahwa kognitif anak tentang alat transportasi melalui kegiatan bermain simulasi pada anak RA Azzahra Biru-Biru Deli Serdang setelah dilakukan penelitian mengalami peningkatan pada setiap siklus baik secara individu maupun komulatif (keseluruhan). Peningkatan terlihat setelah melakukan kegiatan bermain simulasi pada anak RA Azzahra Biru-Biru Deli Serdang. Pada pembelajaran siklus I, siklus II dan siklus III. Peneliti melakukan observasi terlebih dahulu sebelum melakukan tindakan.

Hasil observasi kognitif anak RA Azzahra Biru-Biru Deli Serdang pada tiap siklus terlihat mengalami peningkatan. Proses pembelajaran melalui kegiatan bermain simulasi pada setiap siklus telah sesuai rencana. Peningkatan hasil kognitif anak selama proses pembelajaran pada siklus I belum mencapai harapan peneliti. Keberhasilan dalam penelitian ini ditetapkan bahwa seluruh indikator observasi mencapai 80% dengan ketentuan minimal berkembang sesuai harapan BSH dan berkembang sangat baik BSB. Oleh sebab itu, peneliti melanjutkan penelitian pada siklus II, dan siklus III sampai pencapaian 80%. Hasil penelitian dari seluruh indikator tercapai pada siklus III.

Proses pembelajaran pada siklus II dan III merupakan tindakan lanjutan dari kegiatan siklus I. Peningkatan kognitif yang terjadi sejak siklus I, dan terus berlanjut hingga siklus II, dan III. Berdasarkan hasil observasi pra siklus dapat diketahui bahwa secara keseluruhan rata-rata hasil penelitian dari sejak pra siklus

hingga siklus III diperoleh rata-ratanya adalah 33,75%, pada siklus I naik menjadi 55%, pada siklus II naik lagi menjadi 65%, pada siklus III naik lagi menjadi 92,5%. Apabila hasil ini digambarkan dapat dilihat sebagai berikut:

Grafik 05.
Peningkatan Hasil Penelitian Secara Komulatif Dalam Bentuk Persen



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Hasil penelitian peningkatan kognitif anak tentang alat transportasi melalui kegiatan bermain simulasi pada anak RA Azzahra Biru-Biru Deli Serdang berhasil dilakukan dengan hasil terjadi peningkatan sesuai yang diharapkan. Pencapaian sebagaimana diharapkan mulai terjadi pada siklus I. Hasil penelitian ini dapat peneliti simpulkan bahwa berdasarkan hasil observasi pra siklus dapat diketahui secara komulatif atau keseluruhan keberhasilan pada pra siklus hingga siklus III. Proses pembelajaran pada siklus II dan III merupakan tindakan lanjutan dari kegiatan siklus I. Peningkatan kognitif anak tentang alat transportasi pada anak RA Azzahra Biru-Biru Deli Serdang yang terjadi sejak siklus I, dan terus berlanjut hingga siklus II, dan III. Berdasarkan hasil observasi pra siklus dapat diketahui bahwa secara keseluruhan rata-rata hasil penelitian dari sejak pra siklus hingga siklus III adalah: Pada pra siklus rata-rata yang diperoleh adalah 33,75%, pada siklus I naik menjadi 55%, pada siklus II naik lagi menjadi 65%, pada siklus III naik lagi menjadi 92,5%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kognitif anak tentang alat transportasi dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain simulasi sebagaimana yang telah dilakukan pada anak RA Azzahra Biru-Biru Deli Serdang. Setelah dilakukan penelitian mengalami peningkatan pada setiap siklus baik secara individu maupun komulatif (keseluruhan). Peningkatan kognitif anak tentang alat transportasi terlihat melalui kegiatan bermain simulasi.

B. Saran-Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti dapat memberikan sara-saran sebagai berikut:

1. Bagi guru

- a. Guru perlu mengembangkan dan memanfaatkan metode atau media pembelajaran, agar anak merasa senang dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran serta dapat menguasai materi sedini mungkin.

- b. Karena kognitif anak merupakan dasar untuk menguasai pengetahuan yang lainnya, salah satu cara yang dapat diterapkan yaitu dengan menggunakan media atau metode pembelajaran yang tepat.

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. Perlu adanya penelitian lain oleh peneliti selanjutnya secara terencana untuk meningkatkan kualitas sekolah.
- b. 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.
- Aqib, Zainal, dkk. 2009. *Prosedur Penelitian Kelas*. Jakarta: Salemba Empat.
- _____. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: RamaWidya.
- _____. 2009. *Belajar dan Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Bandung: CV Yama Widya.
- Arief, Armai. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Pra Sekolah*. Bandung: FIP UPI.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto, Rahmi. 2011. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Univesitas Terbuka.
- Daradjat, Zakiah dkk. 2010. *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Desmita. 2013. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Hanafiyah dan Suhana, Cucu. 2009. *Konsep Srategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Hamalik, Oemar. 2010. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Bandung: Bumi Aksara.
- Jamaris, Martini, 2010. *Perkembangan dan Pengembangan Anak TK*. Jakarta: Grasindo.
- Jufri, Ahmad Jamaludin. 2011. *Permainan Tradisional Membangun Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Media TK Sentra: V.
- Kosasi, Ahmad. 2014. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak* . Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional.

- Montolalu. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Mustaqim. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pustaka Pelajar.
- Nurani, Yuliani. 2010. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: YCPI
- Pramono. 2012. *Permainan Asyik Bikin Anak Pintar*. Yogyakarta: IN AzNa Books.
- Prayitno, Elida. 2009. *Buku Ajar Perkembangan Anak Usia Dini dan SD*. Padang: Angkasa Raya.
- Sanjaya, Ardi. 2010. *Transportasi Modern*. Jakarta: Publising.
- Satya, Wira Indra. 2010. *Membangun Kebugaran Jasmani dan Kecerdasan Melalui Bermain Olahraga*. Jakarta: Millenia.
- Soraya, Andi. 2015. *Membuat Mainan Anak-Anak*. Jakarta: Publisier.
- Sudono, Anggani. 2010 *Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Gasindo.
- Sujiono, Bambang. 2010. *Mencerdaskan Perilaku Anak Usia Dini: Panduan Bagi Orang Tua Dalam Membina Perilaku Anak Sejak Dini*. Jakarta: Gramedia.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pergantar Dalam Berbagai Aspek*. Jakarta: Kencana Prenada Group.
- _____. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Tedjasaputra, Mayke S. 2010. *Bermain, Mainan dan Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Yuskardi. 2013. *Reflika Transportasi*. Jojakarta: Ar-Ruzz Media.
- Zuhairini, dkk. 2010. *Metodologi Pendidikan Agama*. Solo: Ramadhani.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Penelitian Pra Siklus

Proses membantu dan meningkatkan kognitif anak merupakan suasana untuk merangsang kreatif anak, serta menyediakan sarana dan prasarana yang memadai. Guru yang kreatif sangat berperan dalam proses pengembangan pendidikan anak usia dini, dan guru sangat berperan penting dalam meningkatkan kreativitas anak. Lego konstruktif sejenis alat permainan bongkahan plastik kecil yang dapat disusun dan dibongkar pasang menjadi bangunan atau bentuk lainnya. Lego termasuk permainan konstruktif atau bangun membangun yang dapat meningkatkan kognitif anak.

Berdasarkan pengamatan awal di RA Rabbani Islamic School Medan Helvetia dengan jumlah anak 20 orang, kognitif anak tentang kendaraan masih perlu ditingkatkan. Pada kegiatan pembelajaran, anak masih sulit menyebutkan nama salah satu alat transportasi, ketika ditunjukkan gambar, reflika, bahkan dengan gaya anak masih kebingungan menyebutkan nama transportasi yang dimaksud. Berdasarkan hal tersebut, perlu adanya solusi dalam meningkatkan kognitif anak tentang kendaraan sebagai alat transportasi. Peneliti memilih permainan lego konstruktif sebagai alat permainan anak RA Rabbani Islamic School Medan Helvetia karena sesuai dengan tahapan perkembangan dan usia anak. Pemilihan permainan lego konstruktif diharapkan dapat meningkatkan kognitif anak RA Rabbani Islamic School Medan Helvetia.

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan untuk mengetahui kognitif anak tentang alat transportasi, maka terlihat kognitif anak tentang alat transportasi masih sangat rendah. hal ini berdasarkan hasil observasi yang dapat peneliti tuangkan pada tabel berikut ini.

Tabel 06
Hasil Observasi Pada Pra Siklus

N O	Nama Anak	Indikator Observasi															
		Anak mampu memahami jumlah ukuran				Anak memiliki kemampuan membuat bentuk alat transportasi dengan lego konstruktif				Anak mengetahui fungsi alat transportasi				Anak dapat menyebutkan nama alat transportasi yang dibuat dengan lego			
		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	Afiqah		√				√					√			√		
2	Alif Arafı	√					√			√					√		
3	Almira Qaireen	√				√				√					√		
4	Aqila		√				√				√					√	
5	Arkam Ayayasi			√			√						√			√	
6	Chalista Virna Salsabila	√				√				√					√		
7	Fathan Fauzan		√				√			√					√		
8	Fio Aira Randiawan	√				√				√					√		
9	Ibrahim		√				√			√					√		
10	Ihsan Moza Ramadhan		√				√				√					√	
11	Inayah		√				√			√					√		
12	Jihan Afiqoh Ritonga			√			√				√				√		
13	Kanaya Salsabila	√				√				√					√		
14	Karissa Nayla	√					√			√					√		
15	M. Abizar	√				√				√					√		
16	M. Rizky Fauzi		√				√				√				√		
17	Nadira Pricilla				√		√					√				√	
18	Qanita Nadine	√				√				√					√		
19	Rizky Alfansyah		√				√				√				√		
20	Salsabila Hasanah				√		√					√				√	

Keterangan:

BB = Belum Berkembang. BSH = Berkembang Sesuai Harapan.

MB = Mulai Berkembang. BSB = Berkembangan Sangat Baik.

Tabel 07

Rekapitulasi Observasi Pada Pra Siklus

NO	Kemampuan yang dicapai	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah (%)
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	
1	Anak mampu memahami jumlah ukuran	8	8	2	2	20
		40%	40%	10%	10%	100%
2	Anak memiliki kemampuan membuat bentuk alat transportasi dengan lego konstruktif	6	6	8	0	20
		30%	30%	40%	0%	100%
3	Anak mengetahui fungsi alat transportasi	7	5	5	3	20
		35%	25%	25%	15%	100%
4	Anak dapat menyebutkan nama alat transportasi yang dibuat dengan lego	7	6	3	4	20
		35%	30%	15%	20%	100%

Rumus Data Kuantitatif

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

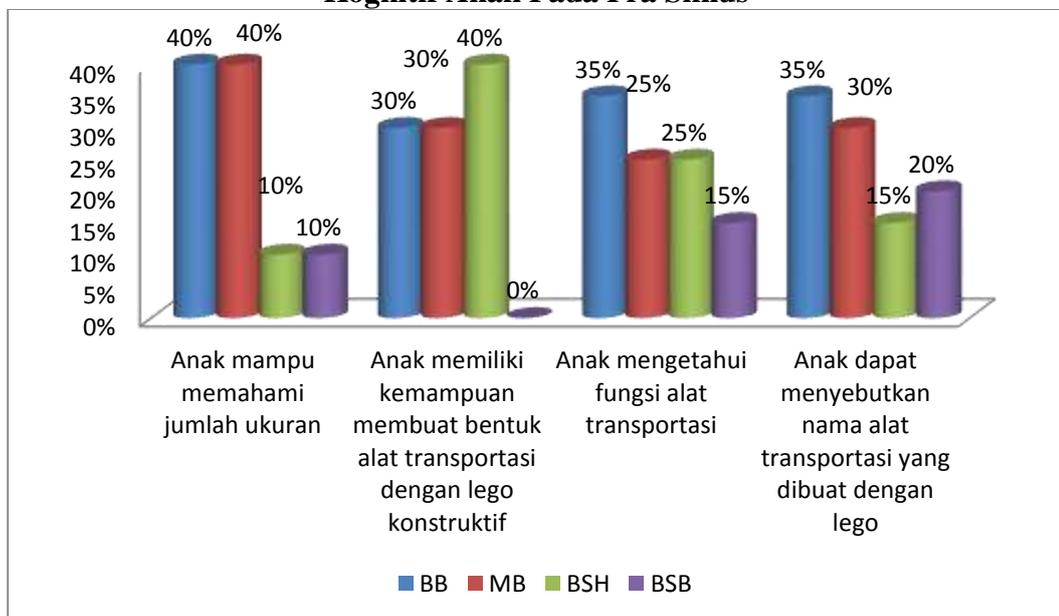
Keterangan :

P = Prosentase kemunculan

f = Nilai yang diperoleh tiap anak

N = Jumlah seluruh anak

Grafik 01.
Kognitif Anak Pada Pra Siklus



Berdasarkan hasil observasi pada pra siklus tentang kognitif anak RA Rabbani Islamic School Medan dapat diketahui bahwa:

5. Anak mampu memahami jumlah ukuran, yang belum berkembang ada 8 anak (40%), mulai berkembang ada 8 anak (40%), berkembang sesuai harapan ada 2 anak (10%), berkembang sangat baik ada 2 anak (10%).
6. Anak memiliki kemampuan membuat bentuk alat transportasi dengan lego konstruktif, yang belum berkembang ada 6 anak (30%), mulai berkembang ada 6 anak (30%), berkembang sesuai harapan ada 8 anak (40%), berkembang sangat baik tidak ada (0%)
7. Anak mengetahui fungsi alat transportasi, yang belum berkembang ada 7 anak (35%), mulai berkembang ada 5 anak (25%), berkembang sesuai harapan ada 5 anak (25%), berkembang sangat baik ada 3 anak (15%).
8. Anak dapat menyebutkan nama alat transportasi yang dibuat dengan lego, yang belum berkembang ada 7 anak (35%), mulai berkembang ada 6 anak (30%), berkembang sesuai harapan ada 3 anak (15%), berkembang sangat baik ada 4 anak (20%).

Berdasarkan hasil analisis data pada pra siklus tersebut dapat diketahui bahwa kognitif pada anak RA Rabbani Islamic School Medan dengan ketentuan keberhasilan BSH dan BSB adalah:

Tabel 08.
Rata-Rata Kognitif Anak Pada Pra Siklus

NO	Kemampuan yang dicapai	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f3 (%)	f4 (%)	f3 +f4 (%)
1	Anak mampu memahami jumlah ukuran	2	2	4
		10%	10%	20%
2	Anak memiliki kemampuan membuat bentuk alat transportasi dengan lego konstruktif	8	0	8
		40%	0%	40%
3	Anak mengetahui fungsi alat transportasi	5	3	8
		25%	15%	40%
4	Anak dapat menyebutkan nama alat transportasi yang dibuat dengan lego	3	4	7
		15%	20%	35%
Rata-Rata				33,75%

Berdasarkan hasil analisis data pada pra siklus tersebut dapat diketahui rata-rata kognitif anak RA Rabbani Islamic School Medan dengan ketentuan keberhasilan minimal BSH adalah:

5. Anak mampu memahami jumlah ukuran, berkembang sesuai harapan ada 2 anak (10%), berkembang sangat baik ada 2 anak (10%).

6. Anak memiliki kemampuan membuat bentuk alat transportasi dengan lego konstruktif, berkembang sesuai harapan ada 8 anak (40%), berkembang sangat baik tidak ada (0%)
7. Anak mengetahui fungsi alat transportasi, berkembang sesuai harapan ada 5 anak (25%), berkembang sangat baik ada 3 anak (15%).
8. Anak dapat menyebutkan nama alat transportasi yang dibuat dengan lego, berkembang sesuai harapan ada 3 anak (15%), berkembang sangat baik ada 4 anak (20%).

Setelah data dihitung maka diperoleh rata-rata secara keseluruhan adalah 33,75%. Hal ini menunjukkan bahwa kognitif anak RA Rabbani Islamic School Medan masih rendah. Oleh sebab itu, perlu dilakukan tindak lanjut agar hasil pembelajaran dapat mencapai keberhasilan maksimal. Oleh sebab itu, peneliti melakukan perbaikan pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas di RA Rabbani Islamic School Medan.

C. Deskripsi Penelitian Siklus I

1. Hari Ke 1/ Senin 12 Februari 2018

a. Perencanaan

- 6) Menyusun RPPH dengan tema kendaraan, serta sub tema kendaraan di darat, dan tema spesifiknya jenis kendaraan di darat.
- 7) Menyiapkan media pembelajaran berupa gambar mobil, dan lego konstruktif
- 8) Menyiapkan conto-contoh kendaraan di darat
- 9) Menyiapkan lembar observasi
- 10) Mendiskusikan RPPH kepada teman sejawat dan kolaborator

d. Kegiatan

- 18) Bernyanyi lagu naik kereta api
- 19) Penjelasan tema (bercerita) tentang jenis-jenis kendaraan di darat
- 20) Doa sebelum belajar dan hafalan do`a naik kendaraan darat
- 21) Dawamul Quran: Q.S. Al-Ma`uun
- 22) Mutiara Hadits: Menyebutkan salam

- 23) Penambahan kosa kata Baru: mobil, sepeda motor, sepeda, becak, bus, truk, taxi, ambulance, dll.
- 24) Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.
- 25) Anak Mengamati gambar jenis-jenis kendaraan di darat
- 26) Anak Menanyakan nama jenis-jenis kendaraan di darat seperti mobil, sepeda motor, sepeda, becak, bus, truk, taxi, ambulance dan sebagainya.
- 27) Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
 - a) Menghitung jumlah kendaraan darat
 - b) Menulis angka 16 pada gambar mobil
 - c) Menirukan tulisan mobil di buku tulis
 - d) **Membuat bentuk mobil dengan lego konstruktif**
- 28) Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - a) Nama jenis-jenis kendaraan darat
 - b) Jenis kendaraan darat
 - c) Bentuk angka 16
 - d) Bentuk tulisan nama kendaraan
 - e) Bentuk mobil
- 29) Anak Mengkomunikasikan
 - a) Anak menyebutkan nama jenis-jenis kendaraan di darat
 - b) Anak menunjukkan hasil karyanya berupa berhitung, menulis dan membuat bentuk mobil dengan lego konstruktif
- 30) Recaling: Guru menanyakan jenis-jenis kendaraan di darat.
- 31) Menanyakan perasaan selama hari ini
- 32) Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
- 33) Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk Islam
- 34) Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
- 35) Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

e. Skenario Perbaikan

- 1) Guru memberikan penjelasan tentang kegiatan membuat bentuk mobil dengan lego konstruktif.

- 2) Guru memberikan penjelasan tentang jenis-jenis kendaraan di darat.
- 3) Anak didudukkan sesuai kelompoknya
- 4) Anak melakukan kegiatan membuat bentuk mobil dengan lego konstruktif.
- 5) Guru memberikan arahan dan motivasi pada anak dalam melakukan kegiatan.

2. Hari Ke 2/ Selasa 13 Februari 2018

a. Perencanaan

- 1) Menyusun RPPH dengan tema kendaraan, serta sub tema kendaraan di darat, dan tema spesifiknya jenis kendaraan di darat.
- 2) Menyiapkan media pembelajaran berupa reflika sepeda motor dan lego konstruktif
- 3) Menyiapkan conto-contoh kendaraan di darat
- 4) Menyiapkan lembar observasi
- 5) Mendiskusikan RPPH kepada teman sejawat dan kolaborator

b. Kegiatan

- 1) Bernyanyi lagu naik kereta api
- 2) Penjelasan tema (bercerita) tentang Fungsi dan kegunaan kendaraan di darat
- 3) Doa sebelum belajar dan hafalan do`a naik kendaraan darat
- 4) Dawamul Quran: Q.S. Al-Ma`uun
- 5) Mutiara Hadits: Menyebutkan salam
- 6) Penambahan kosa kata Baru: mobil, sepeda motor, sepeda, becak, bus, truk, taxi, ambulans, dll.
- 7) Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.
- 8) Anak Mengamati gambar jenis-jenis kendaraan di darat
- 9) Anak Menanyakan fungsi kendaraan (alat transportasi) Kegunaan (lebih efisien waktu, tenaga, dan biaya)
- 10) Anak mengumpulkan Informasi, melalui melakukan kegiatan
 - a) Menggunting gambar sepeda motor
 - b) Menjumlahkan gambar sepeda motor

- c) Menirukan tulisan “Sepeda motor”
- d) **Membuat bentuk sepeda motor dengan lego konstruktif**

- 11) Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - a) Fungsi dan kegunaan kendaraan di darat
 - b) Alat transportasi yang efisien
 - c) Penjumlahan
 - d) Nama kendaraan di darat
 - e) Mengerjakan lembar tugas
- 12) Anak Mengkomunikasikan
 - a) Anak menyebutkan fungsi dan kegunaan kendaraan di darat
 - b) Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menggunting, berhitung, menulis dan membuat bentuk sepeda motor dengan lego konstruktif
- 13) Recaling: Guru menanyakan jenis-jenis kendaraan di darat.
- 14) Menanyakan perasaan selama hari ini
- 15) Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
- 16) Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk Islam
- 17) Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
- 18) Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

c. Skenario Perbaikan

- 1) Guru memberikan penjelasan tentang kegiatan membuat bentuk sepeda motor dengan lego konstruktif.
- 2) Guru memberikan penjelasan tentang jenis-jenis kendaraan di darat.
- 3) Anak didudukan sesuai kelompoknya
- 4) Anak melakukan kegiatan membuat reflika kendaraan dari limbah kertas.
- 5) Guru memberikan arahan dan motivasi pada anak dalam melakukan kegiatan.

3. Hari Ke 3/ Rabu 14 Februari 2018

a. Perencanaan

- 1) Menyusun RPPH dengan tema kendaraan, serta sub tema kendaraan di darat, dan tema spesifiknya pengemudi kendaraan di darat.
- 2) Menyiapkan media pembelajaran berupa reflika bus dan lego konstruktif
- 3) Menyiapkan lembar observasi
- 4) Mendiskusikan RPPH kepada teman sejawat dan kolaborator

b. Kegiatan

- 1) Bernyanyi lagu naik delman dan naik becak
- 2) Penjelasan tema (bercerita) tentang Pengemudi Kendaraan di darat
- 3) Doa sebelum belajar dan hafalan do`a naik kendaraan darat
- 4) Dawamul Quran: Q.S. Al-Ma`uun
- 5) Mutiara Hadits: Menyebutkan salam
- 6) Penambahan kosa kata Baru: mobil, sepeda motor, sepeda, becak, bus, truk, taxi, ambulans, dll.
- 7) Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.
- 8) Anak Mengamati gambar gambar pengemudi kendaraan di darat
- 9) Anak Menanyakan sebutan/panggilan bagi pengemudi kendaraan di darat (seperti supir, dan masinis)
- 10) Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
 - a) Mencari gejanggalan gambar supir
 - b) Meniru tulisan "Supir"
 - c) Menghitung jumlah roda
 - d) **Membuat bentuk bus dengan lego konstruktif**
- 11) Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - a) Sebutan bagi pengemudi kendaraan di darat
 - b) Ciri-ciri supir dan tugas supir
 - c) Sebutan bagi pengemudi mobil, bus, taxi
 - d) Jumlah roda kendaraan di darat
 - e) Bentuk jenis bus
- 12) Anak Mengkomunikasikan

- a) Anak menyebutkan sebutan bagi pengemudi kendaraan di darat
 - b) Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menulsi, berhitung, dan mencari kejanggalan gambar, bentuk bus dengan lego konstruktif
- 13) Recaling: Guru menanyakan nama pengemudi kendaraan di darat
 - 14) Menanyakan perasaan selama hari ini
 - 15) Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
 - 16) Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk anak mandiri
 - 17) Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
 - 18) Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

c. Skenario Perbaikan

- 1) Guru memberikan penjelasan tentang kegiatan membuat bentuk bus dengan lego konstruktif.
- 2) Guru memberikan penjelasan tentang jenis-jenis kendaraan di darat.
- 3) Anak didudukkan sesuai kelompoknya
- 4) Anak melakukan kegiatan membuat bentuk bus dengan lego konstruktif.
- 5) Guru memberikan arahan dan motivasi pada anak dalam melakukan kegiatan.

4. Hari Ke 4/ Kamis 15 Februari 2018

a. Perencanaan

- 1) Menyusun RPPH dengan tema kendaraan, serta sub tema kendaraan di darat, dan tema spesifiknya tempat pemberhentian kendaraan di darat.
- 2) Menyiapkan media pembelajaran berupa gambar kereta api dan lego konstruktif
- 3) Menyiapkan lembar observasi
- 4) Mendiskusikan RPPH kepada teman sejawat dan kolaborator

b. Kegiatan

- 1) Bernyanyi lagu naik delman dan naik becak
- 2) Penjelasan tema (bercerita) tentang Tempat Pemberhentian kendaraan di darat

- 3) Doa sebelum belajar dan hafalan do`a naik kendaraan darat
- 4) Dawamul Quran: Q.S. Al-Ma`uun
- 5) Mutiara Hadits: Menyebutkan salam
- 6) Penambahan kosa kata Baru: mobil, sepeda motor, sepeda, becak, bus, truk, taxi, ambulans, dll.
- 7) Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.
- 8) Anak Mengamati gambar terminal dan stasiun
- 9) Anak Menanyakan nama tempat pemberhentian kendaraan (seperti terminal dan stasiun)
- 10) Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
 - a) Menirukan tulisan “stasiun”
 - b) Menulis 17 pada gambar gerbong kereta api
 - c) Variasi berhitung
 - d) **Membuat bentuk kereta api dengan lego konstruktif**
- 11) Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - a) Nama tempat pemberhentian kendaraan di darat (stasiun dan terminal)
 - b) Bentuk angka 17
 - c) Menghitung Jumlah kendaraan di darat
 - d) bentuk kereta api
- 12) Anak Mengkomunikasikan
 - a) Anak menyebutkan nama tempat pemberhentian kendaraan di darat
 - b) Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menulis, berhitung, dan membuat bentuk kereta api
- 13) Recaling: Guru menanyakan tempat pemberhentian kendaraan di darat
- 14) Menanyakan perasaan selama hari ini
- 15) Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
- 16) Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk anak mandiri
- 17) Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
- 18) Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

c. Skenario Perbaikan

- 1) Guru memberikan penjelasan tentang kegiatan membuat bentuk kereta api dengan lego konstruktif.
- 2) Guru memberikan penjelasan tentang jenis-jenis kendaraan di darat.
- 3) Anak didudukkan sesuai kelompoknya
- 4) Anak melakukan kegiatan membuat bentuk kereta api dengan lego konstruktif.
- 5) Guru memberikan arahan dan motivasi pada anak dalam melakukan kegiatan.

Observasi dan Evaluasi

Hasil pengamatan pada siklus I yang diperoleh kognitif anak tentang alat transportasi pada anak RA Rabbani Islamic School Medan dapat ditampilkan pada tabel berikut ini:

Tabel 09
Hasil Observasi Pada Siklus I

N O	Nama Anak	Indikator Observasi															
		Anak mampu memahami jumlah ukuran				Anak memiliki kemampuan membuat bentuk alat transportasi dengan lego konstruktif				Anak mengetahui fungsi alat transportasi				Anak dapat menyebutkan nama alat transportasi yang dibuat dengan lego			
		B B	M B	B S H	B S B	B B B	M B S	B B S	B B H	B B B	M B S	B B S	B B H	B B B	M B S	B B S	B B S
1	Afiqah				√			√					√		√		
2	Alif Araf		√				√				√				√		
3	Almira Qaireen		√				√				√				√		
4	Aqila				√		√				√						√
5	Arkam Ayayasi				√			√			√						√
6	Chalista Virna Salsabila	√				√			√				√				
7	Fathan Fauzan			√					√			√			√		
8	Fio Aira Randiawan		√			√				√				√			
9	Ibrahim		√						√	√					√		
10	Ihsan Moza Ramadhan				√				√				√				√
11	Inayah			√				√			√						√
12	Jihan Afiqoh Ritonga				√			√			√						√
13	Kanaya Salsabila		√						√		√				√		
14	Karissa Nayla	√							√		√					√	
15	M. Abizar	√					√			√					√		
16	M. Rizky Fauzi		√						√				√			√	
17	Nadira Pricilla				√				√				√				√
18	Qanita Nadine	√					√			√				√			
19	Rizky Alfansyah			√				√			√					√	
20	Salsabila Hasanah				√				√				√				√

BB = Belum Berkembang.

MB = Mulai Berkembang.

BSH = Berkembang Sesuai Harapan.

BSB = Berkembangan Sangat Baik

Tabel 10
Rekapitulasi Observasi Pada Siklus I

NO	Kemampuan yang dicapai	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah (%)
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	
1	Anak mampu memahami jumlah ukuran	4	6	3	7	20
		20%	30%	15%	35%	100%
2	Anak memiliki kemampuan membuat bentuk alat transportasi dengan lego konstruktif	3	4	5	8	20
		15%	20%	25%	40%	100%
3	Anak mengetahui fungsi alat transportasi	5	4	6	5	20
		25%	20%	30%	25 %	100%
4	Anak dapat menyebutkan nama alat transportasi yang dibuat dengan lego	4	6	3	7	20
		20%	30%	15%	35%	100%

Rumus Data Kuantitatif

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

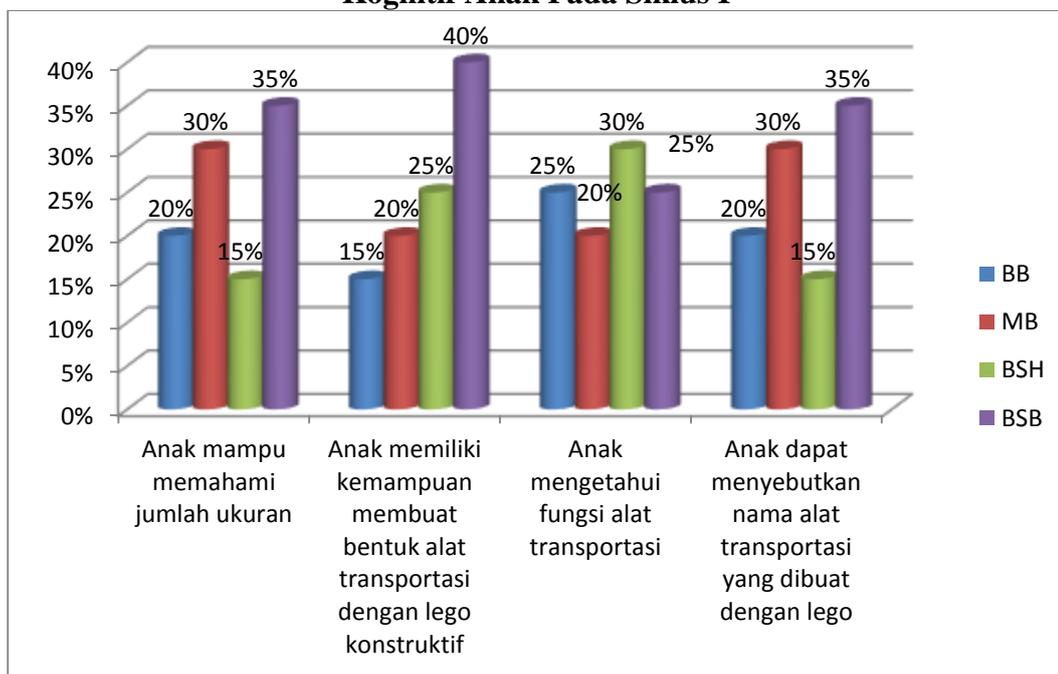
Keterangan :

P = Prosentase kemunculan

f = Nilai yang diperoleh tiap anak

N = Jumlah seluruh anak

Grafik 02.
Kognitif Anak Pada Siklus I



Berdasarkan hasil observasi pada siklus I tentang kognitif anak terhadap alat transportasi pada anak RA Rabbani Islamic School Medan dapat diketahui bahwa:

5. Anak mampu memahami jumlah ukuran, yang belum berkembang ada 4 anak (20%), mulai berkembang ada 6 anak (30%), berkembang sesuai harapan ada 3 anak (15%), berkembang sangat baik ada 7 anak (35%).
6. Anak memiliki kemampuan membuat bentuk alat transportasi dengan lego konstruktif, yang belum berkembang ada 3 anak (15%), mulai berkembang ada 4 anak (20%), berkembang sesuai harapan ada 5 anak (25%), berkembang sangat baik ada 8 anak (40%).
7. Anak mengetahui fungsi alat transportasi, yang belum berkembang ada 5 anak (25%), mulai berkembang ada 4 anak (20%), berkembang sesuai harapan ada 6 anak (30%), berkembang sangat baik ada 5 anak (25%).
8. Anak dapat menyebutkan nama alat transportasi yang dibuat dengan lego, yang belum berkembang ada 4 anak (20%), mulai berkembang ada 6 anak (30%), berkembang sesuai harapan ada 3 anak (15%), berkembang sangat baik ada 7 anak (35%).

Berdasarkan hasil analisis data pada siklus I tersebut dapat diketahui keberhasilan pembelajaran pada siklus I ini adalah:

Tabel 11
Rata-Rata Kognitif Anak Pada Siklus I

NO	Kemampuan yang dicapai	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f3 (%)	f4 (%)	f3 +f4 (%)
1	Anak mampu memahami jumlah ukuran	3	7	10
		15%	35%	50%
2	Anak memiliki kemampuan membuat bentuk alat transportasi dengan lego konstruktif	5	8	13
		25%	40%	65%
3	Anak mengetahui fungsi alat transportasi	6	5	11
		30%	25 %	55 %
4	Anak dapat menyebutkan nama alat transportasi yang dibuat dengan lego	3	7	10
		15%	35%	50%
Rata-Rata				55%

Berdasarkan hasil analisis data pada siklus I tersebut dapat diketahui rata-rata kognitif anak tentang alat transportasi pada anak RA Rabbani Islamic School Medan dengan ketentuan keberhasilan minimal BSH adalah:

5. Anak mampu memahami jumlah ukuran, berkembang sesuai harapan ada 3 anak (15%), berkembang sangat baik ada 7 anak (35%).
6. Anak memiliki kemampuan membuat bentuk alat transportasi dengan lego konstruktif, berkembang sesuai harapan ada 5 anak (25%), berkembang sangat baik ada 8 anak (40%)
7. Anak mengetahui fungsi alat transportasi, berkembang sesuai harapan ada 6 anak (30%), berkembang sangat baik ada 5 anak (25%).

8. Anak dapat menyebutkan nama alat transportasi yang dibuat dengan lego, berkembang sesuai harapan ada 3 anak (15%), berkembang sangat baik ada 7 anak (35%).

Setelah data dihitung maka diperoleh rata-rata secara keseluruhan adalah 55%. Hal ini menunjukkan bahwa kognitif anak tentang alat transportasi melalui kegiatan bermain lego konstruktif pada anak RA Rabbani Islamic School Medan masih kurang. Oleh sebab itu, perlu dilakukan tindak lanjut agar hasil pembelajaran dapat mencapai keberhasilan maksimal. Langkah selanjutnya peneliti melakukan perbaikan pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas di RA Rabbani Islamic School Medan dengan melanjutkan penelitian siklus II.

Refleksi

Keberhasilan dan kegagalan yang terjadi pada siklus 1 ini terdapat sisi kekuatan dan kelemahannya. Adapun kekuatan dan kelemahan dari penelitian ini adalah:

- d. Kekuatan
 4. Kegiatan telah dilakukan sesuai dengan perencanaan.
 5. Metode yang digunakan adalah bermain
 6. Kegiatan pembelajaran dilakukan secara berkelompok dan individu.
- e. Kelemahan
 3. Anak lebih cenderung bermain dari pada fokus pada pembelajaran.
 4. Masih banyak anak yang bingung dalam menggunakan lego konstruktif.
- f. Tindakan perbaikan
 3. Tindakan dilakukan pada siklus II untuk memperbaiki kegagalan dan meningkatkan keberhasilan
 4. Melakukan perencanaan ulang dengan tema dan sub tema yang disesuaikan dengan kurikulum RA.

C. Deskripsi Penelitian Siklus II

1. Hari Ke 1/ Senin 19 Februari 2018

a. Perencanaan

- 5) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) dengan tema kendaraan, sub tema kendaraan di darat, dan tema spesifiknya jenis-jenis kendaraan umum.
- 6) Membuat skenario perbaikan siklus II melalui kegiatan membuat bentuk kendaraan umum dengan lego konstruktif.
- 7) Menyusun lembar observasi.
- 8) Menyusun alat evaluasi dan mempersiapkan media yang digunakan sebagai langkah untuk meningkatkan kognitif anak tentang alat transportasi.

b. Kegiatan

18. Bernyanyi lagu naik kereta api
19. Penjelasan tema (bercerita) tentang gambar jenis-jenis kendaraan umum
20. Doa sebelum belajar dan hafalan do`a keluar masuk rumah
21. Dawamul Quran: Q.S. Al-Quraisy
22. Mutiara Hadits: Kebersihan
23. Penambahan kosa kata Baru: jenis-jenis kendaraan umum seperti kereta api, bus, angkot, becak, taxi, delman, dan sebagainya
24. Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.
25. Anak Mengamati gambar jenis-jenis kendaraan umum
26. Anak Menanyakan nama tempat pemberhentian kendaraan seperti terminal dan stasiun
27. Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
 - a) Mengelompokkan kendaraan umum
 - b) Menulis angka 19 pada gambar kereta api.
 - c) Menghitung gambar gerbong kereta api
 - d) **Membuat bentuk angkutan umum bis (angkot) dari lego konstruktif**
28. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:

- a) Nama jenis-jenis kendaraan umum
 - b) Jenis dan bentuk kendaraan umum
 - c) Bentuk angka 19 dan kereta api
 - d) Banyaknya gerbong kereta api
 - e) Mengerjakan tugas
29. Anak Mengkomunikasikan
- a) Anak menyebutkan nama jenis-jenis kendaraan umum
 - b) Anak menunjukkan hasil karyanya berupa berhitung, membuat bentuk angkutan umum dengan lego konstruktif
30. Recaling: Guru menanyakan jenis-jenis kendaraan umum
31. Menanyakan perasaan selama hari ini
32. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
33. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk kitab
34. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
35. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

c. Skenario Perbaikan

- 1) Guru memberikan penjelasan tentang kegiatan membuat bentuk kendaraan umum melalui lego konstruktif.
- 2) Guru memberikan penjelasan tentang jenis-jenis kendaraan umum.
- 3) Anak didudukkan sesuai kelompoknya
- 4) Anak melakukan kegiatan membuat bentuk kendaraan umum.
- 5) Guru memberikan arahan dan motivasi pada anak dalam kegiatan membuat bentuk angkutan umum menggunakan lego konstruktif.

2. Hari Ke 2/ Selasa 20 Februari 2018

a. Perencanaan

- 1) Menyusun rencana kegiatan siklus II dengan tema kendaraan.
- 2) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) dengan tema kendaraan, sub tema kendaraan di darat, dan tema spesifiknya fungsi kendaraan umum.

- 3) Membuat skenario perbaikan siklus II melalui kegiatan membuat bentuk becak dari lego konstruktif.
- 4) Menyusun lembar observasi.
- 5) Menyusun alat evaluasi dan mempersiapkan media yang digunakan audio visual dan legokonstruktif .

b.Kegiatan

- 1) Bernyanyi lagu naik kereta api
- 2) Penjelasan tema (bercerita) tentang Fungsi dan kegunaan kendaraan umum
- 3) Doa sebelum belajar dan hafalan do`a keluar masuk rumah
- 4) Dawamul Quran: Q.S. Al-Quraisy
- 5) Mutiara Hadits: Kebersihan
- 6) Penambahan kosa kata Baru: jenis-jenis kendaraan umum seperti kereta api, bus, angkot, becak, taxi, delman, dan sebagainya
- 7) Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.
- 8) Anak Mengamati gambar jenis-jenis kendaraan umum
- 9) Anak Menanyakan fungsi kendaraan umum (alat transportasi mengangkut penumpang/ barang lebih banyak
- 10) Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
 - a) Mewarnai gambar bus
 - b) Menghitung jumlah penumpang bus
 - c) Membentuk bus dari kepingan geometri
 - d) **Membuat bentuk becak dari lego konstruktif**
- 11) Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - a) Fungsi dan kegunaan kendaraan umum
 - b) Jenis-jenis kendaraan umum
 - c) Penjumlahan
 - d) Bus untuk membawa banyak penumpang
 - e) membuat bentuk becak
 - f) Mengerjakan tugas

12) Anak Mengkomunikasikan

- a) Anak menyebutkan fungsi dan kegunaan kendaraan umum
- b) Anak menunjukkan hasil karyanya berupa mewarnai, berhitung, membentuk dan membuat becak dengan lego konstruktif

13) Recaling: Guru menanyakan Fungsi dan kegunaan kendaraan umum

14) Menanyakan perasaan selama hari ini

15) Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai

16) Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk kitab

17) Menginformasikan kegiatan untuk hari esok

18) Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

c. Skenario Perbaikan

- 1) Guru memberikan penjelasan tentang kegiatan membuat bentuk becak melalui lego konstruktif.
- 2) Anak didudukkan sesuai kelompoknya
- 3) Anak melakukan kegiatan membuat bentuk becak dengan lego konstruktif.
- 4) Guru memberikan arahan dan motivasi pada anak dalam kegiatan membuat bentuk becak menggunakan lego konstruktif

3. Hari Ke 3/ Rabu 21 Februari 2018

a. Perencanaan

- 1) Menyusun rencana kegiatan siklus II dengan tema kendaraan.
- 2) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) dengan tema kendaraan, sub tema kendaraan di darat, dan tema spesifiknya pengemudi kendaraan umum.
- 3) Membuat skenario perbaikan siklus II melalui kegiatan membuat bentuk delman dengan menggunakan lego konstruktif.
- 4) Menyusun lembar observasi.
- 5) Menyusun alat evaluasi dan mempersiapkan media yang digunakan yaitu audio visual dan lego konstruktif.

b.Kegiatan

- 1) Bernyanyi lagu bus sekolah melalui gerak dan lagu
- 2) Penjelasan tema (bercerita) tentang Pengemudi Kendaraan umum
- 3) Doa sebelum belajar dan hafalan do`a keluar masuk rumah
- 4) Dawamul Quran: Q.S. Al-Quraisy
- 5) Mutiara Hadits: Kebersihan
- 6) Penambahan kosa kata Baru: jenis-jenis kendaraan umum seperti kereta api, bus, angkot, becak, taxi, delman, dan sebagainya
- 7) Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.
- 8) Anak Mengamati gambar pengemudi kendaraan umum
- 9) Anak Menanyakan sebutan/panggilan bagi pengemudi kendaraan di darat (seperti supir, dan masinis)
- 10) Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
 - a) Meniru pengemudi membawa kendaraan
 - b) Mewarnai gambar masinis
 - c) Menulis tulisan masinis
 - d) **Membuat bentuk delman dari lego konstruktif**
- 11) Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - a) Sebutan bagi pengemudi kendaraan umum
 - b) Menunjukkan kendaraan bagi pengemudi
 - c) tugas masinis
 - d) Sebutan bagi pengemudi kereta api
 - e) Membuat bentuk delman
- 12) Anak Mengkomunikasikan
 - a) Anak menyebutkan sebutan bagi pengemudi kendaraan umum
 - b) Anak menunjukkan hasil karyanya berupa meniru, mewarnai, menulis, dan membuat bentuk delman.
- 13) Recaling: Guru menanyakan nama pengemudi kendaraan umum
- 14) Menanyakan perasaan selama hari ini
- 15) Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai

- 16) Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk puasa
- 17) Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
- 18) Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

c. Skenario Perbaikan

- 1) Guru memberikan penjelasan tentang kegiatan membuat bentuk delman melalui lego konstruktif.
- 2) Guru memberikan penjelasan tentang pengemudi kendaraan umum.
- 3) Anak didudukkan sesuai kelompoknya
- 4) Anak melakukan kegiatan membuat bentuk delman dengan lego konstruktif.
- 5) Guru memberikan arahan dan motivasi pada anak dalam kegiatan membuat bentuk delman dengan lego konstruktif

4. Hari Ke 4/ Kamis 22 Februari 2018

a. Perencanaan

- 1) Menyusun rencana kegiatan siklus II dengan tema kendaraan.
- 2) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) dengan tema kendaraan, sub tema kendaraan di darat, dan tema spesifiknya tempat pemberhentian kendaraan umum.
- 3) Membuat skenario perbaikan siklus II melalui kegiatan membuat bentuk bentuk ambulan dengan lego konstruktif.
- 4) Menyusun lembar observasi.
- 5) Menyusun alat evaluasi dan mempersiapkan media yang digunakan yaitu audio visual dan lego konstruktif .

b. Kegiatan

- 1) Bernyanyi lagu bus sekolah melalui gerak dan lagu
- 2) Penjelasan tema (bercerita) tentang tempat pemberhentian kendaraan umum
- 3) Doa sebelum belajar dan hafalan do`a keluar masuk rumah
- 4) Dawamul Quran: Q.S. Al-Quraisy
- 5) Mutiara Hadits: Kebersihan

- 6) Penambahan kosa kata Baru: jenis-jenis kendaraan umum seperti kereta api, bus, angkot, becak, taxi, delman, dan sebagainya
- 7) Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.
- 8) Anak Mengamati gambar terminal dan stasiun
- 9) Anak Menanyakan tempat pemberhentian kendaraan umum
- 10) Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
 - a) Menghitung jumlah kendaraan di terminal
 - b) Menirukan tulisan terminal
 - c) Menyusun puzzel gambar terminal
 - d) **Membuat bentuk ambulan dari lego konstruktif**
- 11) Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - a) Nama tempat pemberhentian kendaraan umum
 - b) Banyaknya kendaraan di terminal
 - c) Nama tempat pemberhentian bus/ angkot.
 - d) Membuat bentuk ambulan
- 12) Anak Mengkomunikasikan
 - a) Anak menyebutkan nama tempat pemberhentian kendaraan umum
 - b) Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menghitung, menirukan, menyusun, dan membuat bentuk ambulan dengan lego konstruktif.
- 13) Recaling: Guru menanyakan tempat pemberhentian kendaraan umum
- 14) Menanyakan perasaan selama hari ini
- 15) Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
- 16) Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk puasa
- 17) Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
- 18) Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

c. Skenario Perbaikan

- 1) Guru memberikan penjelasan tentang kegiatan membuat bentuk ambulan menggunakan lego konstruktif.
- 2) Guru memberikan penjelasan tentang tempat pemberhentian kendaraan umum.

- 3) Anak didudukan sesuai kelompoknya
- 4) Anak melakukan kegiatan membuat bentuk ambulan dengan lego konstruktif .
- 5) Guru memberikan arahan dan motivasi pada anak dalam kegiatan membuat bentuk lego konstruktif.

5. Hari Ke 5/ Jumat 23 Februari 2018

a. Perencanaan

- 1) Menyusun rencana kegiatan siklus II dengan tema kendaraan.
- 2) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) dengan tema kendaraan, sub tema kendaraan di darat, dan tema spesifiknya tertib di jalan.
- 3) Membuat skenario perbaikan siklus II melalui kegiatan membuat bentuk kendaraan taxi dengan lego konstruktif.
- 4) Menyusun lembar observasi.
- 5) Menyusun alat evaluasi dan mempersiapkan media yang digunakan yaitu audio visual dan lego konstruktif.

b. Kegiatan

- 1) Bernyanyi lagu bus sekolah melalui gerak dan lagu
- 2) Penjelasan tema (bercerita) tentang rambu-rambu lalu lintas
- 3) Doa sebelum belajar dan hafalan do`a keluar masuk rumah
- 4) Dawamul Quran: Q.S. Al-Quraisy
- 5) Mutiara Hadits: Kebersihan
- 6) Penambahan kosa kata Baru: jenis-jenis kendaraan umum seperti kereta api, bus, angkot, becak, taxi, delman, dan sebagainya
- 7) Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.
- 8) Anak Mengamati gambar/mainan rambu-rambu lalu lintas
- 9) Anak Menanyakan tata tertib di jalan nama dan manfaat dari rambu-rambu lalu lintas, pakai helm, bawa surat-surat kendaraan, tidak ngebut
- 10) Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
 - a) Memperhatikan urutan lampu merah

- b) Menulis angka 20 pada gambar lampu merah
 - c) Mengenal rambu-rambu lalu lintas
 - d) **Membuat bentuk taxi dari lego konstruktif**
- 11) Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
- a) Tata tertib di jalan
 - b) Lampu lalu lintas (Merah, kuning, hijau)
 - c) Bentuk angka 20
 - d) Rambu-rambu untuk mengatur ketertiban
 - e) peran polisi mengatur lalu lintas
- 12) Anak Mengkomunikasikan
- a) Anak menyebutkan tata tertib berlalu lintas di jalan
 - b) Anak menunjukkan hasil karyanya
- 13) Recaling: Guru menanyakan tentang rambu-rambu lalu lintas
- 14) Menanyakan perasaan selama hari ini
- 15) Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini
- 16) Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk puasa
- 17) Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
- 18) Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

c. Skenario Perbaikan

- 1) Guru memberikan penjelasan tentang kegiatan membuat bentuk kendaraan taxi dengan lego konstruktif.
- 2) Guru memberikan penjelasan tempat pemberhentian kendaraan umum.
- 3) Anak didudukkan sesuai kelompoknya
- 4) Anak melakukan kegiatan membuat bentuk kendaraan taxi.
- 5) Guru memberikan arahan dan motivasi pada anak belajar

Observasi dan Evaluasi

Hasil pengamatan pada siklus II yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran meningkatkan kognitif anak tentang alat transportasi melalui kegiatan bermain legokonstruktif pada anak RA Rabbani Islamic School Medan dapat ditampilkan pada tabel berikut ini:

Tabel 12
Hasil Observasi Pada Siklus II

N O	Nama Anak	Indikator Observasi															
		Anak mampu memahami jumlah ukuran				Anak memiliki kemampuan membuat bentuk alat transportasi dengan lego konstruktif				Anak mengetahui fungsi alat transportasi				Anak dapat menyebutkan nama alat transportasi yang dibuat dengan lego			
		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	Afiqah				√				√				√				√
2	Alif Araf		√				√					√					√
3	Almira Qaireen		√				√					√				√	
4	Aqila				√				√				√				√
5	Arkam Ayayasi				√				√				√				√
6	Chalista Virna Salsabila		√			√						√				√	
7	Fathan Fauzan				√				√			√				√	
8	Fio Aira Randiawan			√			√					√				√	
9	Ibrahim			√					√	√							√
10	Ihsan Moza Ramadhan				√				√				√				√
11	Inayah				√				√				√				√
12	Jihan Afiqoh Ritonga				√				√				√				√
13	Kanaya Salsabila			√					√				√				√
14	Karissa Nayla		√						√				√				√
15	M. Abizar		√				√					√					√
16	M. Rizky Fauzi				√				√				√				√
17	Nadira Pricilla				√				√	√							√
18	Qanita Nadine		√						√				√			√	
19	Rizky Alfansyah				√	√				√						√	
20	Salsabila Hasanah		√				√			√						√	

BB = Belum Berkembang.

MB = Mulai Berkembang.

BSH = Berkembang Sesuai Harapan.

BSB = Berkembangan Sangat Baik.

Tabel 13
Rekapitulasi Observasi Pada Siklus II

NO	Kemampuan yang dicapai	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah (%)
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	
1	Anak mampu memahami jumlah ukuran	0	7	3	10	20
		0%	35%	15%	50%	100%
2	Anak memiliki kemampuan membuat bentuk alat transportasi dengan lego konstruktif	2	5	2	11	20
		10%	15%	10%	55%	100%
3	Anak mengetahui fungsi alat transportasi	4	3	5	8	20
		20%	15%	25%	40%	100%
4	Anak dapat menyebutkan nama alat transportasi yang dibuat dengan lego	4	3	3	10	20
		20%	15%	15%	50%	100%

Rumus Data Kuantitatif

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

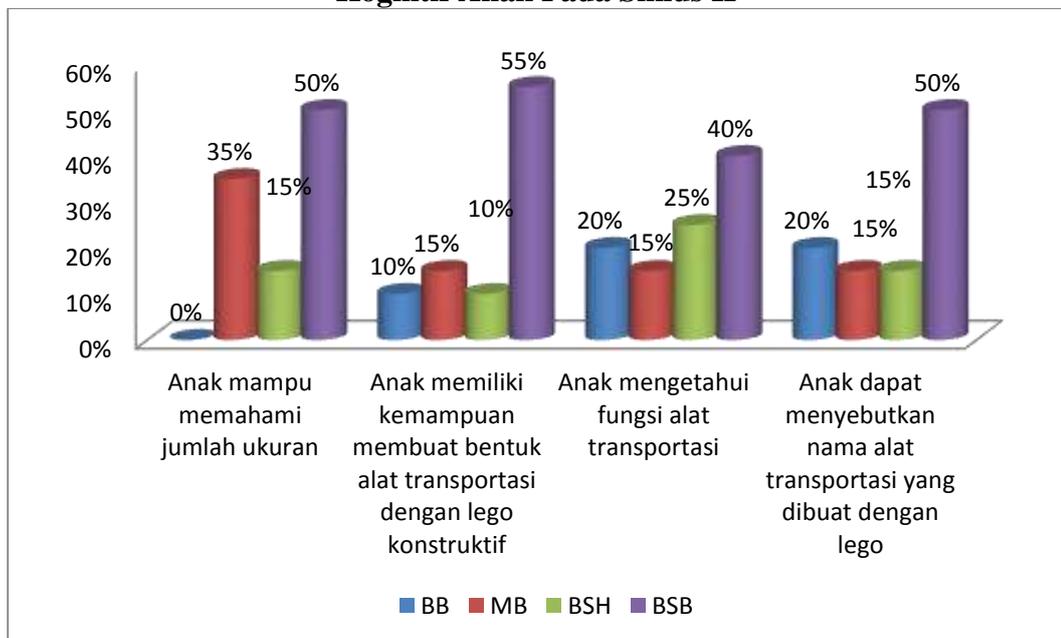
Keterangan :

P = Prosentase kemunculan

f = Nilai yang diperoleh tiap anak

N = Jumlah seluruh anak

Grafik 03.
Kognitif Anak Pada Siklus II



Berdasarkan hasil observasi pada siklus II tentang kognitif mengenai alat transportasi pada anak RA Rabbani Islamic School Medan dapat diketahui bahwa:

5. Anak mampu memahami jumlah ukuran, yang belum berkembang tidak ada 0 anak (0%), mulai berkembang ada 7 anak (35%), berkembang sesuai harapan ada 3 anak (15%), berkembang sangat baik ada 10 anak (50%).
6. Anak memiliki kemampuan membuat bentuk alat transportasi dengan lego konstruktif, yang belum berkembang ada 2 anak (10%), mulai berkembang ada 5 anak (25%), berkembang sesuai harapan ada 2 anak (10%), berkembang sangat baik ada 11 anak (55%).
7. Anak mengetahui fungsi alat transportasi, yang belum berkembang ada 4 anak (20%), mulai berkembang ada 3 anak (15%), berkembang sesuai harapan ada 5 anak (25%), berkembang sangat baik ada 8 anak (40%).
8. Anak dapat menyebutkan nama alat transportasi yang dibuat dengan lego, yang belum berkembang ada 4 anak (20%), mulai berkembang ada 3 anak (15%), berkembang sesuai harapan ada 3 anak (15%), berkembang sangat baik ada 10 anak (50%).

Berdasarkan hasil analisis data pada siklus II tersebut dapat diketahui bahwa kognitif anak tentang alat transportasi pada RA Rabbani Islamic School Medan adalah:

Tabel 14
Rata-Rata Kognitif Anak Pada Siklus II

NO	Kemampuan yang dicapai	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f3 (%)	f4 (%)	f3 +f4 (%)
1	Anak mampu memahami jumlah ukuran	3	10	13
		15%	50%	65%
2	Anak memiliki kemampuan membuat bentuk alat transportasi dengan lego konstruktif	2	11	13
		10%	55%	65%
3	Anak mengetahui fungsi alat transportasi	5	8	13
		25%	40 %	65 %
4	Anak dapat menyebutkan nama alat transportasi yang dibuat dengan lego	3	10	13
		15%	50%	65%
Rata-Rata				65%

Berdasarkan hasil analisis data pada siklus II tersebut dapat diketahui bahwa kognitif anak tentang alat transportasi melalui kegiatan bermain lego konstruktif pada anak RA Rabbani Islamic School Medan dengan ketentuan keberhasilan minimal BSH adalah:

5. Anak mampu memahami jumlah ukuran, berkembang sesuai harapan ada 3 anak (15%), berkembang sangat baik ada 10 anak (50%).
6. Anak memiliki kemampuan membuat bentuk alat transportasi dengan lego konstruktif, berkembang sesuai harapan ada 2 anak (10%), berkembang sangat baik ada 11 anak (55%)

7. Anak mengetahui fungsi alat transportasi, berkembang sesuai harapan ada 5 anak (25%), berkembang sangat baik ada 8 anak (40%).
8. Anak dapat menyebutkan nama alat transportasi yang dibuat dengan lego, berkembang sesuai harapan ada 3 anak (15%), berkembang sangat baik ada 10 anak (50%).

Setelah data dihitung maka diperoleh rata-rata secara keseluruhan adalah 65%. Hal ini menunjukkan bahwa kognitif anak tentang alat transportasi pada anak RA Rabbani Islamic School Medan melalui kegiatan bermain lego konstruktif masih cukup, namun ada peningkatan. Oleh sebab itu, perlu dilakukan tindak lanjut agar hasil pembelajaran dapat mencapai keberhasilan maksimal. Selanjutnya peneliti melakukan perbaikan pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas di RA Rabbani Islamic School Medan dengan melanjutkan penelitian siklus III.

Refleksi

Keberhasilan dan kegagalan yang terjadi pada siklus II ini terdapat sisi kekuatan dan kelemahannya. Adapun kekuatan dan kelemahan dari penelitian ini adalah:

d. Kekuatan

4. Kegiatan telah dilakukan sesuai dengan perencanaan.
5. Metode bermain yang digunakan sesuai dengan masa pertumbuhan anak dengan media yang ringan.
6. Kegiatan pembelajaran dilakukan secara berkelompok dan individu.

e. Kelemahan

3. Anak lebih cenderung bermain dari pada fokus pada pembelajaran.
4. Masih ada anak yang bingung dalam menggunakan media belajar.

f. Tindakan perbaikan

3. Tindakan dilakukan pada siklus III untuk memperbaiki kegagalan dan meningkatkan keberhasilan
4. Melakukan perencanaan ulang dengan tema dan sub tema yang disesuaikan dengan kurikulum RA.

D. Deskripsi Penelitian Siklus III

1. Hari Ke 1/ Senin 26 Februari 2018

a. Perencanaan

- 5) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) dengan tema kendaraan, sub tema kendaraan di air, dan tema spesifiknya jenis kendaraan di air.
- 6) Membuat skenario perbaikan siklus III melalui kegiatan membuat bentuk sampan menggunakan lego konstruktif.
- 7) Menyusun lembar observasi.
- 8) Menyusun alat evaluasi dan mempersiapkan media yang digunakan yaitu gambar dan lego konstruktif.

b. Kegiatan

18. Bernyanyi lagu nenek moyangku seorang pelaut
19. Penjelasan tema (bercerita) tentang jenis-jenis kendaraan di air
20. Doa sebelum belajar dan hafalan do`a naik kendaraan air
21. Dawamul Quran: Q.S. Al-Alq :1
22. Mutiara Hadits: Tidak boleh marah
23. Penambahan kosa kata Baru: kapal laut, sampan, perahu, kapal selam, speed bood dan lain sebagainya
24. Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.
25. Anak Mengamati gambar jenis-jenis kendaraan air
26. Anak Menanyakan nama jenis-jenis kendaraan di air seperti kapal laut , sampan, perahu, kapal selam, speed bood dan lain sebagainya
27. Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
 - a) Menuliskan nama kendaraan air
 - b) Mewrnai gambar kendaraan air
 - c) Menghitung jumlah gambar kendaraan air
 - d) **Membuat bentuk sampan menggunakan lego konstruktif**
28. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - a) Nama jenis-jenis kendaraan di air
 - b) Sampan/perahu, speed boot, kapal laut

- c) Bentuk kendaraan di air
 - d) Berhitung
 - e) Membuat bentuk sampan
29. Anak Mengkomunikasikan
- a) Anak menyebutkan nama jenis-jenis kendaraan di air
 - b) Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menulis, mewarnai, berhitung dan membuat bentuk sampan
30. Recaling: Guru menanyakan tentang nama jenis-jenis kendaraan di air seperti kapal laut, sampan, perahu
31. Menanyakan perasaan selama hari ini
32. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
33. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk anak soleh
34. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
35. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

c. Skenario Perbaikan

- 1) Guru memberikan penjelasan tentang kegiatan membuat bentuk sampan dengan lego konstruktif.
- 2) Guru memberikan penjelasan tentang jenis kendaraan di air.
- 3) Anak didudukkan sesuai kelompoknya
- 4) Anak melakukan kegiatan membuat bentuk sampan dengan lego konstruktif .
- 5) Guru memberikan arahan dan motivasi pada anak dalam kegiatan membuat bentuk sampan dengan lego konstruktif

2. Hari Ke 1/ Selasa 27 Februari 2018

a. Perencanaan

- 1) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) dengan tema kendaraan, sub tema kendaraan di air, dan tema spesifiknya fungsi dan kegunaan kendaraan di air.

- 2) Membuat skenario perbaikan siklus III melalui kegiatan membuat bentuk kapal laut dengan lego konstruktif.
- 3) Menyusun lembar observasi.
- 4) Menyusun alat evaluasi dan mempersiapkan media yang digunakan yaitu audio visual dan lego konstruktif.

b.Kegiatan

- 1) Bernyanyi lagu nenk moyangku seorang pelaut
- 2) Penjelasan tema (bercerita) tentang fungsi dan kegunaan kendaraan air
- 3) Doa sebelum belajar dan hafalan do`a naik kendaraan air
- 4) Dawamul Quran: Q.S. Al-Alaq :1
- 5) Mutiara Hadits: Tidak boleh marah
- 6) Penambahan kosa kata baru: kapal laut, sampan, perahu, kapal selam, speed bood dan lain sebagainya
- 7) Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.
- 8) Anak mengamati gambar jenis-jenis kendaraan air
- 9) Anak menanyakan fungsi kendaraan di air (alat transportasi) kegunaan (lebih efisien waktu, tenaga, dan biaya)
- 10) Anak Mengumpulkan Informasi, melalui melakukan kegiatan
 - a) Menggambar kapal laut
 - b) Mengisi pola asa kapal dengan kapas
 - c) Mewarnai gambar kapal laut
 - d) **Membuat bentuk kapal laut dengan lego konstruktif**
- 11) Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - a) Fungsi dan kegunaan kendaraan di air
 - b) Bentuk kapal laut
 - c) Kapal laut sebagi alat transportasi
 - d) Banayknya penumpang yang bisa diangkut
 - e) Membuat bentuk kapal laut
- 12) Anak Mengkomunikasikan
 - a) Anak menyebutkan fungsi dan kegunaan kendaraan di air

- b) Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menggambar, mengisi pola, mewarnai dan membuat bentuk kapal laut
- 13) Recaling: Guru menanyakan tentang fungsi dan kegunaan kendaraan air
- 14) Menanyakan perasaan selama hari ini
- 15) Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
- 16) Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk anak soleh
- 17) Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
- 18) Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

c. Skenario Perbaikan

- 1) Guru memberikan penjelasan tentang kegiatan membuat bentuk kapal laut dengan lego konstruktif.
- 2) Guru memberikan penjelasan tentang jenis kendaraan di air.
- 3) Anak didudukkan sesuai kelompoknya
- 4) Anak melakukan kegiatan membuat bentuk kapal laut dengan lego konstruktif.
- 5) Guru memberikan arahan dan motivasi pada anak dalam kegiatan membuat bentuk kapal laut

3. Hari Ke 2/ Rabu 28 Februari 2018

a. Perencanaan.

- 1) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) dengan tema kendaraan, sub tema kendaraan di air, dan tema spesifiknya pengemudi kendaraan di air.
- 2) Membuat skenario perbaikan siklus III melalui kegiatan membuat bentuk kapal laut dengan lego konstruktif.
- 3) Menyusun lembar observasi.
- 4) Menyusun alat evaluasi dan mempersiapkan media yang digunakan yaitu gambar dan lego konstruktif.

b. Kegiatan

- 1) Bernyanyi lagu lancang kuning dengan gerakan dan lagu

- 2) Penjelasan tema (bercerita) tentang pengemudi kendaraan di air
- 3) Doa sebelum belajar dan hafalan do`a naik kendaraan air
- 4) Dawamul Quran: Q.S. Al-Alaq :1
- 5) Mutiara Hadits: Tidak boleh marah
- 6) Penambahan kosa kata Baru: kapal laut, sampan, perahu, kapal selam, speed bood dan lain sebagainya
- 7) Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.
- 8) Anak Mengamati gambar penegemudi kendaraan di air
- 9) Anak Menanyakan sebutan/panggilan bagi pengemudi kendaraan air (nahkoda)
- 10) Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
 - a) Mewarnai gambar nahkoda
 - b) Menirukan tulisan “Nahkoda”
 - c) Mengic gambar kapal laut
 - d) **Membuat bentuk speed boot dari lego konstruktif**
- 11) Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - a) Sebutan bagi pengemudi kendaraan di air
 - b) Tugas nahkoda
 - c) Sebutan bagi pengemudi kapal laut
 - d) Bentuk kapal layar
 - e) membuat bentuk speed boot
- 12) Anak Mengkomunikasikan
 - a) Anak menyebutkan sebutan bagi pengemudi kendaraan di air
 - b) Anak menunjukkan hasil karyanya berupa mewarnai, menirukan, magic gambar speed boot dengan lego konstruktif
- 13) Recaling: Guru menanyakan tentang nama pengemudi kendaraan di air
- 14) Menanyakan perasaan selama hari ini
- 15) Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
- 16) Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk anak beriman
- 17) Menginformasikan kegiatan untuk hari esok

18) Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

c. Skenario Perbaikan

- 1) Guru memberikan penjelasan tentang kegiatan membuat bentuk speed bood melalui lego konstruktif.
- 2) Guru memberikan penjelasan tentang penegemudi kendaraan di air.
- 3) Anak didudukkan sesuai kelompoknya
- 4) Anak melakukan kegiatan membuat bentuk speed boot.
- 5) Guru memberikan arahan dan motivasi pada anak dalam kegiatan belajar

4. Hari Ke 3/ Kamis 01 Maret 2018

a. Perencanaan

- 1) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) dengan tema kendaraan, sub tema kendaraan di air, dan tema spesifiknya tempat pemberhentian kendaraan di air.
- 2) Membuat skenario perbaikan siklus III melalui kegiatan membuat bentuk kapal selam menggunakan lego konstruktif.
- 3) Menyusun lembar observasi.
- 4) Menyusun alat evaluasi dan mempersiapkan media yang digunakan yaitu audio visual dan lego konstruktif.

b. Kegiatan

- 1) Bernyanyi lagu lancang kuning dengan gerakan dan lagu
- 2) Penjelasan tema (bercerita) tentang tempat pemberhentian kendaraan di air
- 3) Doa sebelum belajar dan hafalan do`a naik kendaraan air
- 4) Dawamul Quran: Q.S. Al-Alaq :1
- 5) Mutiara Hadits: Tidak boleh marah
- 6) Penambahan kosa kata Baru: kapal laut, sampan, perahu, kapal selam, speed bood dan lain sebagainya
- 7) Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.
- 8) Anak Mengamati gambar dermaga dan pelabuhan
- 9) Anak Menanyakan nama tempat pemberhentian kendaraan di air
- 10) Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan

- a) Mencari perbedaan gambar dermaga
- b) Menghitung jumlah perahu di dermaga
- c) Meniru tulisan “dermaga”
- d) **Membuat bentuk kapal selam dari lego konstruktif**

11) Anak Menalar dengan mampu mengetahui:

- a) Tempat pemberhentian kendaraan di air
- b) Ciri-ciri dermaga
- c) Banyak perahu di dermaga
- d) Nama pemberhentian kapal laut
- e) Membuat bentuk kapal selam

12) Anak Mengkomunikasikan

- a) Anak menyebutkan nama tempat pemberhentian kendaraan di air
- b) Anak menunjukkan hasil karyanya berupa mencari perbedaan, penjumlahan, menulis, dan membuat bentuk kapal selam.

13) Recaling: Guru menanyakan tentang tempat pemberhentian kendaraan di air

14) Menanyakan perasaan selama hari ini

15) Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai

16) Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk anak beriman

17) Menginformasikan kegiatan untuk hari esok

18) Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

c. Skenario Perbaikan

- 1) Guru memberikan penjelasan tentang kegiatan membuat bentuk kapal selam.
- 2) Guru memberikan penjelasan tentang tempat pemberhentian kendaraan di air.
- 3) Anak didudukkan sesuai kelompoknya
- 4) Anak melakukan kegiatan membuat bentuk kapal selam dengan lego konstruktif.

- 5) Guru memberikan arahan dan motivasi pada anak dalam kegiatan membuat bentuk kapal selam menggunakan lego konstruktif .

5. Hari Ke 4/ Jumat 02 Maret 2018

a. Perencanaan

- 1) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) dengan tema kendaraan, sub tema kendaraan di air, dan tema spesifiknya bagian-bagian kendaraan di air.
- 2) Membuat skenario perbaikan siklus III melalui kegiatan membuat bentuk perahu menggunakan lego konstruktif.
- 3) Menyusun lembar observasi.
- 4) Menyusun alat evaluasi dan mempersiapkan media yang digunakan gambar dan lego konstruktif.

b. Kegiatan

- 1) Bernyanyi lagu lancang kuning dengan gerakan dan lagu
- 2) Penjelasan tema (bercerita) tentang bagian-bagian kendaraan air
- 3) Doa sebelum belajar dan hafalan do`a naik kendaraan air
- 4) Dawamul Quran: Q.S. Al-Alq :1
- 5) Mutiara Hadits: Tidak boleh marah
- 6) Penambahan kosa kata Baru: kapal laut, sampan, perahu, kapal selam, speed bood dan lain sebagainya
- 7) Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.
- 8) Anak Mengamati gambar kendaraan di air beserta bagian-bagiannya
- 9) Anak Menanyakan bagian-bagian kendaraan di air seperti mesin, jangkar skoci, radar dsb.
- 10) Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
 - a) Menggunting gambar kapal laut
 - b) Mengelompokkan bagian-bagian kendaraan
 - c) Bermain perahu kaleng
 - d) **Membuat bentuk perahu menggunakan lego konstruktif**
- 11) Anak Menalar dengan mampu mengetahui:

- a) Bagian-bagian kendaraan di air
 - b) Bentuk kapal laut
 - c) Membedakan bagian-bagian kendaraan air
 - d) Menjalankan perahu kaleng
 - e) Membuat bentuk perahu
- 12) Anak Mengkomunikasikan
- a) Anak menyebutkan bagian-bagian dari kendaraan di air.
 - b) Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menggunting, mengelompokkan, bermain dan membuat bentuk perahu.
- 13) Recaling: Guru menanyakan tentang bagian-bagian kendaraan di air
- 14) Menanyakan perasaan selama hari ini
- 15) Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
- 16) Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk anak beriman
- 17) Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
- 18) Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

c. Skenario Perbaikan

- 1) Guru memberikan penjelasan tentang kegiatan membuat bentuk perahu menggunakan lego konstruktif.
- 2) Guru memberikan penjelasan tentang bagian-bagian kendaraan di air.
- 3) Anak didudukkan sesuai kelompoknya
- 4) Anak melakukan kegiatan membuat bentuk perahu menggunakan lego konstruktif.
- 5) Guru memberikan arahan dan motivasi pada anak dalam kegiatan membuat bentuk perahu menggunakan lego konstruktif

Observasi dan Evaluasi

Hasil pengamatan pada siklus III yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran dengan kegiatan bermain lego konstruktif pada anak RA Rabbani Islamic School Medan dapat ditampilkan pada tabel berikut ini:

Tabel 15
Hasil Observasi Pada Siklus III

N O	Nama Anak	Indikator Observasi															
		Anak mampu memahami jumlah ukuran				Anak memiliki kemampuan membuat bentuk alat transportasi dengan lego konstruktif				Anak mengetahui fungsi alat transportasi				Anak dapat menyebutkan nama alat transportasi yang dibuat dengan lego			
		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	Afiqah			√			√			√			√			√	
2	Alif Arafii			√		√				√						√	
3	Almira Qaireen			√			√					√				√	
4	Aqila			√			√					√				√	
5	Arkam Ayayasi			√			√					√				√	
6	Chalista Virna Salsabila			√			√					√			√		
7	Fathan Fauzan			√			√					√				√	
8	Fio Aira Randiawan			√			√					√				√	
9	Ibrahim			√			√					√				√	
10	Ihsan Moza Ramadhan			√			√					√				√	
11	Inayah			√			√					√				√	
12	Jihan Afiqoh Ritonga			√			√					√				√	
13	Kanaya Salsabila			√			√					√				√	
14	Karissa Nayla			√			√					√				√	
15	M. Abizar			√		√				√						√	
16	M. Rizky Fauzi			√			√					√				√	
17	Nadira Pricilla			√			√					√				√	
18	Qanita Nadine		√			√				√				√			
19	Rizky Alfansyah			√			√					√				√	
20	Salsabila Hasanah			√			√					√				√	

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

Tabel 16
Rekapitulasi Observasi Pada Siklus III

NO	Kemampuan yang dicapai	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah (%)
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	
1	Anak mampu memahami jumlah ukuran	0	1	1	18	20
		0%	5%	5%	90%	100%
2	Anak memiliki kemampuan membuat bentuk alat transportasi dengan lego konstruktif	0	2	1	17	20
		0%	10%	5%	85%	100%
3	Anak mengetahui fungsi alat transportasi	0	2	1	17	20
		0%	10%	5%	85%	100%
4	Anak dapat menyebutkan nama alat transportasi yang dibuat dengan lego	0	1	1	18	20
		0%	5%	5%	90%	100%

Rumus Data Kuantitatif

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

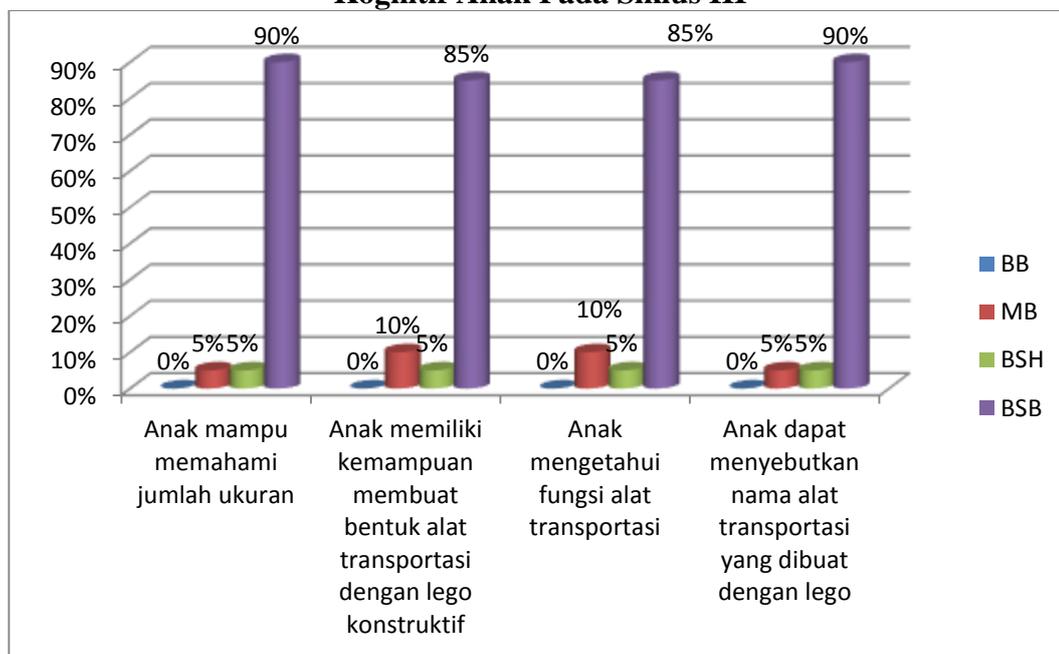
Keterangan :

P = Prosentase kemunculan

f = Nilai yang diperoleh tiap anak

N = Jumlah seluruh anak

Grafik 04.
Kognitif Anak Pada Siklus III



Berdasarkan hasil observasi pada siklus III tentang kognitif anak mengenai alat transportasi pada anak RA Rabbani Islamic School Medan dapat diketahui bahwa:

5. Anak mampu memahami jumlah ukuran, yang belum berkembang tidak ada 0 anak (0%), mulai berkembang ada 1 anak (5%), berkembang sesuai harapan ada 1 anak (5%), berkembang sangat baik ada 18 anak (90%).
6. Anak memiliki kemampuan membuat bentuk alat transportasi dengan lego konstruktif, yang belum berkembang tidak ada lagi 0 anak (0%), mulai berkembang ada 2 anak (10%), berkembang sesuai harapan ada 1 anak (5%), berkembang sangat baik ada 17 anak (85%).
7. Anak mengetahui fungsi alat transportasi, yang belum berkembang tidak ada lagi 0 anak (0%), mulai berkembang ada 2 anak (10%), berkembang sesuai harapan ada 1 anak (5%), berkembang sangat baik ada 17 anak (85%).
8. Anak dapat menyebutkan nama alat transportasi yang dibuat dengan lego, yang belum berkembang tidak ada 0 anak (0%), mulai berkembang ada 1

anak (5%), berkembang sesuai harapan ada 1 anak (5%), berkembang sangat baik ada 18 anak (90%).

Berdasarkan hasil analisis data pada siklus III tersebut dapat diketahui keberhasilan rata-rata pada siklus III ini adalah:

Tabel 17
Rata-Rata Kognitif Anak Pada Siklus III

NO	Kemampuan yang dicapai	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f3 (%)	f4 (%)	f3 +f4 (%)
1	Anak mampu memahami jumlah ukuran	1	18	19
		5%	90%	95%
2	Anak memiliki kemampuan membuat bentuk alat transportasi dengan lego konstruktif	1	17	18
		5%	85%	90%
3	Anak mengetahui fungsi alat transportasi	1	17	18
		5%	85%	90%
4	Anak dapat menyebutkan nama alat transportasi yang dibuat dengan lego	1	18	19
		5%	90%	95%
Rata-Rata				92,5%

Berdasarkan hasil analisis data pada siklus III, dapat diketahui kognitif anak tentang alat transportasi pada anak RA Rabbani Islamic School Medan melalui kegiatan bermain lego konstruktif dengan ketentuan keberhasilan minimal BSH adalah:

5. Anak mampu memahami jumlah ukuran, berkembang sesuai harapan ada 1 anak (5%), berkembang sangat baik ada 18 anak (90%).
6. Anak memiliki kemampuan membuat bentuk alat transportasi dengan lego konstruktif, berkembang sesuai harapan ada 1 anak (5%), berkembang sangat baik ada 17 anak (85%)

7. Anak mengetahui fungsi alat transportasi, berkembang sesuai harapan ada 1 anak (5%), berkembang sangat baik ada 17 anak (85%).
8. Anak dapat menyebutkan nama alat transportasi yang dibuat dengan lego, berkembang sesuai harapan ada 1 anak (5%), berkembang sangat baik ada 18 anak (90%).

Setelah data dihitung maka diperoleh rata-rata secara keseluruhan adalah 92,5%. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata kognitif anak tentang alat transportasi melalui kegiatan bermain lego konstruktif pada anak RA Rabbani Islamic School Medan sangat baik. Oleh sebab itu, peneliti, teman sejawat, dan kolaborator sepakat pencapaian telah maksimal.

Refleksi

- a. Kegiatan telah dilakukan sesuai dengan perencanaan.
- b. Kegiatan pembelajaran dilakukan secara berkelompok dan individu.

E. Pembahasan Penelitian

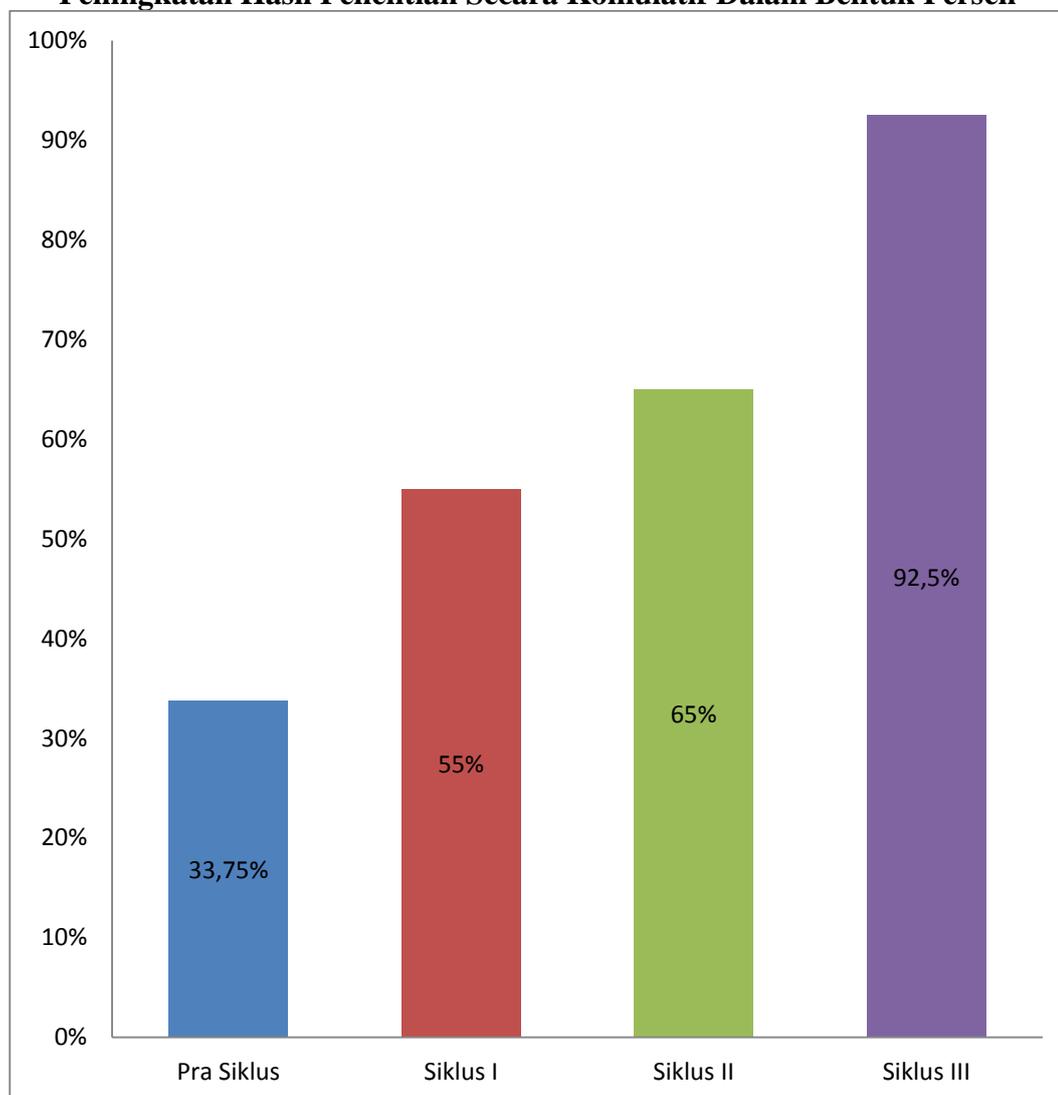
Hasil penelitian menunjukkan bahwa kognitif anak tentang alat transportasi melalui kegiatan bermain lego konstruktif pada anak kelompok B RA Rabbani Islamic School Medan setelah dilakukan penelitian mengalami peningkatan pada setiap siklus baik secara individu maupun kumulatif (keseluruhan). Peningkatan terlihat setelah melakukan kegiatan bermain lego konstruktif pada anak RA Rabbani Islamic School Medan. Pada pembelajaran siklus I, siklus II dan siklus III. Peneliti melakukan observasi terlebih dahulu sebelum melakukan tindakan.

Hasil observasi kognitif anak RA Rabbani Islamic School Medan pada tiap siklus terlihat mengalami peningkatan. Proses pembelajaran melalui kegiatan bermain lego konstruktif pada setiap siklus telah sesuai rencana. Peningkatan hasil kognitif anak selama proses pembelajaran pada siklus I belum mencapai harapan peneliti. Keberhasilan dalam penelitian ini ditetapkan bahwa seluruh indikator observasi mencapai 80% dengan ketentuan minimal berkembang sesuai harapan BSH dan berkembang sangat baik BSB. Oleh sebab itu, peneliti melanjutkan

penelitian pada siklus II, dan siklus III sampai pencapaian 80%. Hasil penelitian dari seluruh indikator tercapai pada siklus III.

Proses pembelajaran pada siklus II dan III merupakan tindakan lanjutan dari kegiatan siklus I. Peningkatan kognitif yang terjadi sejak siklus I, dan terus berlanjut hingga siklus II, dan III. Berdasarkan hasil observasi pra siklus dapat diketahui bahwa secara keseluruhan rata-rata hasil penelitian dari sejak pra siklus hingga siklus III diperoleh rata-ratanya adalah 33,75%, pada siklus I naik menjadi 55%, pada siklus II naik lagi menjadi 65%, pada siklus III naik lagi menjadi 92,5%. Apabila hasil ini digambarkan dapat dilihat sebagai berikut:

Grafik 05.
Peningkatan Hasil Penelitian Secara Komulatif Dalam Bentuk Persen



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Hasil penelitian peningkatan kognitif anak tentang alat transportasi melalui kegiatan bermain lego konstruktif pada anak RA Rabbani Islamic School Medan berhasil dilakukan dengan hasil terjadi peningkatan sesuai yang diharapkan. Pencapaian sebagaimana diharapkan mulai terjadi pada siklus I. Hasil penelitian ini dapat peneliti simpulkan bahwa berdasarkan hasil observasi pra siklus dapat diketahui secara komulatif atau keseluruhan keberhasilan pada pra siklus hingga siklus III. Proses pembelajaran pada siklus II dan III merupakan tindakan lanjutan dari kegiatan siklus I. Peningkatan kognitif anak tentang alat transportasi pada anak RA Rabbani Islamic School Medan yang terjadi sejak siklus I, dan terus berlanjut hingga siklus II, dan III. Berdasarkan hasil observasi pra siklus dapat diketahui bahwa secara keseluruhan rata-rata hasil penelitian dari sejak pra siklus hingga siklus III adalah: Pada pra siklus rata-rata yang diperoleh adalah 33,75%, pada siklus I naik menjadi 55%, pada siklus II naik lagi menjadi 65%, pada siklus III naik lagi menjadi 92,5%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kognitif anak tentang alat transportasi dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain lego konstruktif sebagaimana yang telah dilakukan pada anak kelompok B RA Rabbani Islamic School Medan. Setelah dilakukkan penelitian mengalami peningkatan pada setiap siklus baik secara individu maupun komulatif (keseluruhan). Peningkatan kognitif anak tentang alat transportasi terlihat melalui kegiatan bermain lego konstruktif.

B. Saran-Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti dapat memberikan sara-saran sebagai berikut:

2. Bagi guru

- c. Guru perlu mengembangkan dan memanfaatkan metode atau media pembelajaran, agar anak merasa senang dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran serta dapat menguasai materi sedini mungkin.
- d. Karena kognitif anak merupakan dasar untuk menguasai pengetahuan yang lainnya, salah satu cara yang dapat diterapkan yaitu dengan menggunakan media atau metode pembelajaran yang tepat.

2. Bagi Lembaga

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

3. Bagi peneliti selanjutnya

- c. Perlu adanya penelitian lain oleh peneliti selanjutnya secara terencana untuk meningkatkan kualitas sekolah.
- d. 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.
- Aqib, Zainal, dkk. 2009. *Prosedur Penelitian Kelas*. Jakarta: Salemba Empat.
- _____. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: RamaWidya.
- _____. 2009. *Belajar dan Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Bandung: CV Yama Widya.
- Arief, Armai. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Pra Sekolah*. Bandung: FIP UPI.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Cahyo, Agus N. . 2011. *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. Jogjakarta: Flashbooks.
- Daryanto, Rahmi. 2011. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Univesitas Terbuka.
- Desmita. 2013. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Hasan, Abdullah. *PAUD Inklusi PAUD Masa Depan*. Jogjakarta: Cakrawala Institute.
- Hidayat, Ali. 2009. *Siapa Bilang Anak Sehat Pasti Cerdas*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Hurlock. 2008. *Perkembangan Anak*. Alih Bahasa: Meitasari Tjanadrassa. Jakarta: Erlangga.
- Jamaris, Martini, M. SC, Dr, Ed. 2008. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak, Program Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: UNJ, 2008.
- _____. 2008. *Perkembangan dan Pengembangan Anak TK*. Jakarta: Grasindo.
- Jufri, Ahmad Jamaludin. 2011. *Permainan Tradisional Membangun Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Media TK Sentra: V.

- Kamtini & Tanjung, Husni Wardi. 2008. *Bermain Melalui Gerak dan Lagi di TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Kosasi, Ahmad. 2014. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Lazuardi, Ardi. 2012. *Media dan Sumber Belajar TK*. Bandung: Alfabeta.
- Montolalu. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Mulyadi, Seto. 2008. *Bermain dan Kreativitas, Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain*. Jakarta: Papas Sinar Sinanti.
- Mustaqim. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pustaka Pelajar.
- Nurani, Yuliani. 2008. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: YCPI
- Pramono. 2012. *Permainan Asyik Bikin Anak Pintar*. Yogyakarta: IN AzNa Books.
- Pramudian, Indra. 2008. *Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Mitra Media.
- Prayitno, Elida. 2009. *Buku Ajar Perkembangan Anak Usia Dini dan SD*. Padang: Angkasa Raya.
- Rachmawati, Yeni & Kurniati, Euis. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2010.
- Sanjaya, Ardi. 2010. *Transportasi Modern*. Jakarta: Publising.
- Soebachman, Andrian. 2012. *Bermain Hospitalisasi*. Jakarta: EGC.
- Soraya, Andi. 2015. *Membuat Mainan Anak-Anak*. Jakarta: Publisier.
- Sudono, Anggani. *Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Gasindo, 2008.
- Sujiono, Bambang. 2008. *Mencerdaskan Perilaku Anak Usia Dini: Panduan Bagi Orang Tua Dalam Membina Perilaku Anak Sejak Dini*. Jakarta: Gramedia.
- Sujiono, Yuliani Nurani & Sujiono, Bambang. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks.

Suratno. 2010. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Perngantar Dalam Berbagai Aspek*. Jakarta: Kencana Prenada Group.

_____. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.

Tedjasaputra, Mayke S. 2010. *Bermain, Mainan dan Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.

Yulianti, Rani. 2009. *Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak Modern Dan Tradisional*. Jakarta: Laskar Aksara.

Yuskardi. 2013. *Reflika Transportasi*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

<https://Jurnal Pendidikan kita.com/tutorial>, (diakses pada tanggal 01 Desember 2017).

<https://Journal anakusiadini kita.com/tutorial>, (diakses pada tanggal 01 Desember 2017)