

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK
USIA DINI MELALUI PERMAINAN *PUZZLE* DI KELAS B2
TAMAN KANAK-KANAK JUMNIH KOTA PALOPO**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN)
Palopo*



IAIN PALOPO

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALOPO
2020**

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK
USIA DINI MELALUI PERMAINAN *PUZZLE* DI KELAS B2
TAMAN KANAK-KANAK JUMNIH KOTA PALOPO**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN)
Palopo*



IAIN PALOPO

Pembimbing:

1. Dr. Hj. Fauziah Zainuddin, M.Ag.
2. Lisa Aditya Dwiwansyah Musa, S.Pd., M.Pd.

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALOPO
2020**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Irma Laynia
Nim : 15 0207 0002
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan atau kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 29 Juli 2020

Yang membuat pernyataan



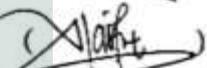
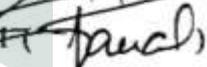
Irma Laynia
NIM 15 0207 0002

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi berjudul "Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan *Puzzle* di Kelas B2 Taman Kanak-Kanak Jumnih Kota Palopo" yang ditulis oleh Irma Laynia, Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 15 0207.0002. Mahasiswa Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Rabu, Tanggal 29 Juli 2020, bertepatan dengan 08 Dzulhijah 1441 Hijriah telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Palopo, 10 Agustus 2020

TIM PENGUJI

1. Lisa Aditya Dwiwansyah Musa., S.Pd., M.Pd. Ketua Sidang 
2. Dr. Taqwa, M.Pd.I Penguji I 
3. Nur Rahmah, S.Pd.I.,M.Pd. Penguji II 
5. Dr. Hj. Fauziah Zainuddin, M.Ag. Pembimbing I 
6. Lisa Aditya Dwiwansyah Musa., S.Pd., M.Pd. Pembimbing II 

Mengetahui:

a.n. Rektor IAIN Palopo
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Nurdin K, M.Pd.
NIP: 19681231 199903 1 014

Ketua Program Studi
Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Nur Rahmah, S.Pd.I., M.Pd.
NIP: 150917 201101 2 018

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ
أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT. yang telah menganugerahkan rahmat, hidayah serta kekuatan lahir dan bathin, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan *Puzzle* di Kelas B2 Taman Kanak-kanak Jumnih Kota Palopo” setelah melalui proses yang panjang.

Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad saw. kepada para keluarga, sahabat dan pengikut-pengikutnya. Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana pendidikan dalam bidang pendidikan islam anak usia dini pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari banyak pihak walaupun penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengucapkan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Bapak Dr. Abdul Pirol, M.Ag. selaku Rektor IAIN Palopo, beserta Wakil Rektor I, II, dan III IAIN Palopo.
2. Bapak Dr. Nurdin Kaso, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo beserta Bapak/Ibu Wakil Dekan I, II, dan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo.

3. Ibu Nur Rahmah, S.Pd.I., M.Pd. selaku Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini IAIN Palopo beserta staf yang telah membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi.
4. Ibu Dr. Hj. Fauziah Zainuddin, M.Ag. dan Ibu Lisa Aditya Dwiwansyah Musa, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing I dan pembimbing II.
5. Bapak Dr. Taqwa, M.Pd.I. Selaku penguji I dan Ibu Nur Rahmah, S.Pd.I., M.Pd. penguji II yang telah banyak memberi arahan untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Dr. Hj. Fauziah Zainuddin, M.Ag. selaku Penasehat Akademik.
7. Seluruh Dosen beserta seluruh staf pegawai IAIN Palopo yang telah mendidik penulis selama berada di IAIN Palopo dan memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.
8. Bapak H. Madehang, S.Ag., M.Pd. selaku kepala unit perpustakaan beserta Karyawan dan Karyawati dalam ruang lingkup IAIN Palopo, yang telah banyak membantu, khususnya dalam mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.
9. Kepala Sekolah Taman Kanak-Kanak Jumnih Kota Palopo Ibu Hijrawati, S.Pd., beserta Guru-Guru, dan staf yang telah memberikan izin dan bantuan dalam melakukan penelitian.
10. Peserta didik di kelas B2 Taman Kanak-Kanak Jumnih Kota Palopo yang telah bekerja sama dengan penulis dalam proses penyelesaian penelitian ini.

11. Terkhusus kepada kedua orang tuaku tercinta ayahanda Anwar dan bunda Suprapti, yang telah mengasuh dan mendidik penulis dengan penuh kasih kasih sayang sejak kecil hingga sekarang, dan segala yang telah diberikan kepada anak-anaknya, serta semua saudara dan saudariku yang selama ini membantu dan mendoakanku. Mudah-mudahan Allah SWT. Mengumpulkan kita semua dalam surga-Nya kelak.
12. Kepada semua teman seperjuangan, mahasiswa Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini IAIN Palopo angkatan 2015 Rosdianah, Suriati Ampu Lembang, Lismawati, Jurniati, dan Samsidar yang selama ini membantu dan selalu memberikan saran dalam penyusunan skripsi ini.
13. Kepada semua teman-teman KKN Posko Desa Banyuwangi angkatan XXXIV 2018 Bucek Sudirman, Hamzah Aras, Andi Indra Nilam Sari. Mardiana, Nirwana, Senda Faradilah, Sinta Devi, dan Yuliani Ismail yang telah memberikan motivasi dan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.
14. Kepada semua teman-teman di kos Cempaka Hijau Wahdania Nurafni, Yuspita Sari, Sintia, dan Sulfitra Sidang yang selama ini memberikan semangat dan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.

IAIN PALOPO

Palopo, 29 Juli 2020

Penulis

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

A. *Transliterasi Arab-Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Aksara Arab		Aksara Latin	
Simbol	Nama (bunyi)	Simbol	Nama (bunyi)
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	s\`a	s\`	es dengan titik di atas
ج	Jim	J	Je
ح	h}a	h}	ha dengan titik di bawah
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	z}al	Z}	zet dengan titik di atas
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	s}ad	s}	es dengan titik di bawah
ض	d}ad	d}	de dengan titik di bawah
ط	t}a	t}	te dengan titik di bawah
ظ	z}a	z}	zet dengan titik di bawah
ع	‘ain	‘	apostrof terbalik

غ	Ga	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Waw	W	We
ه	Ham	H	Ha
ء	Hamzah	‘	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun, jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (‘).

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong. Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Aksara Arab		Aksara Latin	
Simbol	Nama (bunyi)	Simbol	Nama (bunyi)
أ	<i>Fathah</i>	A	A
إ	<i>Kasrah</i>	I	I
أ	<i>Dhammah</i>	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Aksara Arab		Aksara Latin	
Simbol	Nama (bunyi)	Simbol	Nama (bunyi)
يَ	<i>Fathah dan ya</i>	Ai	a dan i
وَ	<i>Kasrah dan waw</i>	Au	a dan u

Contoh :

كَيْفَ : *kaifa* BUKAN *kayfa*
 هَوْلَ : *hauila* BUKAN *hawla*

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Aksara Arab		Aksara Latin	
Harakat huruf	Nama (bunyi)	Simbol	Nama (bunyi)
آَ	<i>Fathah dan alif, fathah dan waw</i>	\bar{A}	a dan garis di atas
يِ	<i>Kasrah dan ya</i>	\bar{I}	i dan garis di atas
وِ	<i>Dhammah dan ya</i>	\bar{U}	u dan garis di atas

Garis datar di atas huruf *a, i, u* bisa juga diganti dengan garis lengkung seperti huruf *v* yang terbalik, sehingga menjadi $\hat{a}, \hat{i}, \hat{u}$. Model ini sudah dibakukan dalam font semua sistem operasi.

Contoh:

مَاتَ : *mâta*

رَمَى : ramâ

يَمُوتُ : yamûtu

4. Ta marbûtah

Transliterasi untuk *ta marbûtah* ada dua, yaitu: *ta marbûtah* yang hidup atau mendapat harkat *fathah*, *kasrah*, dan *dhammah*, transliterasinya adalah (t). Sedangkan *ta marbûtah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah (h). Kalau pada kata yang berakhir dengan *ta marbûtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta marbûtah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *rauḍah al-atfâl*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madânah al-fâḍilah*

الْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

5. Syaddah (tasydid)

Syaddah atau *tasydid* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydid* (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbanâ*

نَجِّنَا : *najjaânâ*

الْحَقُّ : *al-ḥaqq*

الْحَجُّ : *al-ḥajj*

نُعْمٌ : *nu'ima*

عَدُوٌّ : *'aduwwun*

Jika huruf ع ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (عِي), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* (â).

Contoh:

عَلِيٌّ : 'Ali (bukan 'aliyy atau 'aly)

عَرَبِيٌّ : 'Arabi (bukan 'arabiyy atau 'Araby)

6. Penulisan *Alif Lam*

Artikel atau kata sandang yang dilambangkan dengan huruf ال (*alif lam ma'arifah*) ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiah* maupun huruf *qamariah*. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contohnya:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan: *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah* (bukan: *az-zalزالah*)

الْفَلْسَفَةُ : *al-falsalah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

7. *Hamzah*

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contohnya:

تَأْمُرُونَ : *ta'murūna*

النَّوْءُ : *al-nau'*

شَيْءٌ : *syai'un*

أَمْرٌ : *umirtu*

8. *Penulisan Kata Arab yang Lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia*

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari pembendaharaan bahasa Indonesia tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata *Hadis, Sunnah, khusus* dan *umum*. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka mereka harus ditransliterasi secara utuh.

Dikecualikan dari pembakuan kata dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah kata al-Qur'an. Dalam KBBI, dipergunakan kata Alquran, namun dalam penulisan naskah ilmiah dipergunakan sesuai asal teks Arabnya yaitu al-Qur'an, dengan huruf a setelah apostrof tanpa tanda panjang, kecuali ia merupakan bagian dari teks Arab.

Contoh:

Fi al-Qur'an al-Karîm

Al-Sunnah qabl al-tadwîn

9. *Lafz aljalâlah (الله)*

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍâf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah. Contoh:

دِينُ اللَّهِ *dīnullah* بِاللَّهِ *billâh*

Adapun *ta marbûtah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafẓ al-jalâlah*, ditransliterasi dengan huruf (t). Contoh:

هُمُ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ *hum fî rahmatillâh*

10. Huruf Kapital

Walau sistem alfabet Arab tidak mengenal huruf kapital, dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut diberlakukan ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang Disempurnakan. Huruf kapital, antara lain, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan.

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt. = *Subhanahu Wa Ta'ala*

saw. = *Sallallahu 'Alaihi Wasallam*

QS.../...:6 = QS al-Baqarah/2:151 atau QS at-Tahrim/65: 6

HR = Hadis Riwayat



IAIN PALOPO

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PRAKATA	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	v
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR AYAT DAN HADIS	xvii
DAFTAR TABEL.....	xviii
ABSTRAK	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Hipotesis Tindakan.....	7
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II PEMBAHASAN	10
A. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan	10
B. Deskripsi Teori	11
1. Kemampuan Kognitif	11
2. Tahap Perkembangan Kognitif.....	15
3. Faktor-faktor Mempengaruhi Perkembangan Kognitif	17
4. Permainan Puzzle	19
5. Pengertian Bermain Puzzle.....	20
6. Tujuan Permain Puzzle.....	21
7. Jenis-jenis Permainan Puzzle.....	22
C. Kerangka Pikir.....	24
BAB III METODE PENELITIAN	26
A. Jenis Penelitian	26
B. Lokasi dan waktu Penelitian.....	26
C. Sumber Data	27
D. Teknik Pengumpulan Data	27
E. Teknik Pengolahan dan Analisis Data.....	28
F. Prosedur Penelitian	29

BAB IV	DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA.....	32
	A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	32
	B. Hasil Penelitian.....	37
	C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	66
BAB V	PENUTUP.....	71
	A. Kesimpulan.....	71
	B. Saran	72
	DAFTAR PUSTAKA.....	73
	LAMPIRAN	



IAIN PALOPO

DAFTAR AYAT DAN HADIS

Q.S. Al-Kahfi/18:46.....	1
Q.S. At-Thalaq/65:12.....	2
Kitab Ilmu Juz 4 No. 2665	2



IAIN PALOPO

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Subjek penelitian.....	27
Tabel 4.1 Gedung Bangunan dan Fasilitas Sekolah.....	35
Tabel 4.2 Personil Taman Kanak-kanak Jumnih	36
Tabel 4.3 Kondisi Awal Peserta Didik.....	38
Tabel 4.4 Rencana Pembelajaran Siklus I.....	42
Tabel 4.5 Rekapitulasi Data Siklus I	50
Tabel 4.6 Rencana Pembelajaran Siklus II	54
Tabel 4.7 Rekapitulasi Data Siklus II	63
Tabel 4.8 Hasil Perbandingan Siklus I dan Siklus II	65



IAIN PALOPO

ABSTRAK

Irma Laynia, 2020. “*Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Puzzle di Kelas B2 Taman Kanak-Kanak Jumnih Kota Palopo*”. Skripsi, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Dibimbing oleh Dr. Hj. Fauziah Zainuddin. M.Ag. dan Lisa Aditya Dwiwansyah Musa, S.Pd., M.Pd.

Skripsi ini membahas tentang penerapan permainan *puzzle* dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Yang menjadi pokok permasalahan dalam penelitian ini yaitu rendahnya kemampuan kognitif anak di Kelas B2 Taman Kanak-Kanak Jumnih Kota Palopo dalam menyusun *puzzle*.

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif yang menggunakan siklus I dan siklus II yang setiap siklusnya terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Sumber data yang diperoleh dengan cara melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini pada siswa kelas B2 Taman Kanak-Kanak Jumnih Kota Palopo.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode permainan *puzzle*, kemampuan kognitif anak mengalami peningkatan cukup signifikan setiap siklusnya. Secara berturut-turut berdasarkan hasil dari siklus I meningkat sebesar 63% dan siklus II meningkat sebesar 98% besar peningkatan 35%. Demikian juga rata-rata hasil belajar siswa kelas B2 Taman Kanak-Kanak Jumnih Kota Palopo setelah diterapkan permainan *puzzle* mengalami peningkatan dari siklus 1 sebesar 53% ke siklus II sebesar 92% besar peningkatan 39%.

Dengan demikian, penelitian tindakan kelas ini dengan menerapkan metode permainan *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini berhasil dilakukan pada siswa Kelas B2 Taman Kanak-Kanak Jumnih Kota Palopo.

Kata Kunci: *Kemampuan Kognitif, Permainan Puzzle*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan sering dikatakan sebagai *golden age* (masa keemasan) yaitu usia yang sangat berharga dibanding usia selanjutnya. Anak usia dini merupakan anak pada rentang usia 0-8 tahun. Pada usia tersebut sangat menentukan bagi anak untuk mengembangkan seluruh potensinya. Oleh karena itu, anak usia dini dikatakan sebagai usia keemasan atau *golden age* dan setelah perkembangan ini lewat maka berapapun kecerdasan yang dicapai anak, tidak akan mengalami peningkatan lagi.

Di dalam Al-Qur'an anak-anak memiliki kedudukan yang tinggi, seperti yang telah dijelaskan dalam Firman Allah Q.S. Al-Kahfi/18:46

الْمَالُ وَالْبَنُونَ زِينَةُ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا وَالْبَاقِيَاتُ الصَّالِحَاتُ خَيْرٌ عِنْدَ رَبِّكَ ثَوَابًا وَخَيْرًا
أَمَلًا

Terjemahnya:

“Harta dan anak-anak adalah perhiasan kehidupan dunia tetapi amalan-amalan yang kekal lagi saleh adalah lebih baik pahalanya di sisi Tuhanmu serta lebih baik untuk menjadi harapan.”¹

Seperti yang telah dijelaskan berdasarkan ayat di atas, anak-anak adalah generasi penerus bangsa yang perlu dijaga, disayangi dan diperhatikan, serta orang tua dan pendidik harus memberikan pendidikan yang cukup bagi pertumbuhan dan perkembangannya.

¹ Departemen Agama Republik Indonesia, “Al-Qur'an dan Terjemahnya”, (Surabaya: Menteri Agama, 2012) h. 299.

Pertumbuhan dan perkembangan anak dapat berkembang dengan optimal apabila distimulasi atau diberi rangsangan yang sesuai dengan tahapan perkembangannya. Dalam undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 butir 14 menyatakan bahwa:

“Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberingan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.²

Tujuan pendidikan Taman Kanak-Kanak juga membantu meletakkan dasar kearah pengembangan sikap, perilaku, kecerdasan, keterampilan, kreativitas dan potensi yang diperlukan oleh anak dalam pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya.³

Pentingnya pendidikan menjadi perhatian utama dalam Islam, hal ini berdasar pada keutamaan dari orang-orang yang memiliki ilmu pengetahuan sebagaimana telah dijelaskan dalam Firman Allah Q.S. At-Thalaq/65:12

اللَّهُ الَّذِي خَلَقَ سَبْعَ سَمَاوَاتٍ وَمِنَ الْأَرْضِ مِثْلَهُنَّ يَتَنَزَّلُ الْأَمْرُ بَيْنَهُنَّ لِتَعْلَمُوا أَنَّ اللَّهَ عَلَىٰ كُلِّ شَيْءٍ قَدِيرٌ وَأَنَّ اللَّهَ قَدْ أَحَاطَ بِكُلِّ شَيْءٍ عِلْمًا

Terjemahnya :

“Allah-lah yang menciptakan tujuh langit dan seperti itu pula bumi. perintah Allah Berlaku padanya, agar kamu mengetahui bahwasanya Allah Maha Kuasa atas segala sesuatu, dan sesungguhnya Allah ilmu-Nya benar-benar meliputi segala sesuatu.”⁴

Dalam Islam menuntut ilmu itu hukumnya wajib, sebagaimana sabda

Rasulullah saw dalam hadis:

² Permendikbud, *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: 2014).

³ Dadan Suryana, “*Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*”, (Jakarta: Kencana, 2016), h. 26.

⁴ Departemen Agama Republik Indonesia, “*Al-Qur’an dan Terjemahannya*”. (Jakarta : Menteri Agama Republik Indonesia, 2015), h. 818.

حَدَّثَنَا أَبُو أُسَامَةَ عَنْ الْأَعْمَشِ عَنْ أَبِي صَالِحٍ عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ قَالَ عَيْسَى هَذَا حَدِيثٌ حَسَنٌ (رواه الترمذي)

Artinya :

“Telah menceritakan kepada kami Abu Usamah dari Al A'masy dari Abu Shalih dari Abu Hurairah dia berkata; Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam bersabda: "Barangsiapa berjalan di suatu jalan untuk mencari ilmu, niscaya Allah akan memudahkan baginya jalan ke surga." (HR. At-Tirmidzi)⁵

Berdasarkan ayat dan hadis di atas, dijelaskan bahwa islam lebih memandang kedudukan yang istimewa ketika orang-orang beriman dan berilmu pengetahuan, oleh karena itu menuntut ilmu menjadi sebuah perintah wajib setiap individu yang beriman kepada Allah SWT.

Pada masa keemasan atau *golden age* anak memiliki kemampuan belajar luar biasa, keinginan anak untuk belajar menjadikan anak aktif dan eksploratif. Anak dalam mengembangkan pengetahuannya ia belajar seraya bermain. Bagi anak, bermain adalah kegiatan yang serius namun mengasyikkan. Melalui aktivitas bermain anak akan mencoba berkreasi tentang segala hal yang dapat mengembangkan kemampuan berimajinasi dan bereksplorasi.

Anak usia dini sedang berkembang secara fisik, sosial, bahasa, kognitif, emosi dan kreativitasnya. Oleh Karena itu, pendidikan anak usia dini/Taman Kanak-Kanak memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadiannya, Taman Kanak-Kanak perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, salah satunya ialah perkembangan kognitif.

⁵ Abu Isa Muhammad bin Isa bin Saurah, *Sunan Tirmidzi*, “Kitab Ilmu Juz 4 No. 2655”, (Bairut, Libanon: Darul Fikri, 1994 M), h. 294.

Kognitif adalah sebuah istilah yang digunakan untuk menjelaskan semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkenalkan, memulai dan memikirkan lingkungannya.⁶ Perkembangan kognitif meliputi kemampuan berpikir anak dalam mengolah perolehan belajar, menemukan berbagai alternatif pemecahan masalah, mengembangkan kemampuan logika matematika dan pengetahuan tentang ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan mengelompokkan dan mempersiapkan pengembangan kemampuan berfikir teliti.⁷

Kemampuan anak dalam menyusun kepingan-kepingan *puzzle* juga termasuk dalam perkembangan kognitif. Media *puzzle* merupakan permainan menyusun kepingan gambar sehingga menjadi sebuah gambar yang utuh. Media *puzzle* sangat sering digunakan di Taman Kanak-Kanak, karena media *puzzle* adalah salah satu bentuk permainan yang memiliki nilai-nilai edukatif. Media *puzzle* adalah media yang menarik dan menyenangkan akan meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Bermain *puzzle* membutuhkan ketelitian, anak akan dilatih untuk memusatkan pikiran, karena anak harus berkonsentrasi ketika menyusun kepingan-kepingan *puzzle* tersebut hingga menjadi sebuah gambar yang utuh dan lengkap. Dengan *puzzle*, anak belajar memahami konsep bentuk, warna, ukuran dan jumlah. Tentunya bentuk *puzzle* yang digunakan lebih beragam dan mempunyai warna yang lebih mencolok. Memasang kepingan *puzzle* berarti mengingat gambar utuh, kemudian menyusun komponennya menjadi sebuah gambar benda.

⁶ Yuliani Nurani Sujiono, "*Metode Pengembangan Kognitif*", (Jakarta: Universitas Terbuka, 2010), h. 1.3.

⁷ Ibid, h. 1.14.

Bermain *puzzle* melatih anak memusatkan pikiran karena ia harus berkonsentrasi ketika mencocokkan kepingan-kepingan *puzzle*. Selain itu, permainan ini meningkatkan keterampilan anak menyelesaikan masalah sederhana.

Kondisi sekolah di Taman Kanak-Kanak Jumnih kota Palopo yaitu siswa kelas B2 keterampilan dalam menyusun *puzzle* masih rendah, berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada hari senin, tanggal 23 September 2019-26 September 2019 dengan tema binatang, sub tema binatang bersayap, sub-sub tema kupu-kupu. Anak-anak berkegiatan bermain *puzzle* dan menempel *puzzle* kupu-kupu, namun masih banyak yang belum bisa menyusun *puzzle* tersebut karena media *puzzle* yang digunakan kurang menarik bagi anak-anak.

Hambatan dalam belajar ini terdapat beberapa masalah seperti anak kurang fokus pada pembelajaran, minimnya penggunaan media *puzzle* yang digunakan, kurangnya pengetahuan mengenai pembelajaran di Taman Kanak-Kanak, dapat mempengaruhi tenaga pendidik yang mengalami kesulitan saat proses pembelajaran, termasuk dalam mengembangkan kognitif anak melalui permainan *puzzle*, dimana guru hanya menggunakan kepingan *puzzle* secara berulang-ulang tanpa ada variasi gambar lain yang lebih menarik bagi anak.

Hal ini tentu akan membuat anak merasa bosan dalam pembelajaran tersebut jika gambar yang dipelajarinya tidak bervariasi. Selain minimnya fasilitas sekolah tingkat kreativitas guru di Taman Kanak-Kanak Jumnih juga terbilang kurang kreatif. Terbukti dengan tidak adanya motivasi dari dalam diri guru untuk menciptakan media pembelajaran sederhana dengan membuat gambar dengan

cara menggambar atau melakukan browsing internet yang dapat menarik perhatian anak.

Dari permasalahan tersebut perlu adanya perbaikan dalam meningkatkan kognitif anak melalui permainan *puzzle*. Agar tujuan pembelajaran tercapai dan terciptanya proses belajar mengajar yang tidak membosankan, guru dapat menggunakan media secara tepat. Artinya, media yang digunakan akan lebih menarik bagi anak dan bervariasi.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “*Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Puzzle pada Siswa Kelas B2 Taman Kanak-Kanak Jumnih Kota Palopo.*”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini apakah kemampuan kognitif anak usia dini dapat ditingkatkan melalui permainan *puzzle* pada siswa kelas B2 Taman Kanak-Kanak Jumnih kota Palopo?

C. Hipotesis Tindakan

Adapun hipotesis tindakan penelitian yaitu jika permainan *puzzle* diterapkan maka kemampuan kognitif anak usia dini pada siswa kelas B2 Taman Kanak-Kanak Jumnih kota Palopo dapat meningkat.

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan *puzzle* pada siswa kelas B2 Taman Kanak-Kanak Jumnih kota Palopo.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak antara lain:

1. Manfaat Teoritis

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

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Merupakan alat untuk mengembangkan diri sebagai guru yang profesional

b. Bagi Siswa

- 1) Melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran
- 2) Melatih koordinasi mata dan tangan.
- 3) Memperkuat daya ingat
- 4) Mengenalkan anak pada konsep hubungan
- 5) Dengan memilih gambar/bentuk, dapat melatih anak untuk berfikir matematis (menggunakan otak kiri)

c. Bagi guru

- 1) Guru dapat menerapkan metode permainan *puzzle* dalam pembelajaran
- 2) Guru lebih kreatif dalam mengelola pembelajaran
- 3) Dapat menjadi bahan acuan dalam menyusun rencana dan melaksanakan pembelajaran dengan metode permainan *puzzle*.

d. Bagi Sekolah

- 1) Merupakan sumbangsih bagi pengembangan praktek pembelajaran yang inovatif di Taman Kanak-Kanak Jumnih Kota Palopo.
- 2) Memotivasi sekolah untuk lebih meningkatkan layanan terhadap peningkatan mutu para guru di Taman Kanak-Kanak Jumnih Kota Palopo.

F. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup

1. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya kekeliruan penafsiran terhadap variabel yang akan dibahas dalam penelitian ini, maka peneliti menguraikannya secara singkat sebagai berikut:

a) Pengertian permainan *puzzle*

Permainan *puzzle* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebuah alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan kognitif anak usia dini, media *puzzle* merupakan sebuah alat sederhana yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan *puzzle* berdasarkan pasangannya.

b) Kemampuan kognitif

Kemampuan kognitif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu proses berpikir, mengingat, memecahkan sebuah masalah dan pengambilan

sebuah keputusan, sejak kecil menuju remaja hingga dewasa, kemampuan untuk menilai dan mempertimbangkan sesuatu.

2. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian pada kelas B2 Taman Kanak-Kanak Jumnih dalam mengembangkan kognitif (materi menggunakan permainan *puzzle*). Metode pembelajaran yang digunakan adalah *puzzle* sebagai media pembelajaran dalam bentuk penelitian tindakan kelas (PTK).



IAIN PALOPO

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Puji Lestari yang menggunakan media permainan *puzzle* dengan judul “*Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Bermain Puzzle Pada Anak Kelompok B di Taman Kanak-kanak Klumpriti Desa Mojolaban, Sukoharjo*”

Dalam penelitian tersebut didapat suatu kesimpulan bahwa dengan menggunakan media melalui bermain *puzzle* kemampuan kognitif anak meningkat. Kemampuan kognitif perlu ditingkatkan karena kognitif sangat berperan penting dalam kehidupan sehari-hari, terutama untuk berfikir, menalar, mengapresiasi masalah-masalah yang dihadapi. Dengan kognitif yang baik anak akan dengan percaya diri menyelesaikan masalahnya dengan baik dan tepat.⁸

Penelitian kedua yang dilakukan oleh Yoke April Arfianti jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini mengenai “*Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Bermain Puzzle di Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Ringinpitu Tulungagung Kelompok A Tahun Pelajaran 2017/2018*”.

Dari hasil penelitian tersebut dengan penerapan pembelajaran melalui permainan *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan kognitif di Kelompok A Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Ringinpitu Tulungagung Kelompok A. Pelaksanaan penelitian berlangsung selama 3 siklus yaitu siklus I, siklus II dan siklus III. Setiap siklus membahas tentang bagaimana meningkatkan kemampuan

⁸ Puji Lestari, “Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Bermain Puzzle Pada Anak” Kelompok B di TK Klumpriti Desa Mojolaban, Sukoharjo” 2011.

kognitif melalui Permainan *puzzle*. Dalam pelaksanaan penelitian ini, setiap siklus terbagi dalam tiga tahap kegiatan yaitu (1) kegiatan awal (2) kegiatan inti (3) kegiatan penutup.⁹

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka adanya perbedaan dengan peneliti kaji dalam hal jenis penelitian dan lokasi penelitian yang diterapkan untuk penelitian pertama serta untuk penelitian kedua memiliki perbedaan dalam hal lokasi penelitian. Peneliti dalam penelitian ini mengkaji kemampuan kognitif anak melalui media *puzzle* memiliki persamaan metode pembelajaran dengan penelitian kedua serta jenis penelitian pada penelitian kedua, sehingga akan terdapat kesamaan kutipan yang berkaitan dengan hal tersebut.

B. Kajian Pustaka

1. Kemampuan Kognitif

a. Pengertian Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif merupakan kemampuan otak yang digunakan untuk bernalar, berpikir dan memahami suatu informasi yang diperoleh pada lingkungan sosial.¹⁰ Setiap hari pemikiran anak akan berkembang ketika mereka belajar tentang orang-orang yang ada disekitarnya, belajar berkomunikasi dan mencoba mendapatkan lebih banyak kemampuan lainnya. Kemampuan kognitif juga dapat

⁹ Yoke April Arfianti, "Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini Mengenai Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Bermain Puzzle Di Tk Dharma Wanita Ringinpitu Tulungagung Kelompok A Tahun Pelajaran 2017/2018", 2017.

¹⁰ Masganti Sit, "*Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*", (Jakarta: Kencana, 2017), h. 48.

diartikan sebagai kemampuan verbal, kemampuan memecahkan masalah, dan kemampuan untuk beradaptasi dan belajar dari pengalaman hidup sehari-hari.¹¹

Sedangkan menurut Ahmad Susanto bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.¹² Kemampuan kognitif yang dimiliki oleh setiap anak adalah sebuah kemampuan yang akan anak jadikan sebagai acuan dalam memahami berbagai konsep kehidupan sehari-hari.

Witherington mengemukakan bahwa kognitif adalah pikiran, melalui pikiran dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan masalah.¹³ Dengan adanya kemampuan kognitif yang menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir, anak akan dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya untuk mengkoordinasikan berbagai cara untuk menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapi anak.

Menurut Cameron dan Baney, aktivitas kognitif akan sangat bergantung pada kemampuan berbahasa, baik secara lisan maupun tulisan, karena bahasa adalah alat berpikir, dimana dalam berpikir menggunakan pikiran (kognitif).¹⁴ Kemampuan kognitif pada anak juga didukung oleh kemampuan bahasa, karena setiap harinya ketika anak berinteraksi dengan lingkungan sekitar seperti berbicara dengan teman, mendengarkan teman, membaca, menulis, semua itu berkaitan

¹¹ Winda Gunarti, dkk, "*Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*", (Jakarta: Universitas Terbuka, 2010), h. 2.24.

¹² Ahmad Susanto, "*Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*", (Jakarta: Kencana, 2011), h. 49.

¹³ Ibid, h, 53.

¹⁴ Ibid, h, 53.

dengan kognitif. Oleh karena itu kemampuan bahasa anak berkaitan erat dengan kemampuan kognitif pada anak.

Kemampuan kognitif menurut teori Vygotsky dalam Khadijah, Teori Vygotsky difokuskan pada bagaimana perkembangan kognitif anak dapat dibantu melalui interaksi sosial. Kognitif anak-anak tumbuh tidak hanya melalui tindakan terhadap objek, melainkan juga oleh interaksi dengan orang dewasa dan teman sebayanya.¹⁵ Perkembangan kognitif anak juga di stimulasi oleh lingkungan sekitarnya, ketika ia mulai mengenal dan berinteraksi dalam sebuah lingkungan keluarga, sekolah (teman sebaya, guru) sosial seperti masyarakat, tentu saja dari interaksi tersebut anak akan mengenal dan belajar bagaimana cara untuk memahami sebuah hal-hal atau sebuah peristiwa yang anak dapatkan.

Piaget mengemukakan bahwa sejak usia balita, seseorang telah memiliki kemampuan tertentu untuk menghadapi objek-objek yang ada di sekitarnya. Kemampuan ini masih sangat sederhana, yakni dalam bentuk kemampuan sensor motorik. Piaget mengemukakan bahwa sejak usia balita, seseorang telah memiliki kemampuan tertentu untuk menghadapi objek-objek yang ada di sekitarnya. Kemampuan ini masih sangat sederhana, yakni dalam bentuk kemampuan sensor motorik. Adapun kemampuan yang digunakan oleh anak dalam menghadapi objek disekitarnya antara lain kemampuan skema, asimilasi, akomodasi dan equilibrasi.¹⁶

Asimilasi yaitu proses menambahkan informasi baru ke dalam skema yang telah ada, proses ini bersifat subjektif karena seseorang akan cenderung

¹⁵ Khadijah, "*Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*", (Jakarta: Perdana Mulya Sarana, 2016), h. 56.

¹⁶ John W. Santrock, *Psikologi Pendidikan (terjemahan)*, (Jakarta: Kencana, 2008), h. 46.

memodifikasi pengalaman atau informasi yang diperolehnya agar dapat masuk kedalam skema yang telah ada sebelumnya. Akomodasi yaitu bentuk penyesuaian lain yang melibatkan perubahan atau penggantian skema akibat adanya informasi baru yang tidak sesuai dengan skema yang telah ada. Dalam proses ini terdapat pula pemunculan skema yang baru sama sekali. Equilibrasi yaitu berupa keadaan seimbang antara struktur kognisi dan pengalamannya di lingkungan. Seseorang akan selalu berupaya agar keadaan seimbang tersebut selalu tercapai dengan menggunakan kedua proses penyesuaian tersebut.

Kemampuan kognitif merupakan salah satu dari bidang pengembangan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas anak sesuai dengan tahap perkembangannya.¹⁷ Pengembangan kemampuan kognitif bertujuan agar anak mampu mengolah perolehan belajarnya, menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, pengetahuan ruang dan waktu, kemampuan memilah dan mengelompokkan, dan persiapan pengembangan kemampuan berpikir teliti.

Perkembangan kognitif atau intelektual adalah suatu proses berfikir berupa kemampuan atau daya untuk menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya serta kemampuan menilai dan mempertimbangkan segala sesuatu yang diamati dari dunia sekitar¹⁸

Beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif memiliki peranan yang sangat penting bagi perkembangan anak dan menunjang keberhasilan anak ketika sedang belajar, karena pada saat belajar

¹⁷ Faizah, dkk, "*Psikologi Pendidikan*", (Malang: Universitas Brawijaya Press, 2017), h. 14.

¹⁸ Ibid, h. 15.

selalu berhubungan dengan berpikir dan mengingat. Dengan mengembangkan kemampuan kognitif, anak akan dapat bereksplorasi dengan dunia sekitar dan mengambil pelajaran serta pengalaman dalam kehidupan sehari-hari.

b. Tahap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Tahap perkembangan kognitif anak sudah baku dan saling berkaitan dalam urutannya. Urutan tahap tidak dapat ditukar atau dibalik karena tahap sesudahnya melandasi terbentuknya tahap sebelumnya.¹⁹

Berikut ini adalah tahap-tahap perkembangan kognitif anak usia dini menurut Jean Piaget :²⁰

a. Tahap Sensorimotor (0-18 bulan)

Pada tahap ini, bayi hanya bergantung pada gerak dan idera dalam mengetahui sesuatu. Pada tahap ini, berpikir terkait erat dengan gerakan fisik dan indera bayi. Baginya inteligensi adalah kemampuan untuk memperoleh apa yang diinginkan melalui gerakan persepsi.

Diusia 0-1 bulan, gerakan bayi sangat terbatas. Namun bayi mengalami perkembangan yang signifikan yaitu terjadi proses dan pengaturan refleks-refleks. Diusia 1-4 bulan, bayi melakukan gerakan yang terjadi secara kebetulan, kemudian ia melakukannya karena berulang-ulang karena menimbulkan kesan yang menarik baginya. Diusia 4-8 bulan, gerakan bayi sudah melibatkan obyek diluar dirinya, seperti mainan, pakaian dan juga orang-orang di dekatnya. Diusia 8-12 bulan, terjadi perkembangan yang signifikan yaitu perilaku bayi sudah memiliki tujuan dan melakukan suatu tindakan agar menyebabkan atau

¹⁹ Dadan Suryana, *“Pendidikan Anak Usia Dini”*, (Jakarta: Kencana, 2016), h. 39.

²⁰ Lara Fridani, dkk, *“Evaluasi Perkembangan Anak Usia Dini”*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), h. 3.5.

menghasilkan sesuatu. Di usia 12-18 bulan, bayi bukan saja mengkombinasikan gerakan-gerakan yang telah dipelajarinya, namun mencoba cara-cara baru (*trial & error*) untuk mendapatkan benda yang menarik perhatiannya, tetapi berada diluar jangkauannya.²¹

b. Tahap Pra Operasional (18 bulan - 7 tahun)

Pada usia 18 bulan, anak pada tahap ini ditandai dengan mula-mula memecahkan masalah dengan memikirkannya terlebih dahulu melalui kesan mental. Pada tahap ini anak mempelajari masalah sebelum bertindak dan terlibat dalam kegiatan *trial & error* secara fisik. Pada usia pra sekolah, anak dapat menggunakan simbol dan pikiran internal dalam memecahkan masalah. Pikiran mereka masih terkait dengan objek konkret saat ini dan sekarang.²²

c. Tahap Operasional Konkret (7- 12 tahun)

Anak-anak yang berada pada tahap ini umumnya sudah berada di sekolah dasar, dan umumnya anak-anak pada tahap ini telah memahami telah memahami operasional logis dengan bantuan-bantuan konkrit. Kemampuan ini terwujud dalam memahami konsep kekekalan, kemampuan untuk mengklasifikasikan dan serasi, mampu memandang objek dari sudut pandang yang berbeda secara objek.²³

d. Tahap Operasional Formal (12-18 tahun)

Tahap operasional formal ini adalah tahap akhir dari perkembangan kognitif secara kualitatif. Anak pada tahap ini sudah mampu melakukan penalaran dengan menggunakan hal-hal yang abstrak dan menggunakan logika. Penggunaan

²¹ Ibid, h. 3.6.

²² Ibid, h. 3.8.

²³ Herdina Indrijati, "*Psikologi Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini*", (Jakarta: Kencana, 2017), h. 52.

bendap-benda konkrit sudah tidak diperlukan lagi, anak mampu bernalar tanpa harus berhadapan dengan objek atau peristiwa yang berlangsung. Penalaran yang terjadi dalam struktur kognitifnya ditunjukkan oleh kemampuan dalam menggunakan simbol, ide, abstraksi dan generalisasi.²⁴

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Kecerdasan atau inteligensi individu tumbuh dan berkembang tidak hanya melalui interaksi dengan lingkungannya, perkembangan kognitif terkait erat dengan perkembangan intelektual dan pertumbuhan mental.²⁵ Perkembangan kognitif anak dipengaruhi oleh banyak faktor, diantaranya adalah :²⁶

a) Faktor Hereditas/Keturunan

Teori hereditas atau keturunan yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer, berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Dikatakan pula bahwa, taraf intelegensi sudah ditentukan sejak anak dilahirkan.

b) Faktor Lingkungan

Teori lingkungan atau empirisme dipelopori oleh John Locke. Locke berpendapat bahwa, manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang masih bersih belum ada tulisan sedikitpun. Menurut John Locke, perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya. Berdasarkan pendapat Locke, taraf intelegensi ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya.

²⁴ Ibid, h. 5.

²⁵ Firmina Angela Nai, "*Teori Belajar dan Pembelajaran*", (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2017), h. 30.

²⁶ Ibid, h. 59-60.

c) Faktor Kematangan

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

d) Faktor Pembentukan

Pembentukan merupakan segala keadaan diluar diri seseorang yang memengaruhi perkembangan intelegensi. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar). Sehingga manusia berbuat intelegen karena dalam bentuk penyesuaian diri.

e) Faktor Minat dan Bakat

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

f) Faktor Kebebasan

Kebebasan ialah keleluasaan manusia untuk berfikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa manusia dapat memilih metode tertentu dalam memecahkan setiap permasalahan, juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor utama yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak adalah kematangan dan

pengalaman dari interaksi anak dengan lingkungan sekitarnya. Dari interaksi tersebut, anak dapat memperoleh pengalaman dan pelajaran dasar untuk mengembangkan kemampuan kognitifnya.

B. Permainan *Puzzle*

1. Pengertian Bermain

Bermain adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang, apapun kegiatannya selama itu terdapat unsur kesenangan atau kebahagiaan bagi anak usia dini, maka bisa disebut sebagai bermain.²⁷ Bermain merupakan jendela perkembangan anak. Bermain adalah dunia anak dan bukan hanya sekedar memberikan kesenangan, akan tetapi melalui bermain akan mengasah kecerdasan anak dan memiliki manfaat yang baik bagi di setiap tahap-tahap perkembangan anak.

Bermain bagi anak berdasarkan pengamatan, pengalaman dan hasil penelitian para ahli menurut Mountulu dalam Darmadi, dapat dikatakan bahwa bermain mempunyai manfaat sebagai berikut :²⁸

- a. Bermain dapat memicu kreativitas anak.
- b. Bermain bermanfaat mencerdaskan otak anak.
- c. Bermain bermanfaat mananggulangi konflik bagi anak.
- d. Bermain bermanfaat untuk melatih rasa empati.
- e. Bermain bermanfaat mengasah panca indra.

²⁷ M. Fadlillah, "*Bermain dan Permainan Anak*", (Jakarta: Prenada Media Group, 2017), h. 6.

²⁸ Darmadi, "*Asyiknya Belajar Sambil Bermain*", (Lampung: Guepedia.com, 2018), h. 43.

Pada hakikatnya anak-anak selalu termotivasi untuk bermain. Melalui bermain bersama dalam kelompok atau sendiri tanpa orang lain, anak mengalami kesenangan yang memberikan kepuasan baginya. Jadi bermain itu merupakan kebutuhan anak.

2. Pengertian Bermain *Puzzle*

Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri, permainan juga sangat berguna untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak.²⁹

Puzzle adalah permainan menyusun gambar, sebagian gambar berukuran besar dibingkai dan bagian tengahnya dipotong-potong menjadi kepingan kecil, lalu kepingan-kepingan gambar tersebut diacak dan disusun kembali menjadi sebuah gambar utuh. Kepingan gambar *puzzle* biasanya dibagian pinggirannya dibuat tidak simetris agar bentuk gambar dari keping gambar itu unik dan memudahkan pemain untuk mencocokkan satu keping gambar dengan kepingan gambar yang lain.³⁰

Puzzle merupakan sebuah permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketelitian yang harus dimiliki anak pada saat merangkainya. Oleh karena itu lambat laun, mental anak juga akan terbiasa untuk bersikap tenang, tekun dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu.

²⁹ Ahmad Susanto, "*Bimbingan dan Konseling di Taman Kanak-kanak*", (Jakarta: Kencana, 2015) h. 13.

³⁰ Santi Damar, "*Pendidikan Anak Usia Dini Antara Teori Dan Praktek*," (Bandung: Mancana Jaya Cemerlang, 2009), h. 27.

Bermain *puzzle* merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreatifitas dan ingatan siswa lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan sebab bisa di ulang-ulang. Tantangan dalam permainan ini akan selalu memberikan efek ketagihan untuk selalu mencoba, mencoba dan terus mencoba hingga berhasil.³¹

Dari beberapa uraian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan *puzzle* adalah salah satu permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan logika matematika anak, permainan *puzzle* ini dimainkan yaitu dengan cara membongkar kepingan-kepingan *puzzle* lalu memasang kepingan-kepingan tersebut berdasarkan pasangannya. Dari permainan *puzzle* ini diharapkan akan mampu mempertajam kemampuan anak didalam membayangkan bentuk objek yang ingin mereka bangun.

3. Tujuan Permainan *Puzzle*

Bermain menjadi prioritas utama dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini, selain itu bermain dapat menstimulasi berbagai perkembangan anak seperti fisik-motorik, kognitif, logika-matematika, bahasa, moral-agama, sosial-emosional dan seni.

Memberikan permainan yang menarik perhatian pada anak dan mengembangkan mental, menumbuhkan kemampuan untuk memecahkan masalah dalam hidupnya. Permainan membuat anak belajar dengan senang, dan dengan

³¹ Hasmalena, dkk, "*Bermain dan Permainan*", (Tasikmalaya: Edu Publisher, 2019), h. 41.

belajar melalui permainan anak dapat menguasai pelajaran yang lebih menantang.

Menurut Sunarti permainan *puzzle* mempunyai tujuan, yaitu :³²

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

d. Jenis-jenis Permainan *Puzzle*³³

a) *Puzzle* Angka



Gambar 2.1 *Puzzle* Angka

Mainan ini berfungsi untuk mengenalkan angka. Selain itu anak dapat melatih kemampuan berpikir logisnya dengan menyusun angka sesuai urutannya.

b) *Puzzle* Geometri



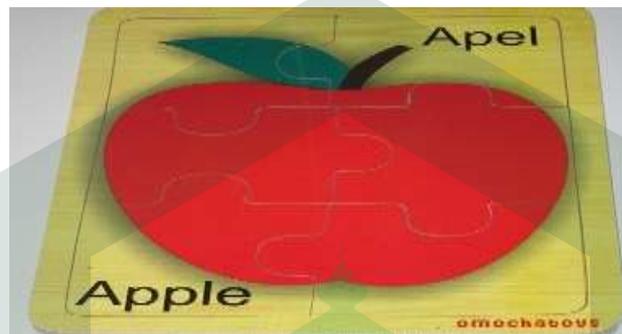
Gambar 2.2 *Puzzle* Geometri

³² Euis Sunarti dan Rulli Purwanti. *Ajarkan Anak Keterampilan Hidup Sejak Dini*. (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2005), h. 49.

³³ Rahasia Bunda <http://rahasiaibunda.blogspot.com/2015/12/6-pilihan-mainan-puzzle-untuk-anak.html> (online) diakses 25 Desember 2015.

Puzzle geometri merupakan *puzzle* yang dapat mengembangkan keterampilan mengenai bentuk geometri (segitiga, lingkaran, persegi dan lain-lain), selain itu anak dilatih untuk mencocokkan keping *puzzle* geometri sesuai dengan papan *puzzle* nya.

c) *Puzzle* Buah



Gambar 2.3 *Puzzle* Buah

Mainan *puzzle* untuk anak dengan bentuk buah, juga dapat memperkenalkan macam-macam bentuk dan nama buah kepada anak. Sehingga mendapat manfaat ganda untuk anak. Permainan anak model seperti ini, yang perlu diperhatikan adalah tunjukkan terlebih dahulu kepada bentuk yang utuh dari gambar buah tersebut, kemudian lepaskan pecahan *puzzle* nya dan acaklah. Kemudian perintahkan anak untuk menyatukan pecahan-pecahan tersebut sesuai bentuk utuh yang seperti ditunjukkan diawal.

d) *Puzzle* Hewan



Gambar 2.4 *Puzzle Hewan*

Puzzle bentuk hewan ini dapat berupa bentuk asli hewan atau dapat juga berupa bentuk animasi dari hewan tersebut. Agar anak lebih menarik dengan gambar *puzzle* hewan, lebih baik menggunakan gambar bentuk animasi.

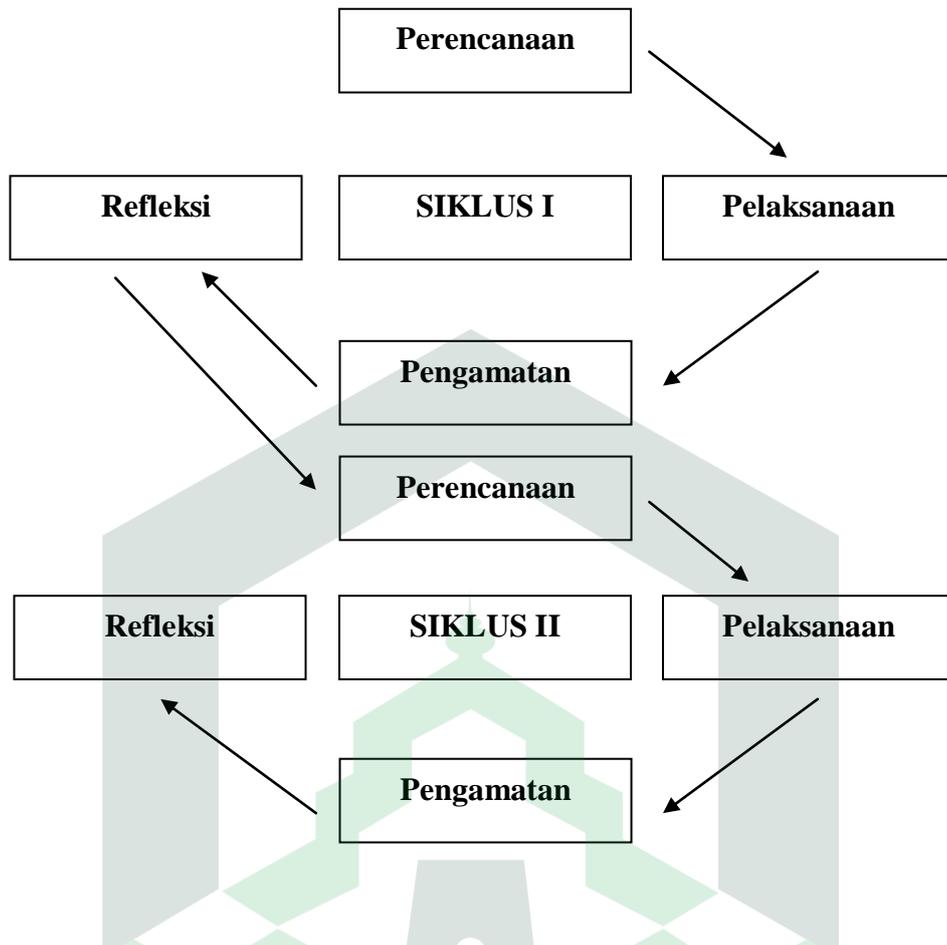
J. Kerangka Pikir

Kerangka pikir atau kerangka pemikiran merupakan dasar penelitian yang disintesis dari fakta-fakta, observasi dan telaah kepustakaan. Uraian menjelaskan hubungan dan keterkaitan antar variabel penelitian dijelaskan secara mendalam dan relevan dengan permasalahan yang diteliti, sehingga dapat dijadikan dasar untuk permasalahan penelitian.

Kerangka pikir adalah sebuah cara kerja yang dilakukan oleh peneliti untuk menyelesaikan permasalahan yang akan diteliti. Di sekolah Taman Kanak-Kanak Jumnih Kota Palopo karena rendahnya kemampuan kognitif anak dalam menyusun sebuah *puzzle*. Hal tersebut dikarenakan oleh beberapa hal, seperti kurangnya minat belajar anak, media yang digunakan kurang bervariasi sehingga anak-anak merasa bosan, guru kurang mengaktifkan siswa sehingga cenderung pasif dalam proses pembelajaran.

Dengan menerapkan metode permainan *puzzle* dimaksudkan agar proses pembelajaran dapat meningkat dari sebelumnya pada siswa kelas B2 Taman Kanak-Kanak Jumnih Kota Palopo. Adapun kerangka pikir penelitian secara garis besar dapat dilukiskan pada bagan dibawah ini:

Menurut Arikunto penelitian tindakan kelas digambarkan dalam skema berikut ini:



Gambar 2.5 Skema Kerangka Pikir Penelitian Tindakan Kelas Arikunto

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini dilakukan dengan tindakan kelas atau penelitian tindakan kelas (PTK) atau dalam bahasa Inggris disebut *Classroom Action Research* terdiri dari tiga kata, yaitu penelitian, tindakan, dan kelas. Penelitian sendiri merupakan kegiatan untuk mencermati suatu objek dengan menggunakan metode tertentu. Tindakan adalah suatu tindakan yang sengaja dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks pendidikan, berarti PTK merupakan tindakan perbaikan guru dalam mengorganisasi pembelajaran secara sistematis untuk memperoleh hasil yang lebih baik.³⁴

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di sekolah Taman Kanak-Kanak, Jl. Bitti, Balandai, Kecamatan Bara, Kota Palopo, Sulawesi Selatan.



Gambar 3.1 Lokasi Penelitian

³⁴ Igak Wardhani, Kuswaya Wihardit, “*Penelitian Tindakan Kelas*”, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), h. 1.5.

Dalam penelitian ini adalah siswa kelas B2 dengan jumlah siswa 12 orang dengan rincian sebagai berikut :

Tabel 3.1 Jumlah Siswa Kelas B2

Laki-laki	Perempuan	Jumlah
4	8	12

Sumber Data : Tata Usaha TK Jumnih Kota Palopo.³⁵

Penelitian di Kelas B2 Taman Kanak-Kanak Jumnih Kota Palopo ini dilaksanakan selama 2 siklus yaitu siklus I pada hari Senin tanggal 13 Januari 2020 sampai hari Kamis tanggal 16 Januari 2020, siklus II pada hari Senin tanggal 20 Januari 2020 sampai hari Kamis tanggal 23 Januari 2020, dan setiap siklusnya diadakan 4 kali pertemuan.

C. Sumber Data

a. Siswa

Untuk mendapatkan data tentang aktivitas dan hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar.

b. Guru

Untuk melihat tingkat implementasi metode pembelajaran melalui permainan *puzzle* serta hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

D. Teknik Pengumpulan Data

Kali ini peneliti dalam pengumpulan data, secara garis besar peneliti akan menggunakan Teknik Observasi, dan Teknik Dokumentasi. Sehingga peneliti

³⁵ Musdalifah, "Guru Kelas B2 Taman Kanak-kanak Jumnih".

dapat melihat apakah terjadi peningkatan, penurunan, atau bahkan tidak berpengaruh sama sekali metode permainan melalui media *puzzle* yang diterapkan oleh peneliti terhadap siswa kelas B2 di Taman Kanak-Kanak Jumnih kota Palopo.

a. Observasi

Observasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek yang diteliti. Observasi dilakukan untuk melihat dan mengamati aktifitas anak dalam kegiatan pembelajaran dan juga untuk mengamati kemampuan siswa.

b. Wawancara

wawancara merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab atau melakukan percakapan pada guru kelas B2 Taman Kanak-Kanak Jumnih Kota Palopo

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pencatatan, dan pengambilan gambar maupun rekaman terhadap objek yang diteliti.

E. Teknik Analisis Data

Teknik pengolahan data kualitatif yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. Sesuai dengan jenis data yang dikumpulkan berupa data kualitatif. Kegiatan yang dilakukan harus melibatkan peneliti, sebab dialah instrumen utama dalam penelitian.

- a. Data Primer, merupakan data yang di ambil langsung dari objek penelitian yaitu guru kelas dan siswa kelas B2 Taman Kanak-Kanak Jumnih Kota Palopo
- b. Data Sekunder, merupakan data yang di ambil berupa dokumen sekolah, dokumen guru, kajian-kajian teori yang relevan dengan masalah yang diteliti.

Untuk menguji hipotesis tindakan, tehnik analisis data adalah tehnik deskriptif kualitatif, langkahnya adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

P (%) : Presentase anak yang mendapat skor tertentu

n : Jumlah anak

Σf : Jumlah anak yang mendapat skor tertentu

F. Prosedur Penelitian

Penelitian ini direncanakan terdiri dari dua siklus, dimana pada siklus I dilaksanakan pada 4 kali pertemuan dan siklus II dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan. Pada setiap siklus terdiri dari beberapa tahap sesuai dengan tahapan-tahapan pada penelitian tindakan kelas, namun pada siklus II dilakukan beberapa perbaikan-perbaikan sesuai dengan hasil refleksi pada siklus I.

Gambaran Umum Siklus I

Berdasarkan prosedur penelitian tindakan kelas, maka kegiatan dilakukan pada tiap tahap siklus I adalah sebagai berikut :

a) Perencanaan

sebelum dilaksanakan penelitian, peneliti perlu melakukan berbagai persiapan sehingga komponen yang direncanakan dapat dikelola dengan baik.

Langkah-langkah yang ditempuh adalah sebagai berikut :

1. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) dengan menggunakan media pembelajaran permainan *puzzle*.
2. Mempelajari bahan pembelajaran yang akan diajarkan.
3. Melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing dan guru di Taman Kanak-Kanak Jumnih Kota Palopo.
4. Membuat lembaran observasi untuk mengganti dan mengidentifikasi segala yang terjadi selama proses belajar mengajar berlangsung.

b) Tahap pelaksanaan tindakan

Pada tahap ini, pelaksanaan tindakan pembelajaran disesuaikan dengan langkah-langkah pembelajaran media permainan *puzzle*.

c) Tahap observasi

Kegiatan tahap observasi dilakukan setiap proses pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan lembar observasi yang dibuat.

d) Refleksi

Hasil yang didapatkan dalam tahap observasi dikumpulkan dan dianalisis dalam tahap ini hasil yang didapat adalah merefleksikan diri dengan melihat hasil

observasi, apakah kegiatan yang dilakukan pada tahap siklus I dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada siswa dengan menggunakan pembelajaran media *puzzle*. Hasil analisis data akan digunakan sebagai acuan bagi peneliti untuk merencanakan dan menyempurnakan pembelajaran pada tahap siklus selanjutnya, sehingga hasil yang akan dicapai dapat meningkat dan lebih baik dari sebelumnya.

Gambaran Umum Siklus II

Pada dasarnya langkah-langkah perencanaan dan pelaksanaan yang dilakukan pada siklus II tidak jauh berbeda dengan siklus I, hanya saja di tahap kedua pada siklus II diperlukan beberapa penambahan dan perbaikan dan kekurangan-kekurangan sesuai pada kenyataan yang didapatkan dalam lapangan penelitian.

G. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini apabila kemampuan kognitif anak usia dini dalam menyusun *puzzle* pada siswa kelas B2 Taman Kanak-Kanak Jumnih Kota Palopo mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Dan rata-rata hasil belajar siswa kelas B2 Taman Kanak-Kanak Jumnih Kota Palopo setelah diterapkan permainan *puzzle* mengalami peningkatan yang cukup signifikan sebanyak 85%.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Singkat Taman Kanak-Kanak Jumnih Kota Palopo

Taman Kanak-Kanak Jumnih didirikan pada tahun 2013 dibawah naungan Yayasan Pendidikan Jumnih. Tokoh yang paling berjasa dalam membidangi berdirinya Taman Kanak-Kanak Jumnih adalah Bapak Prof. Dr. H. Nihaya M. Hum dan Ibu Hj. Djumrah Settian.

Bapak Prof. Dr. H. Nihaya M. Hum sebagai pemerhati pendidikan, yang saat itu juga menjabat sebagai Ketua Sekolah Tinggi Islam Negeri (STAIN) Palopo merasa terpanggil untuk mendirikan lembaga PAUD Jumnih, oleh karena keinginan dan cita-cita besar beliau untuk mewujudkan dan menyelenggarakan pendidikan bermakna bagi anak usia dini di lingkungan sekitarnya. Beliau menyampaikan keinginannya ini kepada istri beliau, Ibu Hj. Djumrah Settian dan dengan dukungan penuh dari sang istri maka beliau segera berkonsultasi kepada dinas pendidikan dan pemerintahan terkait, yang juga disambut dengan sangat baik. Setelah mengurus administrasi pendirian lembaga Taman Kanak-Kanak, Izin Operasional dari Dinas Pendidikan Kota Palopo nomor **421.9/077/DISDIK/IV/2013** terbit dan tercantum mulai berlaku tanggal 15 April 2013.

Yayasan Pendidikan Jumnih lalu membuka tiga program Layanan PAUD, yaitu; Taman Kanak-Kanak (TK), Kelompok Bermain (KB), dan Tempat Penitipan Anak (TPA). Bertempat di ruangan yang masih satu kompleks dengan

gedung kos milik Bapak H. Prof. Dr. H. Nihaya M, Hum Kegiatan belajar mengajar mulai dilaksanakan.

Sebagai kepala sekolah pertama ditunjuk Ibu Ayu Aprianti Rahayu, S.Pd.I dan Ibu Apriani, S.Pd.I sebagai tenaga pendidik dengan peserta didik yang berjumlah 23 orang. Kemudian pada bulan Agustus 2015, tanggung jawab Kepala Sekolah dialihkan kepada Ibu Dahlia Muslimin, S.Pd.I. Selanjutnya pada bulan Januari 2020, tanggung jawab sebagai Kepala Sekolah dialihkan kepada Ibu Hijrawati, S.Pd.

Selanjutnya Taman Kanak-Kanak JUMNIH terus berbenah dan mengembangkan diri dengan mengikuti pelatihan dan belajar mandiri. Perubahan pembelajaran dilakukan dari menggunakan pembelajaran klasikal hingga kini menggunakan pembelajaran kelompok dengan kelompok pengaman berbasis Kurikulum 2013.

2. Visi, Misi dan Tujuan Taman Kanak-kanak Jumnih Kota Palopo

Adapun Visi dan Misi serta Tujuan Taman Kanak-kanak Jumnih sebagai berikut :

Visi

“Terwujudnya generasi muslim yang unggul, berprestasi, berakhlak dengan landasan iman dan takwa”.

Misi

- a. Menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar yang terintegrasi antara imtaq dan permainan (bermain)
- b. Memberikan motivasi kepada peserta didik untuk selalu mampu mengekspresikan diri secara spontan, kreatif, dan inovatif

- c. Memberikan kesempatan dan layanan bimbingan kepada peserta didik untuk mengenal dan mengembangkan kemampuan serta potensi yang dimiliki
- d. Menyelenggarakan keimanan dan ketakwaan
- e. Mengusahakan peningkatan kualitas dan potensi guru serta penyempurnaan sarana dan prasarana yang memadai

Tujuan Taman Kanak – Kanak Jumnih

1. Terselenggaranya pendidikan anak usia dini yang bermakna dan bertanggung jawab
2. Menghasilkan peserta didik yang unggul untuk memasuki jenjang pendidikan tingkat dasar
3. Memberikan layanan pengasuhan agar terbentuk kepribadian muslim yang kreatif, mandiri, berprestasi, berakhlak, dan unggul dalam imtaq

3. Fasilitas Sekolah Taman Kanak-Kanak Jumnih

Mengenal lokasi sekolah, gedung sekolah, ruang sekolah, kantor dan fasilitas lainnya.

- a) Nama sekolah : Taman Kanak-Kanak Jumnih Kota Palopo
- b) Letak alamat sekolah : Jalan Bitti Nomor 09 Kel Balandai, Kec Bara, Kota Palopo, Sulawesi Selatan
- c) Luas Tanah : 250 meter

Lembaga Pendidikan Taman Kanak-Kanak Jumnih kini tengah proses menyelenggarakan pendidikan berdasarkan kebutuhan warga belajar serta potensi wilayah yang ada di kecamatan Bara dan secara khusus di kelurahan Balandai,

kota Palopo. Sarana prasarana yang dimiliki masih terbatas dimana secara umum untuk saat ini memiliki 2 (dua) ruang belajar, 1 (satu) ruang kantor. Adapun rincian sarana prasarana yang dimiliki sebagai berikut :

Tabel 4.1
Gedung Bangunan Sekolah dan Fasilitas Sekolah

No	Jenis Barang	Jumlah Berdasarkan Status			Kondisi	
		Milik	Pinjam	Sewa	Baik	Rusak
1.	Gedung	1	-	-	√	
2.	Ruang Belajar	2	-	-	√	
3.	Printer	1	-	-	√	
4.	Papan Nama Lembaga	1	-	-	√	
5.	Papan Visi dan Misi	1	-	-	√	
6.	Buku Administrasi Kantor	10	-	-	√	
7.	Alat Permainan Dalam (APE)	15	-	-	√	
8.	Ayunan (APE Luar)	2	-	-	√	
9.	Luncuran (APE Luar)	1	-	-	√	
10.	Jungkitan (APE Luar)	2	-	-	√	
11.	Panjatan Majemuk (APE Luar)	1	-	-	√	
12.	Permainan Ban (APE Luar)	1	-	-	√	
13.	Kipas Angin	4	-	-	√	
14.	Lemari	3	-	-	√	

4. Personil

Adapun nama-nama kepala sekolah, guru-guru dan tenaga administrasi yang ada di Taman Kanak-Kanak Jumnih Kota Palopo adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2
Nama-nama guru Taman Kanak-kanak Jumnih

NO	NAMA	NIP	JABATAN
1.	Hijrawati, S.Pd.	NIP. 198304 14200604 204 4	Kepala Sekolah
2.	Musdalifah, S.Pd.	-	Guru Kelas B2 TK Jumnih Palopo
2.	Halijah, S.Pd.	-	Guru Kelas B1 TK Jumnih Palopo
3.	Humaira	-	Guru Kelas B1 TK Jumnih Palopo

B. Deskripsi Data Sebelum Tindakan Kelas

kegiatan awal yang peneliti lakukan sebelum melakukan penelitian tindakan kelas yaitu melakukan sebuah observasi atau pengamatan awal terhadap proses pembelajaran dalam kegiatan menyusun *puzzle* di Taman Kanak-Kanak Jumnih Kota Palopo. Observasi yang peneliti lakukan yaitu pada tanggal 23 September 2019 sampai 26 September peneliti mengamati langsung selama proses pembelajaran berlangsung yang dilakukan oleh guru kelompok B2. Setelah proses pembelajaran selesai, peneliti dan guru mengadakan pertemuan untuk membahas mengenai rencana pelaksanaan yang akan dilakukan oleh peneliti. Berdasarkan keterangan guru kelas B2 Taman Kanak-Kanak Jumnih, di kelasnya tersebut anak-anak kurang respon dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, sehingga diperlukan tindakan dan membuat pembelajaran itu menarik dan tidak

membosankan bagi anak-anak, terutama dalam pembelajaran meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam menyusun *puzzle*.

Berdasarkan hasil pengamatan terlebih dahulu guru membagikan LKA pada masing-masing anak dan anak-anak secara bergantian melakukan kegiatan sesuai dengan kegiatan yang diminati anak terlebih dahulu, karena kegiatan ini di bagi menjadi tiga kelompok, yaitu kelompok biru, merah dan kuning. Dalam kegiatan menyusun *puzzle* yang dilakukan oleh kelompok merah di kelas B2 secara bergantian, namun masih banyak anak yang kurang atau bahkan masih membutuhkan bantuan guru untuk menyusun *puzzle*.

Sebelum melakukan penelitian tindakan kelas, terlebih dahulu pada tanggal 11 Januari 2020 peneliti mengadakan pertemuan dengan kepala sekolah untuk meminta izin untuk melaksanakan penelitian dan menyerahkan bukti surat keterangan meneliti yang akan dilaksanakan pada tanggal 13 Januari 2020 sampai selesai.

C. Hasil Pelaksanaan

1. Pelaksanaan pra tindakan

Hasil observasi awal sebelum peneliti melakukan penelitian tindakan kelas yang diperoleh dari hasil pengamatan pra tindakan dapat dilihat dari tabel sebagai berikut:

Tabel 4.3 Kondisi Awal Peserta Didik Taman Kanak-Kanak Jumnih

No	Subyek	Hasil Nilai Pertemuan pada Kondisi Awal								Jumlah Skor	Rata-rata	kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8			
1.	Ashsyifa MD	2	2	3	2	2	2	2	2	17	53%	BSH
2.	Azzahrah	2	2	3	3	2	2	2	2	18	56%	BSH
3.	Dwi Febrianti	1	1	2	2	2	2	2	2	14	43%	MB
4.	Mahdiyyah MM	1	1	1	1	1	1	1	1	8	25%	BB
5.	Marsya Aulia	2	1	2	3	2	2	2	3	17	53%	BSH
6.	Muh. Aqsa R.	2	2	3	2	2	2	3	3	19	47%	MB
7.	Muh. Fadly	2	1	2	2	2	1	1	2	13	40%	MB
8.	Muh. Fudhail	1	1	2	2	2	1	1	1	11	34%	MB
9.	Nafisa Rahmah	2	2	3	3	2	2	2	3	19	47%	MB
10.	Nur Aisyah S.	1	1	1	1	1	1	1	1	8	25%	BB
11.	Nurbuani R.	2	1	2	2	2	2	2	3	16	50%	MB
12.	Riogi Arayyan A.	2	3	3	2	2	3	3	2	20	62%	BSH

Aspek Perkembangan Kemampuan Kognitif adalah:

Skor 1 : Belum Berkembang

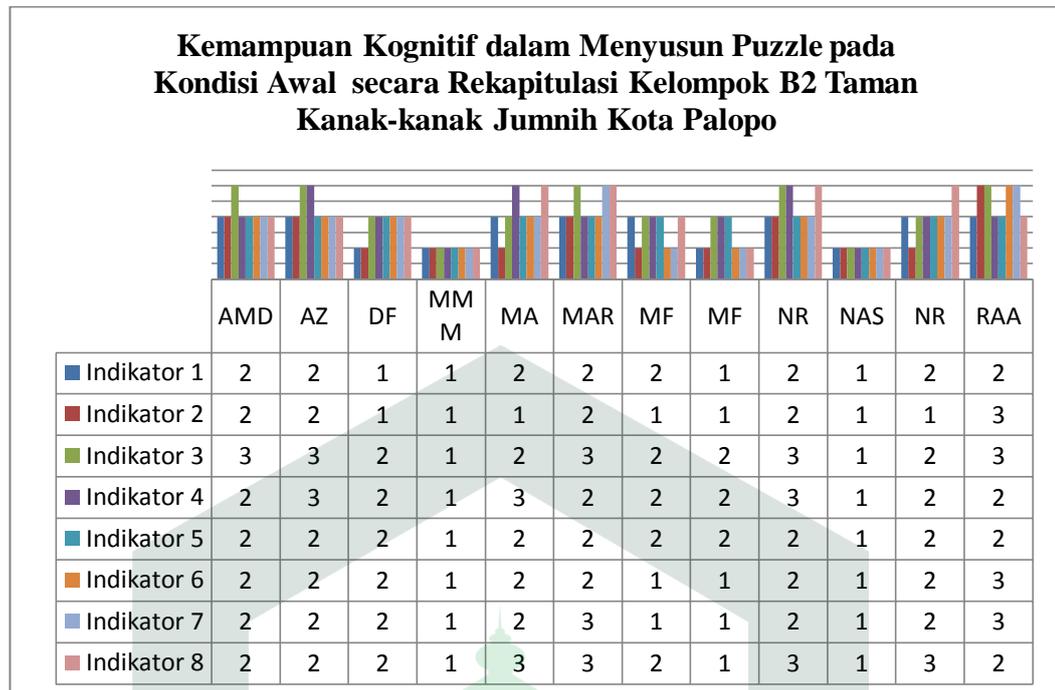
Skor 2 : Mulai Berkembang

Skor 3 : Berkembang Sesuai Harapan

Skor 4 : Berkembang Sangat Baik

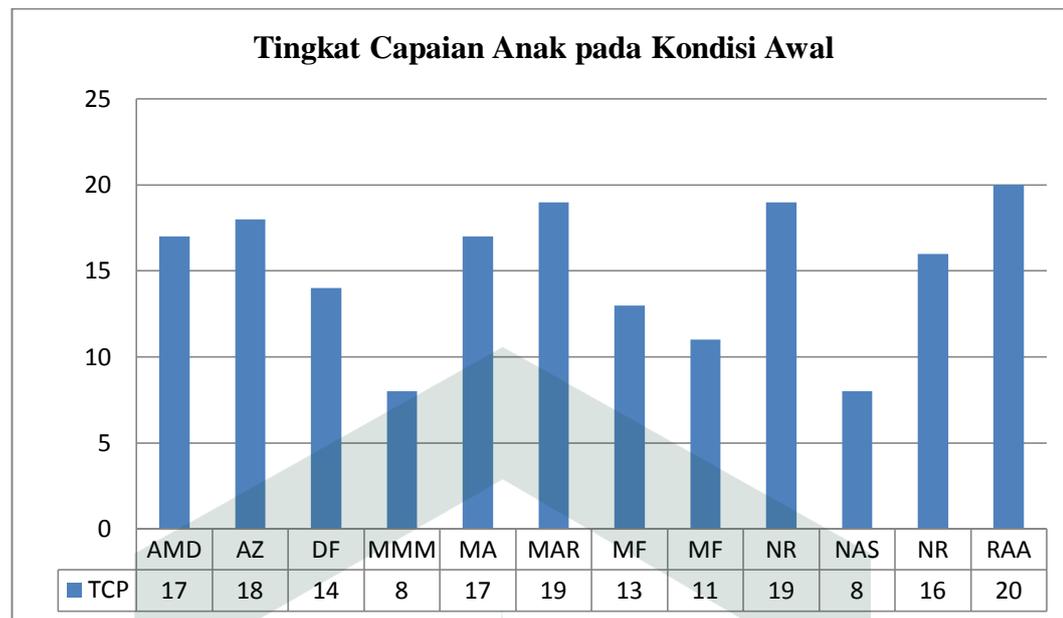
Dari hasil tabel rekapitulasi pada jumlah skor pada semua indikator yang di dapatkan setiap anak dalam kemampuan kognitif menyusun *puzzle* dapat di lihat dari grafik sebagai berikut:

IAIN PALOPO



Grafik 4.1 Kemampuan Kognitif dalam Menyusun *Puzzle* pada Kondisi Awal

Dari hasil grafik di atas menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak dalam menyusun *puzzle* masih belum meningkat secara maksimal. Kemampuan kognitif anak juga dapat dilihat dari grafik kondisi awal di Taman Kanak-Kanak Jumnih Kota Palopo sebagai berikut.



Grafik 4.2 Tingkat Pencapaian Anak pada Kondisi Awal

Dari hasil tabel dan grafik di atas menunjukkan bahwa perkembangan kemampuan kognitif anak pada kelompok B2 Taman Kanak-Kanak Jumnih Kota Palopo dalam menyusun *puzzle* belum berkembang dengan maksimal, kategori belum berkembang (BB) sebanyak 2 anak (16,7%), kategori mulai berkembang (MB) sebanyak 6 anak (50%), kategori berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 4 anak (33,3%) dan kategori untuk berkembang sangat baik (BSB) 0 anak (0%). Maka dari itu peneliti merencanakan untuk melakukan perbaikan pada pembelajaran mengenai menyusun *puzzle*, oleh karena itu peneliti memilih untuk menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui media *puzzle* pada pembelajaran. Melalui media *puzzle* tersebut diharapkan kemampuan kognitif anak dapat meningkat sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah peneliti tentukan yaitu sebanyak 85%.

D. Hasil Pelaksanaan

1. Pelaksanaan Siklus I

Siklus 1 dilaksanakan 4 kali pertemuan yaitu pada hari senin tanggal 13 Januari 2020, Selasa 14 Januari 2020, Rabu 15 Januari 2020 dan hari Kamis 16 Januari 2020. Pertemuan pertama tema tanaman, sub tema sayuran, sub-sub tema kangkung, pertemuan kedua tema tanaman, sub tema sayuran, sub-sub tema wortel, pertemuan ketiga tema tanaman, sub tema sayuran, sub-sub tema terong, tema tanaman, sub tema sayuran, sub-sub tema sawi. Dalam melakukan kegiatan, anak-anak terbagi menjadi 3 kelompok yaitu kelompok (1), kelompok (2) dan kelompok (3). Adapun beberapa kegiatan pada siklus 1 yang peneliti lakukan meliputi tahap seperti perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi yang diuraikan sebagai berikut:

a. perencanaan

pada tahap perencanaan ini peneliti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang digunakan sebagai bahan pembelajaran, dan media *puzzle* yang telah disesuaikan berdasarkan indikator setiap pertemuannya. Perencanaan ini dilakukan untuk memudahkan peneliti agar tidak mengalami hambatan dan kesulitan dalam melaksanakan penelitian. Rencana ini peneliti sesuaikan dengan hasil pengamatan pada saat pra tindakan yang peneliti lakukan sebelumnya.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran siklus 1 dengan jumlah peserta didik 12 anak, proses belajar mengacu pada Rencana Pembelajaran Harian (RPPH)

Tabel 4.4 Rencana Pembelajaran Siklus 1

RPPH ke-1	Kegiatan Pembuka	Kegiatan Inti	Kegiatan Penutup
1	<ol style="list-style-type: none"> Anak mengamati gambar sayur kangkung (manfaatnya) Mengenalkan kegiatan dan aturan bermain 	<ol style="list-style-type: none"> Menulis kata kangkung Bermain <i>puzzle</i> keluarga sayuran angka 1-10 secara acak Mewarnai gambar sayur kangkung 	<ol style="list-style-type: none"> Diskusi kegiatan yang paling disukai Menginformasikan kegiatan esok Berdo'a
2	<ol style="list-style-type: none"> Anak mengamati gambar sayur wortel (manfaatnya) Mengenalkan kegiatan dan aturan bermain 	<ol style="list-style-type: none"> Menulis kata wortel Bermain <i>puzzle</i> wortel kurang dari dan lebih dari mengkolase gambar wortel 	<ol style="list-style-type: none"> Diskusi kegiatan yang paling disukai Menginformasikan kegiatan esok hari Berdo'a
3	<ol style="list-style-type: none"> Anak mengamati gambar sayur terong (manfaatnya) Mengenalkan kegiatan dan aturan bermain 	<ol style="list-style-type: none"> Menulis kata terong mengklasifikasikan <i>puzzle</i> sayuran berbentuk geometri sesuai dengan warna, bentuk dan ukurannya menggambar terong 	<ol style="list-style-type: none"> Diskusi kegiatan yang paling disukai Menginformasikan kegiatan esok hari Berodo'a
4	<ol style="list-style-type: none"> Anak mengamati gambar sawi (manfaatnya) Mengenalkan kegiatan dan aturan bermain 	<ol style="list-style-type: none"> Menulis huruf "w" pada kata sawi Menyusun <i>puzzle</i> sayuran sesuai dengan bentuknya Mewarnai sketsa gambar sayur sawi dengan memadukan warna hijau tua dan hijau muda 	<ol style="list-style-type: none"> Diskusi kegiatan yang paling disukai Meginformasikan kegiatan yang paling disukai Berdo'a

a. Pertemuan pertama

Pertemuan ini dilaksanakan pada hari Senin tanggal 13 Januari 2020 dimulai pada pukul 07:00-10:30. Peneliti datang kesekolah pada pukul 07:00 guna

mempersiapkan pembelajaran dan menjemput atau menyambut anak-anak yang datang. Selanjutnya pukul 07:30 bel telah berbunyi yang menandakan kegiatan pembelajaran akan segera berlangsung, anak-anak juga berbaris dengan rapi siap untuk menyanyikan lagu “Lonceng Berbunyi” dan melakukan kegiatan motorik kasar terlebih dahulu, setelah itu anak-anak diperiksa kukunya satu persatu dan masuk ke kelas secara tertib.

Saat melakukan kegiatan pembuka pada pukul 08:00-08:30 di dalam kelas, anak-anak duduk dengan membuat posisi lingkaran besar, setelah itu peneliti menanyakan kabar mereka dan memberi sebuah motivasi dan mengajak anak-anak untuk bernyanyi agar mereka siap untuk melakukan kegiatan hari ini. Lalu membaca surah Al-Fatihah dan surah-surah pendek mulai dari surah An-Nas sampai surah Al-Kafirun dan dilanjutkan dengan membaca doa kedua orang tua.

Selanjutnya pukul 08:30-09:30 masuk pada kegiatan inti, peneliti menanyakan hari, tanggal, bulan dan tahun kepada anak-anak, peneliti menginformasikan tema yang akan mereka pelajari hari ini yaitu tema tanaman, sub tema sayuran, sub-sub tema sayur kangkung. Pada kegiatan ini, peneliti memperlihatkan media kepada anak-anak termasuk media *puzzle* “keluarga sayuran” yang akan di gunakan dalam penelitian, dengan antusias anak-anak ingin tahu media tersebut, peneliti juga melakukan proses tanya jawab mengenai sayuran kangkung, apa saja jenis-jenis sayur yang berwarna hijau, manfaat sayur kangkung dan dapat dimasak apa saja sayur kangkung tersebut. Selanjutnya peneliti menjelaskan cara aturan berkegiatan dan membagi anak-anak menjadi tiga kelompok yaitu kelompok biru menulis kata “kangkung”, kelompok merah

bermain *puzzle* keluarga sayuran dan kelompok kuning mewarnai sketsa gambar kangkung pada LKA yang telah di sediakan, dengan senang hati anak-anak memilih kegiatan yang mereka sukai terlebih dahulu.

Pukul 09:30 memasuki waktu istirahat, anak-anak merapikan kembali alat-alat belajarnya, lalu mereka berbaris untuk mencuci tangan dan kembali ke kelas untuk makan, sebelum makan mereka membaca doa dan aktivitas makan berlanjut. Pada pukul 10:00 anak-anak merapikan kembali tempat makan dan minum mereka dan disimpan kedalam tas. Selanjutnya pada kegiatan penutup, peneliti mengajak anak untuk *recalling*/menceritakan pengalaman mereka pada hari ini, bagaimana perasaannya setelah berkegiatan, kegiatan apa yang paling di sukai, manfaat sayur kangkung apa saja, dan menginformasikan kegiatan untuk esok hari. Pukul 10:30 anak-anak berdoa pulang dan bermain bebas di halaman sekolah sambil menunggu orang tua mereka menjemput.

b. Pertemuan Kedua

Pertemuan ini dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 14 Januari 2020 dimulai pada pukul 07:00-10:30. Peneliti datang kesekolah pada pukul 07:00 guna mempersiapkan pembelajaran dan menjemput atau menyambut anak-anak yang datang. Selanjutnya pukul 07:30 bel telah berbunyi yang menandakan kegiatan pembelajaran akan segera berlangsung, anak-anak juga berbaris dengan rapi siap untuk menyanyikan lagu “Lonceng Berbunyi” dan melakukan kegiatan motorik kasar terlebih dahulu, setelah itu anak-anak diperiksa perlengkapan sepatu dan kaos kaki satu persatu dan masuk ke kelas secara tertib.

Saat melakukan kegiatan pembuka pada pukul 08:00-08:30 di dalam kelas, anak-anak duduk dengan membuat posisi lingkaran besar, setelah itu peneliti menanyakan kabar mereka dan memberi sebuah motivasi dan mengajak anak-anak untuk bernyanyi agar mereka siap untuk melakukan kegiatan hari ini. Lalu membaca surah Al-Fatihah dan surah-surah pendek mulai dari surah An-Nas sampai surah Al-Kafirun dan dilanjutkan dengan membaca doa sebelum dan bangun tidur.

Selanjutnya pukul 08:30-09:30 masuk pada kegiatan inti, peneliti menanyakan hari, tanggal, bulan dan tahun kepada anak-anak, peneliti menginformasikan tema yang akan mereka pelajari hari ini yaitu tema tanaman, sub tema sayuran, sub-sub tema sayur wortel. Pada kegiatan ini, peneliti memperlihatkan media kepada anak-anak termasuk media *puzzle* “wortel kurang dari dan lebih dari” yang akan di gunakan dalam penelitian, dengan antusias anak-anak ingin tahu media tersebut, peneliti juga melakukan proses tanya jawab mengenai sayuran wortel, apa saja jenis-jenis sayur umbi-umbian seperti wortel, warna sayur wortel, manfaat sayur wortel dan dapat dimasak apa saja sayur wortel tersebut. Selanjutnya peneliti menjelaskan cara aturan berkegiatan dan membagi anak-anak menjadi tiga kelompok yaitu kelompok biru menulis kata “wortel”, kelompok merah bermain *puzzle* wortel kurang dari dan lebih dari, kelompok kuning mengkolase sketsa gambar wortel pada LKA yang telah di sediakan, dengan senang hati anak-anak memilih kegiatan yang mereka sukai terlebih dahulu.

Pukul 09:30 memasuki waktu istirahat, anak-anak merapikan kembali alat-alat belajarnya, lalu mereka berbaris untuk mencuci tangan dan kembali ke kelas untuk makan, sebelum makan mereka membaca doa dan aktivitas makan berlanjut. Pada pukul 10:00 anak-anak merapikan kembali tempat makan dan minum mereka dan disimpan kedalam tas. Selanjutnya pada kegiatan penutup, peneliti mengajak anak untuk recalling/menceritakan pengalaman mereka pada hari ini, bagaimana perasaannya setelah berkegiatan, kegiatan apa yang paling disukai, manfaat sayur wortel apa saja, dan menginformasikan kegiatan untuk esok hari. Pukul 10:30 anak-anak berdoa pulang dan bermain bebas di halaman sekolah sambil menunggu orang tua mereka menjemput.

c. Pertemuan Ketiga

Pertemuan ini dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 15 Januari 2020 dimulai pada pukul 07:00-10:30. Peneliti datang kesekolah pada pukul 07:00 guna mempersiapkan pembelajaran dan menjemput atau menyambut anak-anak yang datang. Selanjutnya pukul 07:30 bel telah berbunyi yang menandakan kegiatan pembelajaran akan segera berlangsung, anak-anak juga berbaris dengan rapi siap untuk menyanyikan lagu “Lonceng Berbunyi” dan melakukan kegiatan motorik kasar terlebih dahulu, setelah itu anak-anak diperiksa gigi satu persatu dan masuk ke kelas secara tertib.

Saat melakukan kegiatan pembuka pada pukul 08:00-08:30 di dalam kelas, anak-anak duduk dengan membuat posisi lingkaran besar, setelah itu peneliti menanyakan kabar mereka dan memberi sebuah motivasi dan mengajak anak-anak untuk bernyanyi agar mereka siap untuk melakukan kegiatan hari ini. Lalu

membaca surah Al-Fatihah dan surah-surah pendek mulai dari surah An-Nas sampai surah Al-Kafirun dan dilanjutkan dengan membaca doa masuk dan keluar wc.

Selanjutnya pukul 08:30-09:30 masuk pada kegiatan inti, peneliti menanyakan hari, tanggal, bulan dan tahun kepada anak-anak, peneliti menginformasikan tema yang akan mereka pelajari hari ini yaitu tema tanaman, sub tema sayuran, sub-sub tema sayur terong. Pada kegiatan ini, peneliti memperlihatkan media kepada anak-anak termasuk media *puzzle* yaitu “klasifikasi *puzzle* geometri sesuai dengan warna, bentuk dan ukurannya” yang akan di gunakan dalam penelitian, dengan antusias anak-anak ingin tahu media tersebut, peneliti juga melakukan proses tanya jawab mengenai sayuran terong, apa perbedaan sayur terong dengan wortel, warna sayur terong, manfaat sayur terong dan konsep huruf yang terdapat pada kata terong. Selanjutnya peneliti menjelaskan cara aturan berkegiatan dan membagi anak-anak menjadi tiga kelompok yaitu kelompok biru menulis kata “terong”, kelompok merah mengklasifikasikan *puzzle* geometri berdasarkan warna, bentuk dan ukurannya, kelompok kuning menggambar dan mewarnai terong pada buku bergambar yang telah di sediakan, dengan senang hati anak-anak memilih kegiatan yang mereka sukai terlebih dahulu.

Pukul 09:30 memasuki waktu istirahat, anak-anak merapikan kembali alat-alat belajarnya, lalu mereka berbaris untuk mencuci tangan dan kembali ke kelas untuk makan, sebelum makan mereka membaca doa dan aktivitas makan berlanjut. Pada pukul 10:00 anak-anak merapikan kembali tempat makan dan

minum mereka dan disimpan kedalam tas. Selanjutnya pada kegiatan penutup, peneliti mengajak anak untuk recalling/menceritakan pengalaman mereka pada hari ini, bagaimana perasaannya setelah berkegiatan, kegiatan apa yang paling di sukai, manfaat sayur terong apa saja, dan menginformasikan kegiatan untuk esok hari. Pukul 10:30 anak-anak berdoa pulang dan bermain bebas di halaman sekolah sambil menunggu orang tua mereka menjemput.

d. Pertemuan Keempat

Pertemuan ini dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 16 Januari 2020 dimulai pada pukul 07:00-10:30. Peneliti datang kesekolah pada pukul 07:00 guna mempersiapkan pembelajaran dan menjemput atau menyambut anak-anak yang datang. Selanjutnya pukul 07:30 bel telah berbunyi yang menandakan kegiatan pembelajaran akan segera berlangsung, anak-anak juga berbaris dengan rapi siap untuk menyanyikan lagu “Lonceng Berbunyi” dan melakukan kegiatan motorik kasar terlebih dahulu, setelah itu anak-anak diperiksa rambut bagi laki-laki dan kerudung bagi perempuan satu persatu dan masuk ke kelas secara tertib.

Saat melakukan kegiatan pembuka pada pukul 08:00-08:30 di dalam kelas, anak-anak duduk dengan membuat posisi lingkaran besar, setelah itu peneliti menanyakan kabar mereka dan memberi sebuah motivasi dan mengajak anak-anak untuk bernyanyi agar mereka siap untuk melakukan kegiatan hari ini. Lalu membaca surah Al-Fatihah dan surah-surah pendek mulai dari surah An-Nas sampai surah Al-Kafirun dan dilanjutkan dengan membaca doa kebaikan di dunia dan di akhirat.

Selanjutnya pukul 08:30-09:30 masuk pada kegiatan inti, peneliti menanyakan hari, tanggal, bulan dan tahun kepada anak-anak, peneliti menginformasikan tema yang akan mereka pelajari hari ini yaitu tema tanaman, sub tema sayuran, sub-sub tema sayur sawi. Pada kegiatan ini, peneliti memperlihatkan media kepada anak-anak termasuk media *puzzle* yaitu “*puzzle* nama-nama sayur” yang akan di gunakan dalam penelitian, dengan antusias anak-anak ingin tahu media tersebut, peneliti juga melakukan proses tanya jawab mengenai sayuran sawi, apa persamaan dan perbedaan sayur sawi dengan kangkung, warna sayur sawi, manfaat sayur sawi dan konsep huruf yang terdapat pada kata sawi. Selanjutnya peneliti menjelaskan cara aturan berkegiatan dan membagi anak-anak menjadi tiga kelompok yaitu kelompok biru menulis huruf “w” yang terdapat pada kata sawi, kelompok merah menyusun *puzzle* nama-nama sayur sesuai dengan bentuknya, kelompok kuning mewarnai sketsa gambar sayur sawi dengan memadukan warna hijau tua dan hijau muda, pada lembar LKA yang telah di sediakan, dengan senang hati anak-anak memilih kegiatan yang mereka sukai terlebih dahulu.

Pukul 09:30 memasuki waktu istirahat, anak-anak merapikan kembali alat-alat belajarnya, lalu mereka berbaris untuk mencuci tangan dan kembali ke kelas untuk makan, sebelum makan mereka membaca doa dan aktivitas makan berlanjut. Pada pukul 10:00 anak-anak merapikan kembali tempat makan dan minum mereka dan disimpan kedalam tas. Selanjutnya pada kegiatan penutup, peneliti mengajak anak untuk *recalling*/menceritakan pengalaman mereka pada hari ini, bagaimana perasaannya setelah berkegiatan, kegiatan apa yang paling di

sukai, manfaat sayur sawi apa saja, sayur-sayuran itu ciptaan Allah dan menginformasikan kegiatan untuk esok hari. Pukul 10:30 anak-anak berdoa pulang dan bermain bebas di halaman sekolah sambil menunggu orang tua mereka menjemput.

c. Observasi

Tahap observasi dilakukan dengan pelaksanaan tindakan saat pembelajaran berlangsung. Peneliti selaku guru kelas mengamati aktivitas anak pada saat belajar atau berkegiatan menyusun *puzzle* yang mengacu pada lembar observasi yang peneliti buat. Dari tahap ini peneliti dapat menemukan bagaimana perkembangan kemampuan kognitif anak pada siklus I dan dari sinilah peneliti akan mengambil keputusan pada pelaksanaan selanjutnya di siklus II.

Hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terhadap aktivitas anak selama kegiatan pembelajaran dapat dilihat dalam tabel rekapitulasi berikut ini:

Tabel 4.5 Rekapitulasi Data Kemampuan kognitif Anak pada Siklus I secara Terperinci

No	Subyek	Hasil Nilai pada Pertemuan Siklus 1								Jumlah Skor	Rata-rata	kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8			
1.	Ashsyifa MD	2	2	3	2	2	2	2	2	23	71%	BSH
2.	Azzahrah	2	2	3	3	2	2	2	2	19	59%	BSH
3.	Dwi Febrianti	1	1	2	2	2	2	2	2	19	59%	BSH
4.	Mahdiyyah MM	1	1	2	1	2	1	1	2	17	53%	BSH
5.	Marsya Aulia	2	1	2	3	2	2	2	3	21	65%	BSH
6.	Muh. Aqsa R.	2	2	3	2	2	2	3	3	21	65%	BSH
7.	Muh. Fadly	2	1	2	2	2	1	1	2	21	65%	BSH
8.	Muh. Fudhail	1	1	2	2	2	1	1	1	19	59%	BSH
9.	Nafisa Rahmah	2	2	3	3	2	2	2	3	23	71%	BSH
10.	Nur Aisyah S.	1	1	2	2	1	1	1	2	15	46%	MB
11.	Nurbuani R.	2	1	2	2	2	2	2	3	21	65%	BSH
12.	Riogi Arayyan A.	2	3	3	2	2	3	3	2	25	78%	BSB

Aspek Perkembangan Kemampuan Kognitif adalah:

Skor 1 : Belum Berkembang

Skor 2 : Mulai Berkembang

Skor 3 : Berkembang Sesuai Harapan

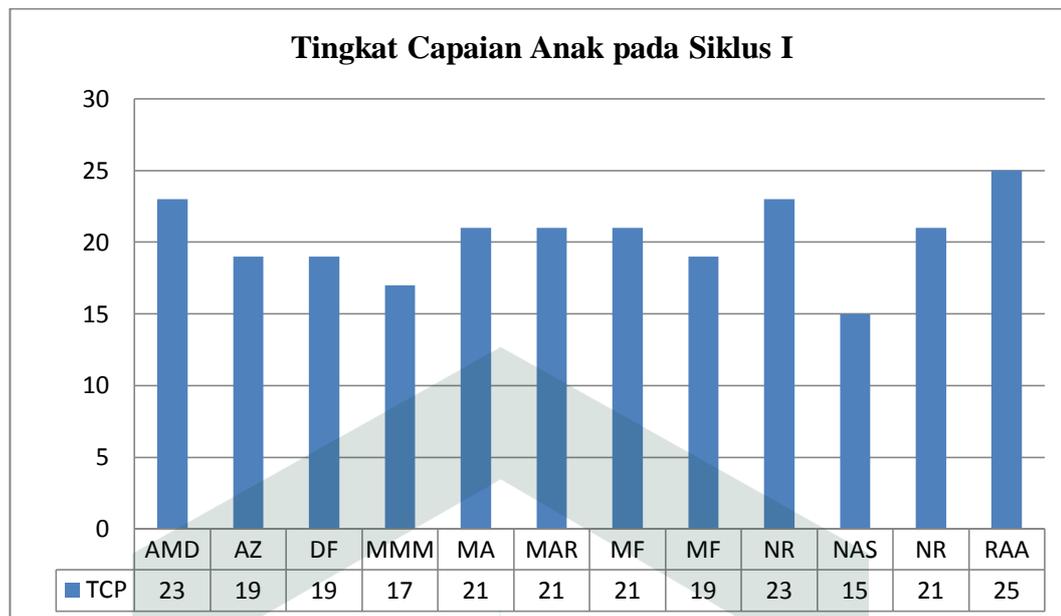
Skor 4 : Berkembang Sangat Baik

Dari hasil tabel rekapitulasi pada jumlah skor pada semua indikator yang di dapatkan setiap anak dalam kemampuan kognitif menyusun *puzzle* dapat di lihat dari grafik sebagai berikut:



Grafik 4.3 Kemampuan Kognitif dalam Menyusun *Puzzle* pada Siklus 1

Dari hasil grafik di atas menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak dalam menyusun *puzzle* masih belum meningkat secara maksimal sesuai dengan peneliti yang targetkan. Kemampuan kognitif anak juga dapat di lihat dari grafik siklus 1 di Taman Kanak-Kanak Jumnih Kota Palopo.



Grafik 4.4 Tingkat Pencapaian Anak pada Siklus I

Dari hasil tabel dan grafik di atas menunjukkan bahwa perkembangan kemampuan kognitif anak pada kelompok B2 Taman Kanak-Kanak Jumnih Kota Palopo dalam menyusun *puzzle* belum berkembang dengan maksimal dan mencapai target, kategori belum berkembang sebanyak 0 anak (0%), kategori mulai berkembang sebanyak 1 anak (8,3%), kategori berkembang sesuai harapan sebanyak 10 anak (83,4%) dan kategori untuk berkembang sangat baik 1 anak (8,3%).

a. Refleksi

Hasil paparan siklus I berdasarkan pengamatan pada proses pembelajaran bisa dilihat bahwa mulai terjadi peningkatan pada kemampuan kognitif dengan menggunakan media permainan *puzzle* yang peneliti terapkan dibandingkan dengan hasil pengamatan pada saat pra tindakan. Namun pada siklus I ini masih belum bisa dikatakan berhasil karena belum mencapai target, hal ini berdasarkan indikator keberhasilan yang peneliti tentukan yaitu sebanyak 85%. Adapun

beberapa permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung adalah sebagai berikut:

1. Anak masih suka bercerita dengan teman lainnya
2. Anak masih suka mengganggu teman saat proses pembelajaran berlangsung
3. Anak masih suka berebut media *puzzle* yang disediakan
4. Kurangnya pemberian motivasi dan penguatan yang diberikan kepada anak

Siklus I masih terdapat beberapa kekurangan, sehingga perlu dilakukan perbaikan-perbaikan untuk siklus II agar mencapai hasil yang optimal. Maka dari itu peneliti memutuskan untuk melanjutkan ke siklus II.

2. Pelaksanaan Siklus II

a. Perencanaan

pada tahap perencanaan di siklus II ini tidak jauh berbeda dengan siklus I, namun terdapat beberapa perbaikan pada kekurangan sebelumnya di siklus I seperti membuat media yang lebih menarik perhatian anak, dan memberikan motivasi agar mereka semangat dalam proses pembelajaran. Peneliti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang digunakan sebagai bahan acuan pembelajaran, dan media *puzzle* yang telah disesuaikan berdasarkan indikator setiap pertemuannya, perencanaan ini dilakukan untuk memudahkan peneliti agar tidak mengalami hambatan dan kesulitan dalam melaksanakan penelitian.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran siklus II dengan jumlah peserta didik 12 anak, proses belajar mengacu pada Rencana Pembelajaran Harian (RPPH)

Tabel 4.6 Rencana Pembelajaran Siklus II

RPPH ke-1	Kegiatan Pembuka	Kegiatan Inti	Kegiatan Penutup
1	<ol style="list-style-type: none"> Anak mengamati gambar buah berkulit kasar dan halus Mengenalkan kegiatan dan aturan bermain 	<ol style="list-style-type: none"> Menulis huruf “k” untuk buah yang berkulit kasar, dan menulis huruf “h” untuk buah yang berkulit halus Bermain <i>puzzle</i> “pohon pintar” untuk menyusun <i>puzzle</i> macam-macam buah berkulit kasar dan halus dengan menyusun angka 1-10 secara acak Menggambar dan mewarnai buah yang berkulit kasar dan halus 	<ol style="list-style-type: none"> Diskusi kegiatan yang paling disukai Menginformasikan kegiatan esok Berdo’a
2	<ol style="list-style-type: none"> Anak mengamati gambar buah pisang (manfaatnya) Mengenalkan kegiatan dan aturan bermain 	<ol style="list-style-type: none"> Menempel kalimat dibawah gambar “aku suka makan pisang” Bermain <i>puzzle</i> kurang dari dan lebih dari berbentuk pisang dan menyusun <i>puzzle</i> penjumlahan dan pengurangan mengkolase sketsa gambar pisang 	<ol style="list-style-type: none"> Diskusi kegiatan yang paling disukai Menginformasikan kegiatan esok hari Berdo’a
3	<ol style="list-style-type: none"> Anak mengamati gambar rambutan (manfaatnya) Mengenalkan kegiatan dan aturan bermain 	<ol style="list-style-type: none"> Menulis kata rambutan Mengklasifikasikan <i>puzzle</i> buah-buahan berbentuk geometri berdasarkan warna, bentuk dan ukuran Menggambar dan mewarnai buah rambutan 	<ol style="list-style-type: none"> Diskusi kegiatan yang paling disukai Menginformasikan kegiatan esok hari Berdo’a
4	<ol style="list-style-type: none"> Anak mengamati gambar buah apel (manfaatnya) Mengenalkan kegiatan dan aturan bermain 	<ol style="list-style-type: none"> Melengkapi kalimat sesuai petunjuk gambar “Tina memetik.....” Menyusun <i>puzzle</i> buah-buahan sesuai dengan bentuknya Mengkolase gambar buah apel 	<ol style="list-style-type: none"> Diskusi kegiatan yang paling disukai Menginformasikan kegiatan esok hari Berdo’a

a) Pertemuan Pertama

Pertemuan ini dilaksanakan pada hari Senin tanggal 20 Januari 2020 dimulai pada pukul 07:00-10:30. Peneliti datang kesekolah pada pukul 07:00 guna mempersiapkan pembelajaran dan menjemput atau menyambut anak-anak yang datang. Selanjutnya pukul 07:30 bel telah berbunyi yang menandakan kegiatan pembelajaran akan segera berlangsung, anak-anak juga berbaris dengan rapi siap untuk menyanyikan lagu “Lonceng Berbunyi” dan melakukan kegiatan motorik kasar terlebih dahulu, setelah itu anak-anak diperiksa kukunya satu persatu dan masuk ke kelas secara tertib.

Saat melakukan kegiatan pembuka pada pukul 08:00-08:30 di dalam kelas, anak-anak duduk dengan membuat posisi lingkaran besar, setelah itu peneliti menanyakan kabar mereka dan memberi sebuah motivasi dan mengajak anak-anak untuk bernyanyi agar mereka siap untuk melakukan kegiatan hari ini. Lalu membaca surah Al-Fatihah dan surah-surah pendek mulai dari surah An-Nas sampai surah Al-Kafirun dan dilanjutkan dengan membaca doa kedua orang tua.

Selanjutnya pukul 08:30-09:30 masuk pada kegiatan inti, peneliti menanyakan hari, tanggal, bulan dan tahun kepada anak-anak, peneliti menginformasikan tema yang akan mereka pelajari hari ini yaitu tema tanaman, sub tema buah-buahan, sub-sub tema buah berkulit kasar dan halus. Pada kegiatan ini, peneliti memperlihatkan media kepada anak-anak termasuk media *puzzle* “pohon pintar” yang akan di gunakan dalam penelitian, dengan antusias anak-anak ingin tahu media tersebut, peneliti juga melakukan proses tanya jawab mengenai buah-buahan yang berkulit kasar dan halus, apa saja jenis-jenis buah yang berkulit

kasar dan halus, manfaat buah-buahan bagi kesehatan tubuh dan buah-buahan adalah ciptaan Allah. Selanjutnya peneliti menjelaskan cara aturan berkegiatan dan membagi anak-anak menjadi tiga kelompok yaitu kelompok biru menulis huruf “k” untuk buah yang berkulit kasar dan menulis huruf “h” untuk buah yang berkulit halus”, kelompok merah bermain *puzzle* “pohon pintar” untuk menyusun *puzzle* macam-macam buah berkulit kasar dan halus dengan menyusun angka 1-10 secara acak dan kelompok kuning Menggambar dan mewarnai buah yang berkulit kasar dan halus pada buku gambar yang telah di sediakan, dengan senang hati anak-anak memilih kegiatan yang mereka sukai terlebih dahulu.

Pukul 09:30 memasuki waktu istirahat, anak-anak merapikan kembali alat-alat belajarnya, lalu mereka berbaris untuk mencuci tangan dan kembali ke kelas untuk makan, sebelum makan mereka membaca doa dan aktivitas makan berlanjut. Pada pukul 10:00 anak-anak merapikan kembali tempat makan dan minum mereka dan disimpan kedalam tas. Selanjutnya pada kegiatan penutup, peneliti mengajak anak untuk *recalling*/menceritakan pengalaman mereka pada hari ini, bagaimana perasaannya setelah berkegiatan, kegiatan apa yang paling di sukai, manfaat buah-buahan apa saja, dan menginformasikan kegiatan untuk esok hari. Pukul 10:30 anak-anak berdoa pulang dan bermain bebas di halaman sekolah sambil menunggu orang tua mereka menjemput.

b) Pertemuan Kedua

Pertemuan ini dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 21 Januari 2020 dimulai pada pukul 07:00-10:30. Peneliti datang kesekolah pada pukul 07:00 guna mempersiapkan pembelajaran dan menjemput atau menyambut anak-anak yang

datang. Selanjutnya pukul 07:30 bel telah berbunyi yang menandakan kegiatan pembelajaran akan segera berlangsung, anak-anak juga berbaris dengan rapi siap untuk menyanyikan lagu “Lonceng Berbunyi” dan melakukan kegiatan motorik kasar terlebih dahulu, setelah itu anak-anak diperiksa perlengkapan sepatu dan kaos kaki satu persatu dan masuk ke kelas secara tertib.

Saat melakukan kegiatan pembuka pada pukul 08:00-08:30 di dalam kelas, anak-anak duduk dengan membuat posisi lingkaran besar, setelah itu peneliti menanyakan kabar mereka dan memberi sebuah motivasi dan mengajak anak-anak untuk bernyanyi agar mereka siap untuk melakukan kegiatan hari ini. Lalu membaca surah Al-Fatihah dan surah-surah pendek mulai dari surah An-Nas sampai surah Al-Kafirun dan dilanjutkan dengan membaca doa sebelum dan bangun tidur.

Selanjutnya pukul 08:30-09:30 masuk pada kegiatan inti, peneliti menanyakan hari, tanggal, bulan dan tahun kepada anak-anak, peneliti menginformasikan tema yang akan mereka pelajari hari ini yaitu tema tanaman, sub tema buah-buahan, sub-sub tema buah pisang. Pada kegiatan ini, peneliti memperlihatkan media kepada anak-anak termasuk media “*puzzle* kurang dari dan lebih dari berbentuk pisang” yang akan di gunakan dalam penelitian, dengan antusias anak-anak ingin tahu media tersebut, peneliti juga melakukan proses tanya jawab mengenai buah pisang, apa saja jenis-jenis buah pisang, manfaat buah pisang, warna buah pisang. Selanjutnya peneliti menjelaskan cara aturan berkegiatan dan membagi anak-anak menjadi tiga kelompok yaitu kelompok biru menempel kalimat dibawah gambar “aku suka makan pisang”, kelompok merah

bermain *puzzle* “kurang dari dan lebih dari berbentuk pisang dan menyusun *puzzle* penjumlahan dan pengurangan” dan kelompok kuning mengkolase sketsa gambar pisang pada LKA yang telah di sediakan, dengan senang hati anak-anak memilih kegiatan yang mereka sukai terlebih dahulu.

Pukul 09:30 memasuki waktu istirahat, anak-anak merapikan kembali alat-alat belajarnya, lalu mereka berbaris untuk mencuci tangan dan kembali ke kelas untuk makan, sebelum makan mereka membaca doa dan aktivitas makan berlanjut. Pada pukul 10:00 anak-anak merapikan kembali tempat makan dan minum mereka dan disimpan kedalam tas. Selanjutnya pada kegiatan penutup, peneliti mengajak anak untuk *recalling*/menceritakan pengalaman mereka pada hari ini, bagaimana perasaannya setelah berkegiatan, kegiatan apa yang paling disukai, manfaat buah pisang apa saja, buah pisang adalah ciptaan Allah dan menginformasikan kegiatan untuk esok hari. Pukul 10:30 anak-anak berdoa pulang dan bermain bebas di halaman sekolah sambil menunggu orang tua mereka menjemput.

c) Pertemuan Ketiga

Pertemuan ini dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 22 Januari 2020 dimulai pada pukul 07:00-10:30. Peneliti datang kesekolah pada pukul 07:00 guna mempersiapkan pembelajaran dan menjemput atau menyambut anak-anak yang datang. Selanjutnya pukul 07:30 bel telah berbunyi yang menandakan kegiatan pembelajaran akan segera berlangsung, anak-anak juga berbaris dengan rapi siap untuk menyanyikan lagu “Lonceng Berbunyi” dan melakukan kegiatan motorik

kasar terlebih dahulu, setelah itu anak-anak diperiksa gigi satu persatu dan masuk ke kelas secara tertib.

Saat melakukan kegiatan pembuka pada pukul 08:00-08:30 di dalam kelas, anak-anak duduk dengan membuat posisi lingkaran besar, setelah itu peneliti menanyakan kabar mereka dan memberi sebuah motivasi dan mengajak anak-anak untuk bernyanyi agar mereka siap untuk melakukan kegiatan hari ini. Lalu membaca surah Al-Fatihah dan surah-surah pendek mulai dari surah An-Nas sampai surah Al-Kafirun dan dilanjutkan dengan membaca doa masuk dan keluar wc.

Selanjutnya pukul 08:30-09:30 masuk pada kegiatan inti, peneliti menanyakan hari, tanggal, bulan dan tahun kepada anak-anak, peneliti menginformasikan tema yang akan mereka pelajari hari ini yaitu tema tanaman, sub tema sayuran, sub-sub tema rambutan. Pada kegiatan ini, peneliti memperlihatkan media kepada anak-anak termasuk media *puzzle* yaitu “klasifikasi *puzzle* geometri sesuai dengan warna, bentuk dan ukurannya” yang akan di gunakan dalam penelitian, dengan antusias anak-anak ingin tahu media tersebut, peneliti juga melakukan proses tanya jawab mengenai buah rambutan, buah apa saja yang memiliki warna seperti rambutan, rasa dari buah rambutan, ciri-ciri buah rambutan dan konsep huruf yang terdapat pada kata rambutan. Selanjutnya peneliti menjelaskan cara aturan berkegiatan dan membagi anak-anak menjadi tiga kelompok yaitu kelompok biru menulis kata “rambutan”, kelompok merah mengklasifikasikan *puzzle* buah-buahan berbentuk geometri berdasarkan warna, bentuk dan ukurannya, kelompok kuning menggambar dan mewarnai buah

rambutan pada buku bergambar yang telah di sediakan, dengan senang hati anak-anak memilih kegiatan yang mereka sukai terlebih dahulu.

Pukul 09:30 memasuki waktu istirahat, anak-anak merapikan kembali alat-alat belajarnya, lalu mereka berbaris untuk mencuci tangan dan kembali ke kelas untuk makan, sebelum makan mereka membaca doa dan aktivitas makan berlanjut. Pada pukul 10:00 anak-anak merapikan kembali tempat makan dan minum mereka dan disimpan kedalam tas. Selanjutnya pada kegiatan penutup, peneliti mengajak anak untuk recalling/menceritakan pengalaman mereka pada hari ini, bagaimana perasaannya setelah berkegiatan, kegiatan apa yang paling di sukai, buah-buahan adalah ciptaan Allah, bermain tebak-tebakan buah yang berkulit kasar dan halus, dan menginformasikan kegiatan untuk esok hari. Pukul 10:30 anak-anak berdoa pulang dan bermain bebas di halaman sekolah sambil menunggu orang tua mereka menjemput.

d) Pertemuan Keempat

Pertemuan ini dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 23 Januari 2020 dimulai pada pukul 07:00-10:30. Peneliti datang kesekolah pada pukul 07:00 guna mempersiapkan pembelajaran dan menjemput atau menyambut anak-anak yang datang. Selanjutnya pukul 07:30 bel telah berbunyi yang menandakan kegiatan pembelajaran akan segera berlangsung, anak-anak juga berbaris dengan rapi siap untuk menyanyikan lagu “Lonceng Berbunyi” dan melakukan kegiatan motorik kasar terlebih dahulu, setelah itu anak-anak diperiksa rambut bagi laki-laki dan kerudung bagi perempuan satu persatu dan masuk ke kelas secara tertib.

Saat melakukan kegiatan pembuka pada pukul 08:00-08:30 di dalam kelas, anak-anak duduk dengan membuat posisi lingkaran besar, setelah itu peneliti menanyakan kabar mereka dan memberi sebuah motivasi dan mengajak anak-anak untuk bernyanyi agar mereka siap untuk melakukan kegiatan hari ini. Lalu membaca surah Al-Fatihah dan surah-surah pendek mulai dari surah An-Nas sampai surah Al-Kafirun dan dilanjutkan dengan membaca doa kebaikan di dunia dan di akhirat.

Selanjutnya pukul 08:30-09:30 masuk pada kegiatan inti, peneliti menanyakan hari, tanggal, bulan dan tahun kepada anak-anak, peneliti menginformasikan tema yang akan mereka pelajari hari ini yaitu tema tanaman, sub tema sayuran, sub-sub tema buah apel. Pada kegiatan ini, peneliti memperlihatkan media kepada anak-anak termasuk media *puzzle* yaitu “*puzzle* buah-buahan” yang akan di gunakan dalam penelitian, dengan antusias anak-anak ingin tahu media tersebut, peneliti juga melakukan proses tanya jawab mengenai buah apel, warna buah apel, manfaat buah apel dan konsep huruf yang terdapat pada kata apel. Selanjutnya peneliti menjelaskan cara aturan berkegiatan dan membagi anak-anak menjadi tiga kelompok yaitu kelompok biru Melengkapi kalimat sesuai petunjuk gambar “Tina memetik.....”, kelompok merah menyusun *puzzle* buah-buahan sesuai dengan bentuknya, kelompok kuning mengkolase sketsa gambar buah apel pada lembar LKA yang telah di sediakan, dengan senang hati anak-anak memilih kegiatan yang mereka sukai terlebih dahulu.

Pukul 09:30 memasuki waktu istirahat, anak-anak merapikan kembali alat-alat belajarnya, lalu mereka berbaris untuk mencuci tangan dan kembali ke kelas

untuk makan, sebelum makan mereka membaca doa dan aktivitas makan berlanjut. Pada pukul 10:00 anak-anak merapikan kembali tempat makan dan minum mereka dan disimpan kedalam tas. Selanjutnya pada kegiatan penutup, peneliti mengajak anak untuk recalling/menceritakan pengalaman mereka pada hari ini, bagaimana perasaannya setelah berkegiatan, kegiatan apa yang paling disukai, tekstur buah apel, bagaimana rasa buah apel, buah-buahan itu ciptaan Allah dan menginformasikan kegiatan untuk esok hari. Pukul 10:30 anak-anak berdoa pulang dan bermain bebas di halaman sekolah sambil menunggu orang tua mereka menjemput.

c. Observasi

Tahap observasi dilakukan dengan pelaksanaan tindakan saat pembelajaran berlangsung. Peneliti selaku guru kelas mengamati aktivitas anak pada saat belajar atau berkegiatan menyusun *puzzle* yang mengacu pada lembar observasi yang peneliti buat. Dari tahap ini peneliti dapat menemukan bagaimana perkembangan kemampuan kognitif anak apakah lebih meningkat dibandingkan dengan siklus 1 sebelumnya.

Hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terhadap aktivitas anak selama kegiatan pembelajaran dapat dilihat dalam tabel rekapitulasi berikut ini:

Tabel 4.7 Rekapitulasi Data Kemampuan kognitif Anak pada Siklus II secara Terperinci

No	Subyek	Hasil Nilai pada Pertemuan Siklus II								Jumlah Skor	Rata-rata	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8			
1	Ashsyifa MD	4	4	4	4	4	4	4	4	32	100%	BSB
2	Azzahrah	4	4	4	4	4	4	4	4	32	100%	BSB
3	Dwi Febrianti	4	4	4	4	4	4	4	4	32	100%	BSB
4	Mahdiyyah MM	2	3	4	3	4	3	3	4	26	81%	BSB
5	Marsya Aulia	3	3	4	4	3	4	4	4	29	90%	BSB
6	Muh. Aqsa R.	4	4	4	4	4	4	4	4	32	100%	BSB
7	Muh. Fadly	3	3	3	3	4	4	4	3	27	84%	BSB
8	Muh. Fudhail	3	3	4	3	2	4	4	4	27	84%	BSB
9	Nafisa Rahmah	4	4	4	4	4	4	4	4	32	100%	BSB
10	Nur Aisyah S.	3	2	2	2	3	4	4	3	23	71%	BSH
11	Nurbuani R.	4	4	4	4	3	3	3	4	27	84%	BSB
12	Riogi Arayyan A.	4	4	4	4	4	4	4	4	32	100%	BSB

Aspek Perkembangan Kemampuan Kognitif adalah:

Skor 1 : Belum Berkembang

Skor 2 : Mulai Berkembang

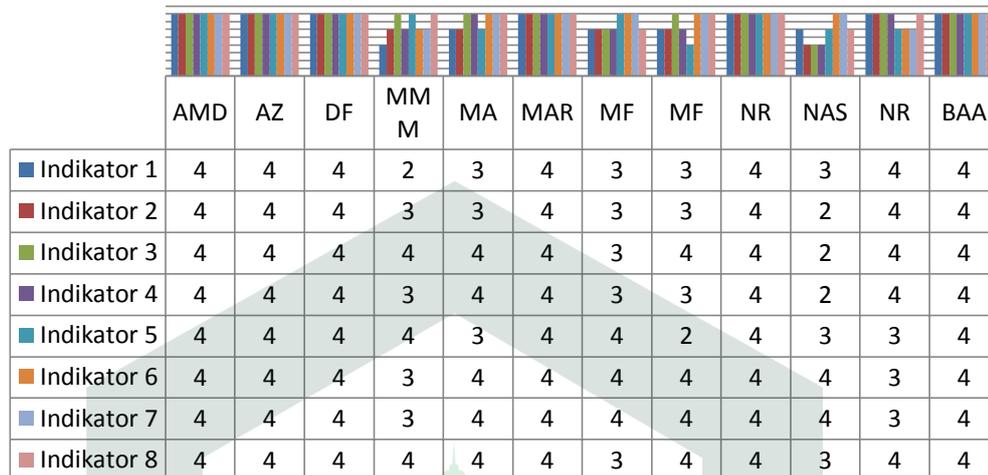
Skor 3 : Berkembang Sesuai Harapan

Skor 4 : Berkembang Sangat Baik

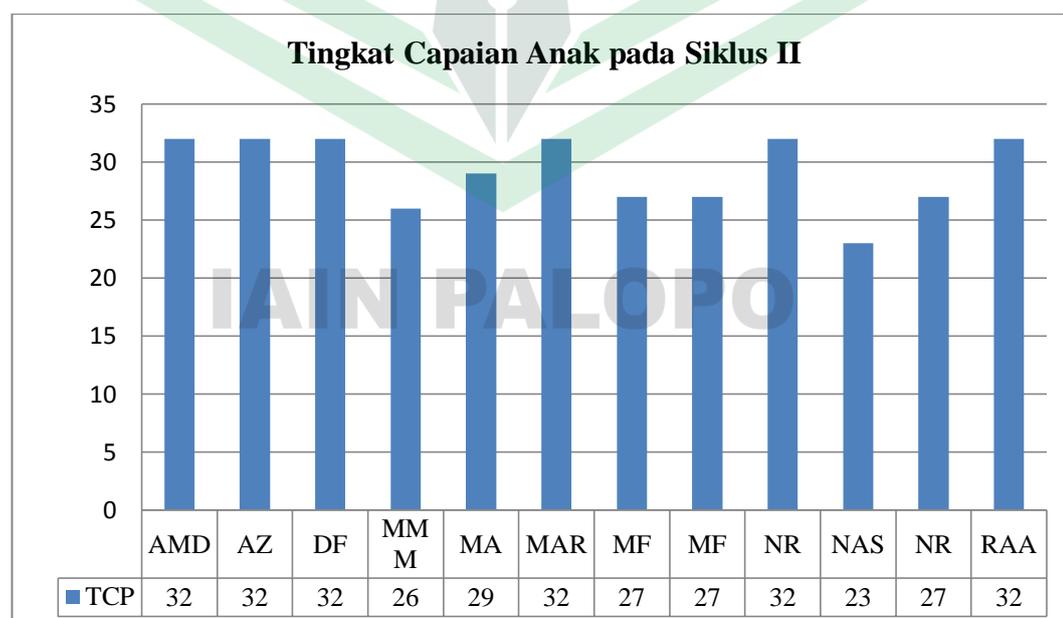
Dari hasil tabel rekapitulasi pada jumlah skor pada semua indikator yang di dapatkan setiap anak dalam kemampuan kognitif menyusun *puzzle* dapat di lihat dari grafik sebagai berikut:

Tabel 4.8 Kemampuan Kognitif dalam Menyusun *Puzzle* pada Siklus II

Kemampuan Kognitif dalam Menyusun Puzzle pada Siklus II secara Rekapitulasi Kelompok B2 Taman Kanak-kanak Jumnih Kota Palopo



Dari hasil grafik di atas menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak dalam menyusun *puzzle* telah mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I. Kemampuan kognitif anak juga dapat dilihat dari grafik tingkat pencapaian siklus II di Taman Kanak-Kanak Jumnih Kota Palopo.



Grafik 4.5 Tingkat Pencapaian Anak pada Siklus II

Dari hasil tabel dan grafik di atas menunjukkan bahwa perkembangan kemampuan kognitif anak pada kelompok B2 Taman Kanak-Kanak Jumnih Kota Palopo dalam menyusun *puzzle* telah mengalami banyak peningkatan dibandingkan dengan siklus I, kategori belum berkembang (BB) sebanyak 0 anak (0%), kategori mulai berkembang (MB) sebanyak 0 anak (0%), kategori berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 1 anak (9%) dan kategori untuk berkembang sangat baik (BSB) 11 anak (91%).

d. Refleksi

Hasil paparan siklus I berdasarkan pengamatan pada proses pembelajaran bisa dilihat bahwa telah mengalami banyak peningkatan pada kemampuan kognitif anak dengan menggunakan media permainan *puzzle* yang peneliti terapkan jika dibandingkan dengan hasil pengamatan pada siklus I. Pada siklus II ini berdasarkan hasil pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung dengan baik dan kekurangan pada pertemuan sebelumnya telah dapat diperbaiki, dan penelitian tindakan kelas terhadap penggunaan media permainan *puzzle* dalam meningkatkan kognitif anak dihentikan karna telah memenuhi kriteria sesuai dengan harapan.

Tabel 4.8 Hasil Perbandingan Pengamatan Anak Siklus I dan Siklus II

No.	Aspek Perkembangan Capaian Kelas	Siklus	
		I	II
1.	Belum Berkembang (BB)	0%	0%
2.	Mulai Berkembang (MB)	8,3%	0%
3.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	83,4%	9%
4.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	8,3%	91%

Berdasarkan tabel perbandingan di atas hasil observasi rata-rata pada siklus I anak yang mempunyai capaian perkembangan mulai berkembang (MB) sebanyak 1 anak (8,3%), berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 10 anak (84%) dan hanya ada 1 anak (8,3%) yang berkembang sangat baik (BSB). Pada siklus II anak yang mempunyai capaian perkembangan berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 1 anak (9%) dan berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 11 anak (91%).

E. Hasil Pembahasan

1. Penerapan Media Permainan *Puzzle* dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di kelas B2 Taman Kanak-Kanak Jumnih Kota Palopo

Penerapan media permainan *puzzle* terhadap pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak di kelas B2 Taman Kanak-Kanak Jumnih Kota Palopo. Penelitian dilaksanakan pada 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II, setiap siklus membahas tentang bagaimana cara meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui media permainan *puzzle*. Pada pelaksanaan ini, setiap siklus terbagi menjadi 3 kegiatan yaitu (kegiatan awal), kegiatan (inti), dan (kegiatan penutup).

Pada siklus I capaian perkembangan anak di pertemuan pertama menunjukkan bahwa anak mempunyai tingkat capaian perkembangan belum berkembang (BB) yaitu 3 anak (25%), mulai berkembang (MB) 6 anak (50%), berkembang sesuai harapan (BSH) 3 anak (25%). Pertemuan kedua menunjukkan capaian perkembangan mulai berkembang (MB) 3 anak (25%), berkembang

sesuai harapan (BSH) 9 anak (75%). Pertemuan ketiga menunjukkan capaian perkembangan mulai berkembang (MB) 3 anak (25%), berkembang sesuai harapan (BSH) 9 anak (75%). Pertemuan ketiga capaian perkembangan mulai berkembang (MB) 4 anak (34%), berkembang sesuai harapan (BSH) 8 anak (66%).

Siklus II capaian perkembangan anak di pertemuan pertama menunjukkan bahwa anak mempunyai tingkat capaian perkembangan mulai berkembang (MB) 1 anak (9%), berkembang sesuai harapan (BSH) 4 anak (33%), berkembang sangat baik (BSB) 7 anak (58%). Pertemuan kedua capaian perkembangan mulai berkembang (MB) 1 anak (9%), berkembang sesuai harapan (BSH) 2 anak (16%), berkembang sangat baik (BSB) 9 anak (75%). Pertemuan ketiga menunjukkan capaian perkembangan berkembang sesuai harapan (BSH) 4 anak (34%), berkembang sangat baik (BSB) 8 anak (66%). Pertemuan keempat capaian perkembangan berkembang sesuai harapan (BSH) 2 anak (16%), berkembang sangat baik (BSB) 10 anak (84%).

Hasil penelitian di atas berdasarkan dengan teori Jean Piaget dalam Dwi Retno Suminar, bahwa dalam diri anak-anak perlu terjadi proses akomodasi dan asimilasi dalam menangkap sesuatu yang baru bagi proses kognitifnya, demikian juga dalam proses bermain. Ketika bermain, anak akan mencoba memahami hal-hal baru yang ditemuinya dengan menggunakan skema yang telah ada pada dirinya yang disebut sebagai proses skema asimilasi, akomodasi.³⁶ Oleh karena itu pengaruh bermain bagi anak sangatlah penting agar mereka mendapatkan

³⁶ Dwi retno Suminar, *“Psikologi Bermain: Bermain dan Permainan bagi Perkembangan Anak”*, (Surabaya: Airlangga University Press, 2019), h. 36.

stimulasi yang dapat berkembang dengan optimal, bermain juga sangat mendukung bagi perkembangan kognitif mereka selanjutnya dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

Menurut Fisher (1992) Bermain memang sangat berpengaruh dan berhasil meningkatkan perkembangan anak, dampak permainan terhadap perkembangan kognitif, ukuran efek terkuat adalah kemampuan kognitif yang penting dalam berpikir kreatif.³⁷ Bermain tidak hanya membuat perasaan anak senang, tanpa disadari dengan kegiatan bermain itulah anak akan mengembangkan sikap kreatif dan berusaha untuk menemukan pemecahan masalah yang ia dapatkan pada saat bermain.

Bermain memberikan manfaat bagi perkembangan kognitif anak, menurut Vygotsky, bermain adalah pengaturan yang sangat baik untuk perkembangan kognitif, dia terutama tertarik pada aspek simbolik dan membuat percaya, seperti ketika seorang anak mengendarai tongkat seolah-olah itu adalah kuda untuk anak kecil.³⁸ Situasi imajiner itu adalah nyata dan orang tua harus mendorong permainan anak yang imajiner seperti itu karena dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak, terutama pemikiran kreatif kognitif.

Salah satu permainan edukatif yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak adalah permainan *puzzle*. *Puzzle* merupakan permainan bongkar pasang yang telah diacak susunannya, melalui permainan *puzzle* inilah anak yang bermain *puzzle* tersebut di tuntut untuk menyelesaikan dengan kepandaian dan kreatif juga memerlukan kreativitas.

³⁷ Ibid, h. 44.

³⁸ Muhammad Usman, “Perkembangan Bahasa dalam Bermain dan Permainan”, (Yogyakarta: Deepublish, 2015), h. 100.

2. Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak melalui Media Permainan *Puzzle* di Kelas B2 Taman Kanak-Kanak Jumnih Kota Palopo

Penerapan media permainan *puzzle* terhadap perkembangan kemampuan kognitif anak di kelas B2 Taman Kanak-Kanak Jumnih Kota Palopo terbukti meningkat dan berhasil mencapai target yang peneliti inginkan. Hasil tersebut dapat dilihat dari jumlah rata-rata pada siklus I (63%) dan siklus II (91%). Dan untuk hasil rata-rata observasi terhadap anak pada siklus I anak mempunyai capaian perkembangan mulai berkembang (MB) 1 anak (8,3%), berkembang sesuai harapan (BSH) 10 anak (83,4%), dan berkembang sangat baik (BSB) hanya ada 1 anak (8,3%). Pada siklus II anak yang mempunyai capaian perkembangan berkembang sesuai harapan (BSH) 1 anak (9%), dan anak yang memperoleh capaian perkembangan berkembang sangat baik (BSB) ada 11 anak atau (91%). Jadi penerapan media permainan *puzzle* pada pembelajaran di kelas B2 Taman Kanak-Kanak Jumnih Kota Palopo dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam menyusun *puzzle*.

Bermain adalah hal yang sangat penting bagi perkembangan anak, baik itu perkembangan fisik, emosi, mental, intelektual, kreativitas dan sosial. Dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak, dibutuhkan sebuah permainan edukatif seperti *puzzle*, banyak manfaat yang bisa diperoleh dari bermain *puzzle*, contohnya mengasah kemampuan berpikir anak dalam menyimpulkan letak

gambar sesuai logika, melatih koordinasi tangan dan mata serta melatih daya konsentrasi, kreativitas dalam menyelesaikan sebuah tugas.³⁹

Puzzle merupakan permainan yang cukup rumit, karena dalam memainkan *puzzle* dibutuhkan kesabaran dan ketekunan. Apabila anak berhasil dalam merangkai sebuah *puzzle* maka anak tersebut akan merasa percaya diri bahwa ia bisa menggunakan kemampuan kognitifnya untuk berpikir secara logis.



IAIN PALOPO

³⁹ Mayke S. Tedjasaputra, "*Bermain, main dan Permainan*", (Jakarta: Grasindo, 2001), h. 81.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

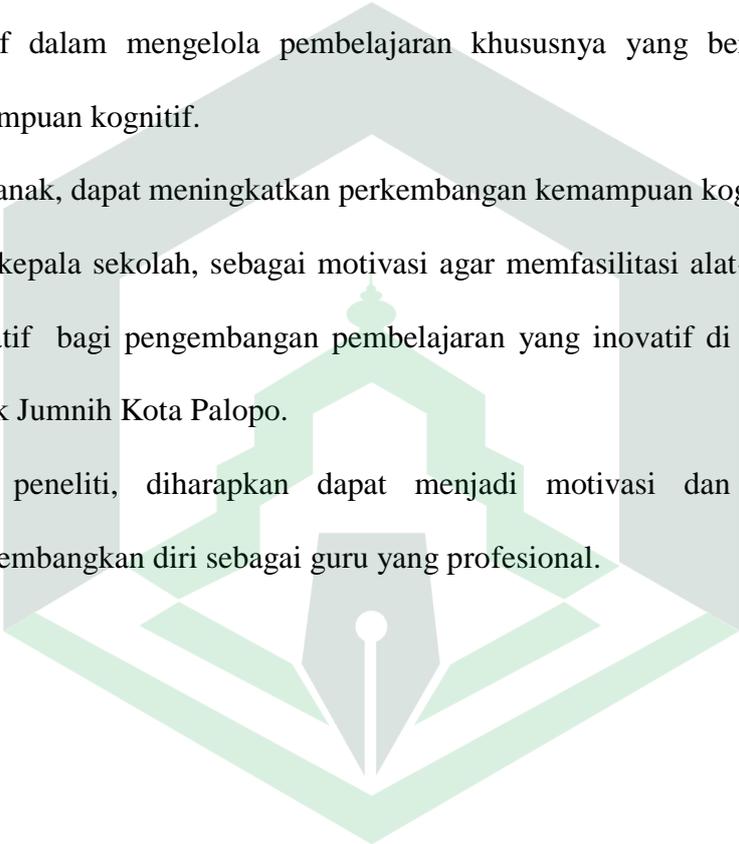
Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil disimpulkan bahwa, kemampuan kognitif anak usia dini dapat di tingkatkan melalui permainan *puzzle* di kelas B2 Taman Kanak-Kanak Jumnih Kota palopo. Hal ini dapat mengalami peningkatan sesuai target peneliti.

1. Pada siklus I meningkat sebesar 63% dan siklus II meningkat sebesar 98%. Sedangkan untuk hasil observasi terhadap anak rata-rata pada siklus I capaian perkembangan mulai berkembang (MB) 1 anak (8,3%), berkembang sesuai harapan (BSH) 10 anak (84%), dan berkembang sangat baik (BSB) hanya ada 1 anak (8,3%). Pada siklus II anak yang mempunyai capaian perkembangan berkembang sesuai harapan (BSH) 1 anak (9%), dan anak yang memperoleh capaian perkembangan berkembang sangat baik (BSB) ada 11 anak atau (91%).
2. Rata-rata hasil belajar siswa kelas B2 Taman Kanak-Kanak Jumnih Kota Palopo setelah diterapkan permainan *puzzle* mengalami peningkatan yang cukup signifikan sebanyak 85%. Meningkatnya hasil rata-rata belajar kelas B2 setelah diterapkan permainan *puzzle* dari siklus 1 sebesar 53% ke siklus II sebesar 92% besar peningkatan 39%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka peneliti menyarankan beberapa hal diantaranya adalah:

1. Bagi guru, diharapkan agar dapat menerapkan metode permainan *puzzle* pada pembelajaran yang dapat menarik perhatian anak-anak, serta guru dapat lebih kreatif dalam mengelola pembelajaran khususnya yang berkaitan dengan kemampuan kognitif.
2. Bagi anak, dapat meningkatkan perkembangan kemampuan kognitif.
3. Bagi kepala sekolah, sebagai motivasi agar memfasilitasi alat-alat permainan edukatif bagi pengembangan pembelajaran yang inovatif di Taman Kanak-Kanak Jumnih Kota Palopo.
4. Bagi peneliti, diharapkan dapat menjadi motivasi dan acuan dalam mengembangkan diri sebagai guru yang profesional.



IAIN PALOPO

Daftar Pustaka

- Ahmad Susanto, *“Bimbingan dan Konseling di Taman Kanak-kanak”*, Jakarta: Kencana, 2015
- Ahmad Susanto, *“Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya ”*, Jakarta: Kencana, 2011
- Angela Firmina Nai, *“Teori Belajar dan Pembelajaran”*, Yogyakarta: CV Budi Utama, 2017
- April Arfianti Yoke, *“Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini Mengenai Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Bermain Puzzle Di Tk Dharma Wanita Ringinpitu Tulungagung Kelompok A Tahun Pelajaran 2017/2018”*, 2017
- Dadan Suryana, *“Pendidikan Anak Usia Dini”*, Jakarta: Kencana, 2016
- Dadan Suryana, *“Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak”*, Jakarta: Kencana, 2016
- Danar Santi, *“Pendidikan Anak Usia Dini Antara Teori Dan Praktek,”* Bandung: Mancana Jaya Cemerlang, 2009
- Darmadi, *“Asyiknya Belajar Sambil Bermain”*, Lampung: Guepedia.com, 2018
- Departemen Agama Republik Indonesia, *“Al-Qur’an dan Terjemahannya”*. Jakarta : Menteri Agama Republik Indonesia, 2015
- Departemen Agama Republik Indonesia, *“Al-Qur’an dan Terjemahnya”*, Surabaya: Menteri Agama, 2012
- Dwi retno Suminar, *“Psikologi Bermain: Bermain dan Permainan bagi Perkembangan Anak”*, Surabaya: Airlangga University Press, 2019
- Euis Sunarti dan Purwanti Rulli. *Ajarkan Anak Keterampilan Hidup Sejak Dini*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2005
- Fadlillah M., *“Bermain dan Permainan Anak”*, Jakarta: Prenada Media Group, 2017
- Faizah, dkk, *“Psikologi Pendidikan”*, Malang: Universitas Brawijaya Press, 2017
- Fridani Lara, dkk, *“Evaluasi Perkembangan Anak Usia Dini”*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2011

- Gunarti Winda, dkk, "*Metode Pengembangan Perilaku Dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*", Jakarta: Universitas Terbuka, 2010
- Hasmalena, dkk, "*Bermain dan Permainan*", Tasikmalaya: Edu Publisher, 2019
- Herdina Indrijati, "*Psikologi Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini*", Jakarta: Kencana, 2017
- Igak Wardhani, Kuswaya Wihardit, "*Penelitian Tindakan Kelas*", Jakarta: Universitas Terbuka, 2009
- John Santrock W., *Psikologi Pendidikan terjemahan*, Jakarta: Kencana, 2008
- Khadijah, "*Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*", Jakarta: Perdana Mulya Sarana, 2016
- Lestari Puji, "Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Bermain Puzzle Pada Anak" Kelompok B di TK Klumpri Desa Mojolaban, Sukoharjo" 2011
- Masganti Sit, "*Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*", Jakarta: Kencana, 2017
- Mayke S. Tedjasaputra, "*Bermain, main dan Permainan*", Jakarta: Grasindo, 2001
- Muhammad Usman, "*Perkembangan Bahasa dalam Bermain dan Permainan*", Yogyakarta: Deepublish, 2015
- Nurani Sujiono Yuliani, "*Metode Pengembangan Kognitif*", Jakarta: Universitas Terbuka, 2010
- Permendikbud, *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: 2014
- Rahasia Bunda <http://rahasiaibunda.blogspot.com/2015/12/6-pilihan-mainan-puzzle-untuk-anak.html> (online) diakses 25 Desember 2015

RIWAYAT HIDUP PENULIS



Irma Laynia, dilahirkan pada Tanggal 17 Juli 1997 di Desa Patoloan Kecamatan Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara. Penulis merupakan anak ketiga dari empat bersaudara dari Anwar dan Suprapti.

Penulis pertama kali menempuh Pendidikan Sekolah Dasar di Madrasah Ibtidaiyah Pesantren Al-Falah Desa Patoloan Kecamatan Bone-bone (2003-2008), Sekolah Menengah Pertama di Madrasah Tsanawiyah Pesantren Al-Falah Desa Patoloan Kecamatan Bone-Bone (2008-2011), dan Sekolah Menengah Atas di Madrasah Aliyah Pesantren Al-Falah Desa Patoloan Kecamatan Bone-Bone (2011-2014).

Pada Tahun 2015 penulis mendaftarkan diri di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo, dan berhasil diterima sebagai mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Pada akhir studinya, penulis menyusun dan menulis skripsi dengan judul **“Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan *Puzzle* di Kelas B2 Taman Kanak-Kanak Jumnih Kota Palopo”**. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada jenjang strata satu (S1) dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

L

A

M

P

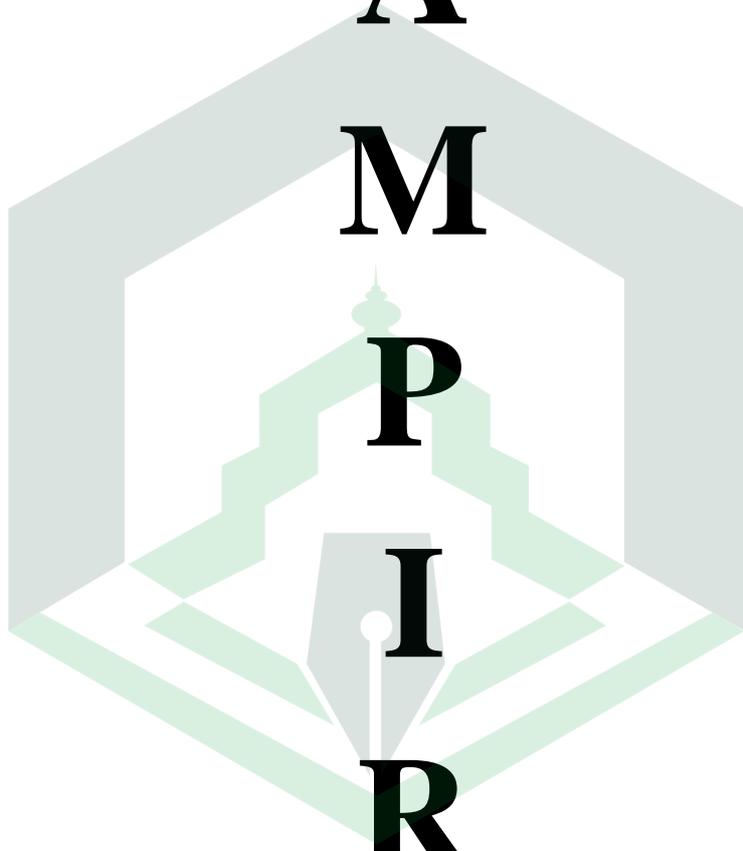
I

R

IAIN PALOPO

A

N





**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK-KANAK JUMNIH**

Semester/ Bulan/ Minggu ke	: II/ Januari/ II
Hari/ Tanggal	: Senin, 13 Januari 2020
Kelompok/ Usia	: B/ 5- 6 Tahun
Tema/ Sub Tema/ Sub-sub Tema	: Tanaman/ Sayur-sayuran/ Kangkung

1. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Mengenal dan mengetahui berbagai jenis tanaman sayur
- Mengenal nama, ciri-ciri, manfaat, pertumbuhan tanaman sayur kangkung
- Mengenal konsep huruf pada kata kangkung

2. MATERI PEMBIASAAN

- Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (SOP kegiatan awal)
- Kebiasaan/perilaku dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan (SOP kegiatan penyambutan dan penjemputan)
- Menjaga/merawat tanaman (SOP kegiatan pagi)
- Kebiasaan makan makanan bergizi seimbang (SOP makan)

3. MATERI KEGIATAN

- Tanaman sayur ciptaan Tuhan
- Jenis, nama, ciri-ciri, manfaat, pertumbuhan tanaman sayur
- Melakukan perintah sesuai permintaan
- Membuat hasil karya tentang tanaman sayur

4. METODE PEMBELAJARAN

- Diskusi/ Tanya jawab - Latihan - Resitasi/ Penugasan
- Demonstrasi

5. ALAT DAN BAHAN

- LKA/ buku tulis, pensil, untuk kegiatan menulis kata kangkung
- Puzzle “keluarga sayuran” untuk menyusun puzzle macam-macam sayuran angka 1-10 secara acak
- LKA, pensil warna, untuk mewarnai sketsa gambar sayur kangkung

6. PEMBUKAAN (± 30 Menit)

- Doa sebelum belajar
- Surah Al-Fatihah sampai Al-Kafirun, Doa untuk kedua orang tua
- Memotivasi anak untuk siap mengikuti kegiatan hari ini
- Apersepsi (menanyakan tugas dan pelajaran kemarin)
- Diskusi tentang tanaman sayur ciptaan Tuhan
- Motorik kasar

7. KEGIATAN INTI (± 60 Menit)
<ul style="list-style-type: none"> MENGAMATI Anak mengamati sayur kangkung
<ul style="list-style-type: none"> MENANYA Anak didorong untuk bertanya apa yang mereka ingin tahu tentang kangkung (nama, jenis, ciri-ciri, manfaat, pertumbuhan)
<ul style="list-style-type: none"> MENGUMPULKAN INFORMASI Anak menyimak penjelasan guru tentang sayur kangkung (nama, jenis, ciri-ciri, manfaat, pertumbuhan)
<ul style="list-style-type: none"> MENALAR Anak menyebutkan jenis tanaman sayur daun-daunan seperti kangkung
<ul style="list-style-type: none"> MENKOMUNIKASIKAN
<ul style="list-style-type: none"> ☺ Kelompok 1 : Menulis kata kangkung
<ul style="list-style-type: none"> ☺ Kelompok 2 : Bermain puzzle keluarga sayuran angka 1-10 secara acak
<ul style="list-style-type: none"> ☺ Kelompok 3 : Mewarnai gambar sayur kangkung
<ul style="list-style-type: none"> ☺ Kelompok pengaman : Bermain kartu gambar
<ul style="list-style-type: none"> Anak menceritakan hasil karyanya Berdoa setelah belajar
8. ISTIRAHAT (± 30 Menit)
<ul style="list-style-type: none"> MAKAN BERMAIN BEBAS/ OUT DOOR
9. PENUTUP (± 30 Menit)
<ul style="list-style-type: none"> Diskusi kegiatan yang telah dilakukan dan paling disukai Diskusi perasaan anak setelah berkegiatan hari ini Tugas : bertanya kepada ayah/ibu mengapa beras menjadi makanan pokok kita? Pesan-pesan : menghargai makanan / tidak membuang-buang makanan Menginformasikan untuk kegiatan besok Doa keluar sekolah

10. INDIKATOR PENILAIAN

PROGRAM PENGEMBRANGAN	KD	INDIKATOR	CAPAIAN PERKEMBANGAN			
			B B	M B	B S H	B S B
NAM	3.1-4.1	Anak mampu berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan				
	1.1	Anak memahami bahwa tanaman ciptaan Tuhan				
	1.2	Anak terbiasa menjaga dan merawat tanaman				
FISIK MOTORIK	2.1	Anak terbiasa makan makanan bergizi seimbang				
SOSEM	2.11	Anak terbiasa berperilaku dapat menyesuaikan diri dengan sekitarnya				
KOGNITIF	3.8-4.8	Anak mengenal nama, jenis, ciri-ciri, manfaat, pertumbuhan tanaman sayur				
BAHASA	3.10-4.10	Anak mampu melakukan perintah sesuai dengan intruksi				
SENI	3.15-4.15	Anak mampu membuat berbagai hasil karya seni tentang tanaman				

Mengetahui,

K. Jumnih Palopo



Hilman, S.Pd.
NIP. 19830414 200604 2 024

Palopo, 13 Januari 2020

Peneliti

Irma Lavnia
NIM 15 0207 0002

IAIN PALOPO



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TAMAN KANAK-KANAK JUMNIH

Semester/ Bulan/ Minggu ke	: II/ Januari/ II
Hari/ Tanggal	: Selasa, 14 Januari 2020
Kelompok/ Usia	: B/ 5- 6 Tahun
Tema/ Sub Tema/ Sub-sub Tema	: Tanaman/ Sayur-sayuran/ Wortel

1. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Mengenal dan mengetahui berbagai jenis tanaman sayur
- Mengenal nama, ciri-ciri, manfaat, pertumbuhan tanaman sayur wortel
- Mengenal konsep huruf pada kata wortel

2. MATERI PEMBIASAAN

- Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (SOP kegiatan awal)
- Kebiasaan/perilaku dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan (SOP kegiatan penyambutan dan penjemputan)
- Menjaga/merawat tanaman (SOP kegiatan pagi)
- Kebiasaan makan makanan bergizi seimbang (SOP makan)

3. MATERI KEGIATAN

- Tanaman sayur ciptaan Tuhan
- Jenis, nama, ciri-ciri, manfaat, pertumbuhan tanaman sayur
- Melakukan perintah sesuai permintaan
- Membuat hasil karya tentang tanaman sayur

4. METODE PEMBELAJARAN

- Diskusi/ Tanya jawab - Latihan - Resitasi/ Penugasan

5. ALAT DAN BAHAN

- Buku berpetak, pensil, untuk kegiatan meniru menulis kata wortel
- Media puzzle wortel kurang dari dan lebih dari
- LKA, lem, potongan kertas warna orange dan hijau untuk kegiatan mengkolase gambar wortel

6. PEMBUKAAN (± 30 Menit)

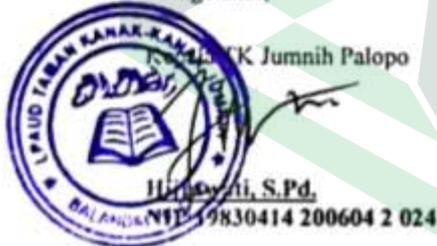
- Doa sebelum belajar
- Surah Al-Fatihah sampai Al-Kafirun, Doa sebelum dan bangun tidur
- Memotivasi anak untuk siap mengikuti kegiatan hari ini
- Apersepsi (menanyakan tugas dan pelajaran kemarin)
- Diskusi tentang tanaman sayur ciptaan Tuhan
- Motorik kasar

7. KEGIATAN INTI (± 60 Menit)
<ul style="list-style-type: none"> MENGAMATI Anak mengamati sayur wortel
<ul style="list-style-type: none"> MENANYA Anak didorong untuk bertanya apa yang mereka ingin tahu tentang wortel (nama, jenis, ciri-ciri, manfaat, pertumbuhan)
<ul style="list-style-type: none"> MENGUMPULKAN INFORMASI Anak menyimak penjelasan guru tentang sayur wortel (nama, jenis, ciri-ciri, manfaat, pertumbuhan)
<ul style="list-style-type: none"> MENALAR Anak menyebutkan jenis tanaman sayur umbi-umbian seperti wortel
<ul style="list-style-type: none"> MENKOMUNIKASIKAN
<ul style="list-style-type: none"> ☺ Kelompok 1 : Menulis kata wortel
<ul style="list-style-type: none"> ☺ Kelompok 2 : Bermain puzzle wortel kurang dari dan lebih dari
<ul style="list-style-type: none"> ☺ Kelompok 3 : mengkolase gambar wortel
<ul style="list-style-type: none"> ☺ Kelompok pengaman : Bermain kartu gambar
<ul style="list-style-type: none"> Anak menceritakan hasil karyanya Berdoa setelah belajar
8. ISTIRAHAT (± 30 Menit)
<ul style="list-style-type: none"> MAKAN BERMAIN BEBAS/ OUT DOOR
9. PENUTUP (± 30 Menit)
<ul style="list-style-type: none"> Diskusi kegiatan yang telah dilakukan dan paling disukai Diskusi perasaan anak setelah berkegiatan hari ini Tugas : bertanya kepada ayah/ibu jenis vitamin pada wortel dan apa manfaatnya? Pesan-pesan : untuk rajin makan sayur Menginformasikan untuk kegiatan besok Doa keluar sekolah

10. INDIKATOR PENILAIAN

PROGRAM PENGEMBANGAN	KD	INDIKATOR	CAPAIAN PERKEMBANGAN			
			B B	M B	B S H	B S B
NAM	3.1-4.1	Anak mampu berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan				
	1.1	Anak memahami bahwa tanaman ciptaan Tuhan				
	1.2	Anak terbiasa menjaga dan merawat tanaman				
FISIK MOTORIK	2.1	Anak terbiasa makan makanan bergizi seimbang				
SOSEM	2.11	Anak terbiasa berperilaku dapat menyesuaikan diri dengan sekitarnya				
KOGNITIF	3.8-4.8	Anak mengenal nama, jenis, ciri-ciri, mafaat pertumbuhan tanaman sayur				
BAHASA	3.10-4.10	Anak mampu melakukan perintah sesuai dengan intruksi				
SENI	3.15-4.15	Anak mampu membuat berbagai hasil karya seni tentang tanaman				

Mengetahui,



Kumhura Jurnih Palopo

Hidayati, S.Pd.
NIM 19830414 200604 2 024

Palopo, 14 Januari 2020

Peneliti

Irma Lavnia
NIM 15 0207 0002

IAIN PALOPO



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TAMAN KANAK-KANAK JUMNEH

Semester/ Bulan/ Minggu ke	: II/ Januari/ II
Hari/ Tanggal	: Rabu, 15 Januari 2020
Kelompok/ Usia	: B/ 5- 6 Tahun
Tema/ Sub Tema/ Sub-sub Tema	: Tanaman/ Sayur-sayuran/ Terong

1. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Mengetahui dan mengenal berbagai jenis tanaman sayur
- Mengetahui nama, ciri-ciri, manfaat, pertumbuhan tanaman sayur terong
- Mengetahui konsep huruf pada kata terong

2. MATERI PEMBIASAAN

- Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (SOP kegiatan awal)
- Kebiasaan/perilaku dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan (SOP kegiatan penyambutan dan penjemputan)
- Menjaga/merawat tanaman (SOP kegiatan pagi)
- Kebiasaan makan makanan bergizi seimbang (SOP makan)

3. MATERI KEGIATAN

- Tanaman sayur ciptaan Tuhan
- Jenis, nama, ciri-ciri, manfaat, pertumbuhan tanaman sayur
- Melakukan perintah sesuai permintaan
- Membuat hasil karya tentang tanaman sayur

4. METODE PEMBELAJARAN

- Diskusi/ Tanya jawab - Latihan - Resitasi/ Penugasan

5. ALAT DAN BAHAN

- Buku tulis, pensil untuk kegiatan menulis kata terong
- Puzzle (sayur-sayuran) berbentuk geometri untuk mengklasifikasikan berdasarkan warna, bentuk dan ukuran
- Buku gambar, pensil, pensil warna, untuk menggambar terong

6. PEMBUKAAN (± 30 Menit)

- Doa sebelum belajar
- Surah Al-Fatihah sampai Al-Kafirun, Doa masuk dan keluar wc
- Memotivasi anak untuk siap mengikuti kegiatan hari ini
- Apersepsi (menanyakan tugas dan pelajaran kemarin)
- Diskusi tentang tanaman sayur ciptaan Tuhan
- Motorik kasar

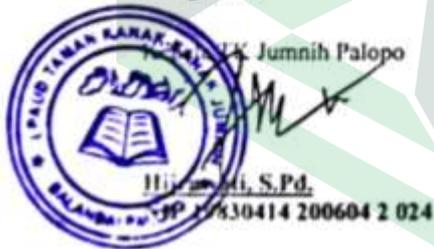
7. KEGIATAN INTI (± 60 Menit)
<ul style="list-style-type: none"> MENGAMATI Anak mengamati sayur terong
<ul style="list-style-type: none"> MENANYA Anak didorong untuk bertanya apa yang mereka ingin tahu tentang terong (nama, jenis, ciri-ciri, manfaat, pertumbuhan) konsep pada kata terong/ cara bermain puzzle sayuran berbentuk geometri
<ul style="list-style-type: none"> MENGUMPULKAN INFORMASI Anak menyimak penjelasan guru tentang terong (nama, jenis, ciri-ciri, manfaat, pertumbuhan) konsep huruf pada kata terong cara bermain puzzle sayuran berbentuk geometri
<ul style="list-style-type: none"> MENALAR Anak menyebutkan perbedaan/persamaan terong dan wortel
<ul style="list-style-type: none"> MENKOMUNIKASIKAN
<ul style="list-style-type: none"> ☺ Kelompok 1 : Menulis kata terong
<ul style="list-style-type: none"> ☺ Kelompok 2 : mengklasifikasikan puzzle sayuran berbentuk geometri sesuai dengan warna, bentuk dan ukurannya
<ul style="list-style-type: none"> ☺ Kelompok 3 : menggambar terong
<ul style="list-style-type: none"> ☺ Kelompok pengaman : Bermain kartu gambar
<ul style="list-style-type: none"> Anak menceritakan hasil karyanya Berdoa setelah belajar
8. ISTIRAHAT (± 30 Menit)
<ul style="list-style-type: none"> MAKAN BERMAIN BEBAS/ OUT DOOR
9. PENUTUP (± 30 Menit)
<ul style="list-style-type: none"> Diskusi kegiatan yang telah dilakukan dan paling disukai Diskusi perasaan anak setelah berkegiatan hari ini Tugas : bertanya kepada ayah/ibu jenis vitamin pada terong dan apa manfaatnya? Pesan-pesan : untuk rajin makan sayur Menginformasikan untuk kegiatan besok Doa keluar sekolah

10. INDIKATOR PENILAIAN

PROGRAM PENGEMBANGAN	KD	INDIKATOR	CAPAIAN PERKEMBANGAN			
			B B	M B	B S H	B S B
NAM	3.1-4.1	Anak mampu berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan				
	1.1	Anak memahami bahwa tanaman ciptaan Tuhan				
	1.2	Anak terbiasa menjaga dan merawat tanaman				
FISIK MOTORIK	2.1	Anak terbiasa makan makanan bergizi seimbang				
SOSEM	2.11	Anak terbiasa berperilaku dapat menyesuaikan diri dengan sekitarnya				
KOGNITIF	3.8-4.8	Anak mengenal nama, jenis, ciri-ciri, manfaat pertumbuhan tanaman sayur				
BAHASA	3.10-4.10	Anak mampu melakukan perintah sesuai dengan intruksi				
SENI	3.15-4.15	Anak mampu membuat berbagai hasil karya seni tentang tanaman				

Mengetahui,

Palopo, 15 Januari 2020



Peneliti

[Handwritten Signature]
Erma Lavnia
 NIM 15 0207 0002

IAIN PALOPO



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TAMAN KANAK-KANAK JUMNIAH

Semester/ Bulan/ Minggu ke	: II/ Januari/ II
Hari/ Tanggal	: Kamis, 16 Januari 2020
Kelompok/ Usia	: B/ 5- 6 Tahun
Tema/ Sub Tema/ Sub-sub Tema	: Tanaman/ Sayur-sayuran/ Sawi

1. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Mengenal dan mengetahui berbagai jenis tanaman sayur
- Mengenal nama, ciri-ciri, manfaat, pertumbuhan tanaman sayur sawi
- Mengenal konsep huruf “w” pada kata sawi

2. MATERI PEMBIASAAN

- Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (SOP kegiatan awal)
- Kebiasaan/perilaku dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan (SOP kegiatan penyambutan dan penjemputan)
- Menjaga/merawat tanaman (SOP kegiatan pagi)
- Kebiasaan makan makanan bergizi seimbang (SOP makan)

3. MATERI KEGIATAN

- Tanaman sayur ciptaan Tuhan
- Jenis, nama, ciri-ciri, manfaat, pertumbuhan tanaman sayur
- Melakukan perintah sesuai permintaan
- Membuat hasil karya tentang tanaman sayur

4. METODE PEMBELAJARAN

- Diskusi/ Tanya jawab - Latihan - Resitasi/ Penugasan

5. ALAT DAN BAHAN

- LKA, pensil untuk kegiatan meniru menulis huruf “w” pada kata sawi
- Puzzle jenis-jenis sayuran, untuk memasangkan berbagai bentuk puzzle sayur
- LKA, pensil warna, untuk kegiatan mewarnai sketsa gambar sayur sawi dengan memadukan warna hijau tua dan hijau muda

6. PEMBUKAAN (± 30 Menit)

- Doa sebelum belajar
- Surah Al-Fatihah sampai Al-Kafirun, Doa kebaikan dunia dan akhirat
- Memotivasi anak untuk siap mengikuti kegiatan hari ini
- Apersepsi (menanyakan tugas dan pelajaran kemarin)
- Diskusi tentang tanaman sayur ciptaan Tuhan
- Motorik kasar

7. KEGIATAN INTI (± 60 Menit)
<ul style="list-style-type: none"> MENGAMATI Anak mengamati sayur sawi
<ul style="list-style-type: none"> MENANYA Anak didorong untuk bertanya apa yang mereka ingin tahu tentang sawi (nama, jenis, ciri-ciri, manfaat, pertumbuhan) konsep pada kata sawi, media/cara bermain memasang puzzle sayuran sesuai dengan bentuknya
<ul style="list-style-type: none"> MENGUMPULKAN INFORMASI Anak menyimak penjelasan guru tentang sawi (nama, jenis, ciri-ciri, manfaat, pertumbuhan) konsep huruf pada kata sawi/cara bermain memasang puzzle sayuran sesuai dengan bentuknya
<ul style="list-style-type: none"> MENALAR Anak menyebutkan perbedaan/persamaan sawi dan kangkung
<ul style="list-style-type: none"> MENKOMUNIKASIKAN
<ul style="list-style-type: none"> ☺ Kelompok 1 : Menulis huruf “w” pada kata sawi
<ul style="list-style-type: none"> ☺ Kelompok 2 : Menyusun puzzle sayuran sesuai dengan bentuknya
<ul style="list-style-type: none"> ☺ Kelompok 3 : Mewarnai sketsa gambar sayur sawi dengan memadukan warna hijau tua dan hijau muda
<ul style="list-style-type: none"> ☺ Kelompok pengaman : Bermain kartu kata
<ul style="list-style-type: none"> Anak menceritakan hasil karyanya Berdoa setelah belajar
8. ISTIRAHAT (± 30 Menit)
<ul style="list-style-type: none"> MAKAN BERMAIN BEBAS/ OUT DOOR
9. PENUTUP (± 30 Menit)
<ul style="list-style-type: none"> Diskusi kegiatan yang telah dilakukan dan paling disukai Diskusi perasaan anak setelah berkegiatan hari ini Tugas : apa jenis sayur yang dimasak ibu dirumah hari ini? Pesan-pesan : untuk rajin makan sayur-sayuran Menginformasikan untuk kegiatan besok Doa keluar sekolah

10. INDIKATOR PENILAIAN

PROGRAM PENGEMBANGAN	KD	INDIKATOR	CAPAIAN PERKEMBANGAN			
			B B	M B	B S H	B S B
NAM	3.1-4.1	Anak mampu berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan				
	1.1	Anak memahami bahwa tanaman ciptaan Tuhan				
	1.2	Anak terbiasa menjaga dan merawat tanaman				
FISIK MOTORIK	2.1	Anak terbiasa makan makanan bergizi seimbang				
SOSEM	2.11	Anak terbiasa berperilaku dapat menyesuaikan diri dengan sekitarnya				
KOGNITIF	3.8-4.8	Anak mengenal nama, jenis, ciri-ciri, manfaat pertumbuhan tanaman sayur				
BAHASA	3.10-4.10	Anak mampu melakukan perintah sesuai dengan intruksi				
SENI	3.15-4.15	Anak mampu membuat berbagai hasil karya seni tentang tanaman				

Mengetahui,



Peneliti TK Jumnih Palopo
 Ikhlaswati, S.Pd.
 NIP. 19830414 200604 2 024

Palopo, 16 Januari 2020

Peneliti

Irma Lavnia
 Irma Lavnia
 NIM 15 0207 0002

IAIN PALOPO



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TAMAN KANAK-KANAK JUMNIH

Semester/ Bulan/ Minggu ke	: II/ Januari/ 3
Hari/ Tanggal	: Senin, 20 Januari 2020
Kelompok/ Usia	: B/ 5- 6 Tahun
Tema/ Sub Tema/ Sub-sub Tema	: Tanaman/ Buah-buahan/ Buah Berkulit -Kasar dan Berkulit Halus

1. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Mengetahui dan mengenali berbagai jenis tanaman buah
- Mengetahui nama, ciri-ciri, manfaat, pertumbuhan tanaman buah
- Mengklasifikasikan buah yang berkulit kasar dan halus

2. MATERI PEMBIASAAN

- Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (SOP kegiatan awal)
- Kebiasaan/perilaku dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan (SOP kegiatan penyambutan dan penjemputan)
- Menjaga/merawat tanaman (SOP kegiatan pagi)
- Kebiasaan makan makanan bergizi seimbang (SOP makan)

3. MATERI KEGIATAN

- Tanaman buah-buahan ciptaan Tuhan
- Jenis, nama, ciri-ciri, manfaat, pertumbuhan tanaman buah
- Melakukan perintah sesuai permintaan
- Membuat hasil karya tentang tanaman buah

4. METODE PEMBELAJARAN

- Diskusi/ Tanya jawab - Latihan - Resitasi/ Penugasan
- Demonstrasi

5. ALAT DAN BAHAN

- Buku berpetak, pensil, untuk kegiatan menulis huruf “k” pada buah yang berkulit kasar dan menulis huruf “h” pada buah yang berkulit halus
- Puzzle “pohon pintar” untuk menyusun puzzle macam-macam buah angka 1-10 secara acak
- Buku gambar, pensil, krayon, untuk menggambar dan mewarnai buah yang berkulit kasar dan berkulit halus

6. PEMBUKAAN (± 30 Menit)

- Doa sebelum belajar
- Surah Al-Fatihah sampai Al-Kafirun, Doa untuk kedua orang tua
- Memotivasi anak untuk siap mengikuti kegiatan hari ini
- Apersepsi (menanyakan tugas dan pelajaran kemarin)
- Diskusi tentang tanaman buah ciptaan Tuhan

7. KEGIATAN INTI (± 60 Menit)
<ul style="list-style-type: none"> MENGAMATI
Anak mengamati berbagai macam jenis buah yang berkulit kasar dan halus
<ul style="list-style-type: none"> MENANYA
Anak didorong untuk bertanya apa yang mereka ingin tahu tentang buah-buahan yang ditampilkan (nama, jenis, ciri-ciri, manfaat, pertumbuhan) konsep huruf awal kata kasar dan halus
<ul style="list-style-type: none"> MENGUMPULKAN INFORMASI
Anak menyimak penjelasan guru tentang buah-buahan yang ditampilkan (nama, jenis, ciri-ciri, manfaat, pertumbuhan) konsep huruf awal kata kasar dan halus
<ul style="list-style-type: none"> MENALAR
Anak menyebutkan jenis buah-buahan yang berkulit kasar dan halus
<ul style="list-style-type: none"> MENKOMUNIKASIKAN
☺ Kelompok 1 : Menulis huruf “k” untuk buah yang berkulit kasar, dan menulis huruf “h” untuk buah yang berkulit halus
☺ Kelompok 2 : Bermain puzzle “pohon pintar” untuk menyusun puzzle macam-macam buah berkulit kasar dan halus dengan menyusun angka 1-10 secara acak
☺ Kelompok 3 : Menggambar dan mewarnai buah yang berkulit kasar dan halus
☺ Kelompok pengaman : membuat keranjang buah dari pipet
<ul style="list-style-type: none"> Anak menceritakan hasil karyanya Berdoa setelah belajar
8. ISTIRAHAT (± 30 Menit)
<ul style="list-style-type: none"> MAKAN BERMAIN BEBAS/ OUT DOOR
9. PENUTUP (± 30 Menit)
<ul style="list-style-type: none"> Diskusi kegiatan yang telah dilakukan dan paling disukai Diskusi perasaan anak setelah berkegiatan hari ini Pesan-pesan : rajin makan buah-buahan Menginformasikan untuk kegiatan besok Doa keluar sekolah

10. INDIKATOR PENILAIAN

PROGRAM PENGEMBANGAN	KD	INDIKATOR	CAPAIAN PERKEMBANGAN			
			B B	M B	B S H	B S B
NAM	3.1-4.1	Anak mampu berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan				
	1.1	Anak memahami bahwa tanaman ciptaan Tuhan				
	1.2	Anak terbiasa menjaga dan merawat tanaman				
FISIK MOTORIK	3.3-4.3	Anak mampu melakukan berbagai motorik kasar				
SOSEM	3.14-4.14	Anak mampu mengungkapkan minat, kebutuhan dan keinginannya				
KOGNITIF	3.8-4.8	Anak mengenal nama, jenis, ciri-ciri, manfaat, pertumbuhan tanaman buah-buahan				
BAHASA	3.10-4.10	Anak mampu melakukan perintah sesuai dengan instruksi				
SENI	3.15-4.15	Anak mampu membuat berbagai hasil karya seni tentang tanaman buah				

Mengetahui,



Irma Laynia, S.Pd.

NIP. 19830414 200604 2 024

Palopo, 20 Januari 2020

Peneliti

Irma Laynia
NIM 15 0207 0002

IAIN PALOPO



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK-KANAK JUMNIH**

Semester/ Bulan/ Minggu ke	: II/ Januari/ 3
Hari/ Tanggal	: Selasa, 21 Januari 2020
Kelompok/ Usia	: B/ 5- 6 Tahun
Tema/ Sub Tema/ Sub-sub Tema	: Tanaman/ Buah-buahan/ Pisang

1. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Mengenal dan mengetahui berbagai jenis tanaman buah
- Mengenal nama, ciri-ciri, manfaat, pertumbuhan tanaman buah pisang
- Mengenal urutan bilangan 1-10

2. MATERI PEMBIASAAN

- Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (SOP kegiatan awal)
- Kebiasaan/perilaku dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan (SOP kegiatan penyambutan dan penjemputan)
- Menjaga/merawat tanaman (SOP kegiatan pagi)
- Kebiasaan makan makanan bergizi seimbang (SOP makan)

3. MATERI KEGIATAN

- Tanaman buah-buahan ciptaan Tuhan
- Jenis, nama, ciri-ciri, manfaat, pertumbuhan tanaman buah
- Melakukan perintah sesuai permintaan
- Membuat hasil karya tentang tanaman buah

4. METODE PEMBELAJARAN

- Diskusi/ Tanya jawab - Latihan - Resitasi/ Penugasan

5. ALAT DAN BAHAN

- LKA, pensil, kartu kalimat, untuk kegiatan menulis kalimat dibawah gambar "aku suka makan pisang"
- Puzzle kurang dari dan lebih dari berbentuk pisang untuk menyusun puzzle penjumlahan dan pengurangan
- LKA, lem, potongan kertas warna kuning untuk mengkolase gambar pisang

6. PEMBUKAAN (± 30 Menit)

- Doa sebelum belajar
- Surah Al-Fatihah sampai Al-Kafirun, Doa sebelum dan bangun tidur
- Memotivasi anak untuk siap mengikuti kegiatan hari ini
- Apersepsi (menanyakan tugas dan pelajaran kemarin)
- Diskusi tentang tanaman buah ciptaan Tuhan
- Motorik kasar

7. KEGIATAN INTI (± 60 Menit)
<ul style="list-style-type: none"> MENGAMATI Anak mengamati buah pisang
<ul style="list-style-type: none"> MENANYA Anak didorong untuk bertanya apa yang mereka ingin tahu tentang buah pisang (nama, jenis, ciri-ciri, manfaat, pertumbuhan) konsep urutan bilangan 1-10
<ul style="list-style-type: none"> MENGUMPULKAN INFORMASI Anak menyimak penjelasan guru tentang buah pisang (nama, jenis, ciri-ciri, manfaat, pertumbuhan) konsep urutan bilangan 1-10
<ul style="list-style-type: none"> MENALAR Anak menyebutkan berbagai jenis buah pisang
<ul style="list-style-type: none"> MENKOMUNIKASIKAN
<ul style="list-style-type: none"> ☺ Kelompok 1 : Menempel kalimat dibawah gambar “aku suka makan pisang”
<ul style="list-style-type: none"> ☺ Kelompok 2 : Bermain puzzle kurang dari dan lebih dari berbentuk pisang dan menyusun puzzle penjumlahan dan pengurangan
<ul style="list-style-type: none"> ☺ Kelompok 3 : mengkolase sketsa gambar pisang
<ul style="list-style-type: none"> ☺ Kelompok pengaman : membuat keranjang buah dari pipet
<ul style="list-style-type: none"> Anak menceritakan hasil karyanya Berdoa setelah belajar
8. ISTIRAHAT (± 30 Menit)
<ul style="list-style-type: none"> MAKAN BERMAIN BEBAS/ OUT DOOR
9. PENUTUP (± 30 Menit)
<ul style="list-style-type: none"> Diskusi kegiatan yang telah dilakukan dan paling disukai Diskusi perasaan anak setelah berkegiatan hari ini Pesan-pesan : rajin makan buah-buahan Menginformasikan untuk kegiatan besok Doa keluar sekolah

10. INDIKATOR PENILAIAN

PROGRAM PENGEMBANGAN	KD	INDIKATOR	CAPAIAN PERKEMBANGAN			
			B B	M B	B S H	B S B
NAM	3.1-4.1	Anak mampu berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan				
	1.1	Anak memahami bahwa tanaman ciptaan Tuhan				
	1.2	Anak terbiasa menjaga dan merawat tanaman				
FISIK MOTORIK	3.3-4.3	Anak mampu melakukan berbagai motorik kasar				
SOSEM	3.14-4.14	Anak mampu mengungkapkan minat, kebutuhan dan keinginannya				
KOGNITIF	3.8-4.8	Anak mengenal nama, jenis, ciri-ciri, manfaat, pertumbuhan tanaman buah-buahan				
BAHASA	3.10-4.10	Anak mampu melakukan perintah sesuai dengan instruksi				
SENI	3.15-4.15	Anak mampu membuat berbagai hasil karya seni tentang tanaman buah				

Mengetahui,

Palopo, 21 Januari 2020



Peneliti

Irma Laynia
NIM 15 0207 0002

IAIN PALOPO



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK-KANAK JUMNIH**

Semester/ Bulan/ Minggu ke	: II/ Januari/ 3
Hari/ Tanggal	: Rabu, 22 Januari 2020
Kelompok/ Usia	: B/ 5- 6 Tahun
Tema/ Sub Tema/ Sub-sub Tema	: Tanaman/ Buah-buahan/ Rambutan

1. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Mengetahui dan mengenal berbagai jenis tanaman buah
- Mengetahui nama, ciri-ciri, manfaat, pertumbuhan tanaman buah pisang
- Mengetahui konsep berat-ringan

2. MATERI PEMBIASAAN

- Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (SOP kegiatan awal)
- Kebiasaan/perilaku dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan (SOP kegiatan penyambutan dan penjemputan)
- Menjaga/merawat tanaman (SOP kegiatan pagi)
- Kebiasaan makan makanan bergizi seimbang (SOP makan)

3. MATERI KEGIATAN

- Tanaman buah-buahan ciptaan Tuhan
- Melakukan berbagai gerakan motorik kasar
- Jenis, nama, ciri-ciri, manfaat, pertumbuhan tanaman buah
- Melakukan perintah sesuai permintaan
- Membuat hasil karya tentang tanaman buah

4. METODE PEMBELAJARAN

- Diskusi/ Tanya jawab - Latihan - Resitasi/ Penugasan

5. ALAT DAN BAHAN

- Buku tulis, pensil, untuk menulis kata rambutan
- Puzzle buah-buahan berbentuk geometri, untuk mengklasifikasikan puzzle berdasarkan warna, bentuk dan ukuran
- Buku gambar, pensil, krayon, untuk menggambar dan mewarnai rambutan

6. PEMBUKAAN (± 30 Menit)

- Doa sebelum belajar
- Surah Al-Fatihah sampai Al-Kafirun, Doa masuk-keluar wc
- Memotivasi anak untuk siap mengikuti kegiatan hari ini
- Apersepsi (menanyakan tugas dan pelajaran kemarin)
- Diskusi tentang tanaman buah ciptaan Tuhan
- Motorik kasar

7. KEGIATAN INTI (± 60 Menit)
<ul style="list-style-type: none"> MENGAMATI Anak mengamati gambar buah rambutan
<ul style="list-style-type: none"> MENANYA Anak didorong untuk bertanya apa yang mereka ingin tahu tentang buah rambutan (nama, jenis, ciri-ciri, manfaat, pertumbuhan) konsep berat-ringan
<ul style="list-style-type: none"> MENGUMPULKAN INFORMASI Anak menyimak penjelasan guru tentang buah rambutan (nama, jenis, ciri-ciri, manfaat, pertumbuhan) konsep berat-ringan
<ul style="list-style-type: none"> MENALAR Anak menyebutkan buah yang berwarna seperti buah rambutan
<ul style="list-style-type: none"> MENKOMUNIKASIKAN
<ul style="list-style-type: none"> ☺ Kelompok 1 : Menulis kata rambutan
<ul style="list-style-type: none"> ☺ Kelompok 2 : Mengklasifikasikan puzzle buah-buahan berbentuk geometri berdasarkan warna, bentuk dan ukuran
<ul style="list-style-type: none"> ☺ Kelompok 3 : Menggambar dan mewarnai buah rambutan
<ul style="list-style-type: none"> ☺ Kelompok pengaman : Bermain tebak-tebakan nama buah
<ul style="list-style-type: none"> Anak menceritakan hasil karyanya Berdoa setelah belajar
8. ISTIRAHAT (± 30 Menit)
<ul style="list-style-type: none"> MAKAN BERMAIN BEBAS/ OUT DOOR
9. PENUTUP (± 30 Menit)
<ul style="list-style-type: none"> Diskusi kegiatan yang telah dilakukan dan paling disukai Diskusi perasaan anak setelah berkegiatan hari ini Pesan-pesan : rajin makan buah-buahan Menginformasikan untuk kegiatan besok Doa keluar sekolah

10. INDIKATOR PENILAIAN

PROGRAM PENGEMBANGAN	KD	INDIKATOR	CAPAIAN PERKEMBANGAN			
			B B	M B	B S H	B S B
NAM	3.1-4.1	Anak mampu berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan				
	1.1	Anak memahami bahwa tanaman ciptaan Tuhan				
	1.2	Anak terbiasa menjaga dan merawat tanaman				
FISIK MOTORIK	3.3-4.3	Anak mampu melakukan herbagai motorik kasar				
SOSEM	3.14-4.14	Anak mampu mengungkapkan minat, kebutuhan dan keinginannya				
KOGNITIF	3.8-4.8	Anak mengenal nama, jenis, ciri-ciri, manfaat, pertumbuhan tanaman buah-buahan				
BAHASA	3.10-4.10	Anak mampu melakukan perintah sesuai dengan intruksi				
SENI	3.15-4.15	Anak mampu membuat berbagai hasil karya seni tentang tanaman buah				

Mengetahui,

Hjirawati, S.Pd.



Hjirawati, S.Pd.

NIP.19930414 200604 2 024

Palopo, 22 Januari 2020

Peneliti

Irma Laynia

NIM 15 0207 0002

IAIN PALOPO



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TAMAN KANAK-KANAK JUMNIEH

Semester/ Bulan/ Minggu ke	: II/ Januari/ 3
Hari/ Tanggal	: Kamis, 23 Januari 2020
Kelompok/ Usia	: B/ 5- 6 Tahun
Tema/ Sub Tema/ Sub-sub Tema	: Tanaman/ Buah-buahan/ Apel

1. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Mengenal dan mengetahui berbagai jenis tanaman buah
- Mengenal nama, ciri-ciri, manfaat, pertumbuhan tanaman buah pisang
- Mengenal kalimat dengan struktur lengkap sederhana

2. MATERI PEMBIASAAN

- Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (SOP kegiatan awal)
- Kebiasaan/perilaku dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan (SOP kegiatan penyambutan dan penjemputan)
- Menjaga/merawat tanaman (SOP kegiatan pagi)
- Kebiasaan makan makanan bergizi seimbang (SOP makan)

3. MATERI KEGIATAN

- Tanaman buah-buahan ciptaan Tuhan
- Melakukan berbagai gerakan motorik kasar
- Jenis, nama, ciri-ciri, manfaat, pertumbuhan tanaman buah
- Melakukan perintah sesuai permintaan
- Membuat hasil karya tentang tanaman buah

4. METODE PEMBELAJARAN

- Diskusi/ Tanya jawab - Latihan - Resitasi/ Penugasan
- Demonstrasi

5. ALAT DAN BAHAN

- LKA, pensil, untuk melengkapi kalimat sesuai petunjuk gambar “Tina memetik.....”
- Puzzle jenis-jenis buah, untuk memasang berbagai bentuk puzzle buah
- LKA, lem, potongan kertas warna merah dan hijau, untuk mengkolase sketsa gambar apel

6. PEMBUKAAN (± 30 Menit)

- Doa sebelum belajar
- Surah Al-Fatihah sampai Al-Kafirun, Doa untuk kedua orang tua
- Memotivasi anak untuk siap mengikuti kegiatan hari ini
- Apersepsi (menanyakan tugas dan pelajaran kemarin)
- Diskusi tentang tanaman buah ciptaan Tuhan

- Motorik kasar

7. KEGIATAN INTI (± 60 Menit)

- **MENGAMATI**

Anak mengamati gambar buah apel

- **MENANYA**

Anak didorong untuk bertanya apa yang mereka ingin tahu tentang buah apel (nama, jenis, ciri-ciri, manfaat, pertumbuhan)

- **MENGUMPULKAN INFORMASI**

Anak menyimak penjelasan guru tentang buah apel (nama, jenis, ciri-ciri, manfaat, pertumbuhan)

- **MENALAR**

Anak menyebutkan buah yang berwarna seperti buah apel

- **MENKOMUNIKASIKAN**

☺ **Kelompok 1** : Melengkapi kalimat sesuai petunjuk gambar “Tina memetik.....”

☺ **Kelompok 2** : Menyusun puzzle buah-buahan sesuai dengan bentuknya

☺ **Kelompok 3** : Mengkolase gambar buah apel

☺ **Kelompok pengaman** : bermain kartu gambar

- Anak menceritakan hasil karyanya

- Berdoa setelah belajar

8. ISTIRAHAT (± 30 Menit)

- **MAKAN**

- **BERMAIN BEBAS/ OUT DOOR**

9. PENUTUP (± 30 Menit)

- Diskusi kegiatan yang telah dilakukan dan paling disukai

- Diskusi perasaan anak setelah berkegiatan hari ini

- Pesan-pesan : rajin makan buah-buahan

- Menginformasikan untuk kegiatan besok

- Doa keluar sekolah

10. INDIKATOR PENILAIAN

PROGRAM PENGEMBANGAN	KD	INDIKATOR	CAPAIAN PERKEMBANGAN			
			B B	M B	B S H	B S B
NAM	3.1-4.1	Anak mampu berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan				
	1.1	Anak memahami bahwa tanaman ciptaan Tuhan				
	1.2	Anak terbiasa menjaga dan merawat tanaman				
FISIK MOTORIK	3.3-4.3	Anak mampu melakukan berbagai motorik kasar				
SOSEM	3.14-4.14	Anak mampu mengungkapkan minat, kebutuhan dan keinginannya				
KOGNITIF	3.8-4.8	Anak mengenal nama, jenis, ciri-ciri, manfaat, pertumbuhan tanaman buah-buahan				
BAHASA	3.10-4.10	Anak mampu melakukan perintah sesuai dengan intruksi				
SENI	3.15-4.15	Anak mampu membuat berbagai hasil karya seni tentang tanaman buah				

Mengetahui,



Palopo, 23 Januari 2020

Peneliti

Irma Lavinia
Irma Lavinia
 NIM 15 0207 0002

IAIN PALOPO

Lembar Wawancara Dengan Guru Kelas

Nama Guru : Musdalifah, S.Pd.

Guru Kelas : Kelompok B2

Alamat : JL. Lorong Somel, Balandai, Kota Palopo

Peneliti : Bagaimana menurut ibu mengenai kemampuan kognitif anak di kelas B2 Taman Kanak-Kanak Jumnih?

Guru : Sekitar 40% kemampuan kognitif anak berkembang Sangat Baik (BSH), dan 60% Mulai berkembang (MB).

Peneliti : Metode apa yang diterapkan di kelas B2 Taman Kanak-Kanak Jumnih dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak?

Guru : Anak-anak dibagi menjadi tiga kelompok metode yang diterapkan berupa sebuah tanya jawab untuk menstimulasi pemikiran mereka, selanjutnya demonstrasi atau praktek langsung tergantung dari materi atau tema pembelajaran.

Peneliti : Apakah ibu sering mengalami kesulitan dalam menghadapi anak pada saat selama proses pembelajaran berlangsung?

Guru : Dalam menghadapi anak-anak tentu saja ada gejala-gejala masalah seperti kurangnya fokus pada pembelajaran, terkadang mengganggu teman yang lainnya, kadang anak juga merasa cepat bosan selama proses pembelajaran itu berlangsung sehingga biasa mencari aktivitas lain yang lebih menyenangkan.

Peneliti : Bagaimana cara ibu mengatasi kesulitan yang terjadi di dalam kelas?

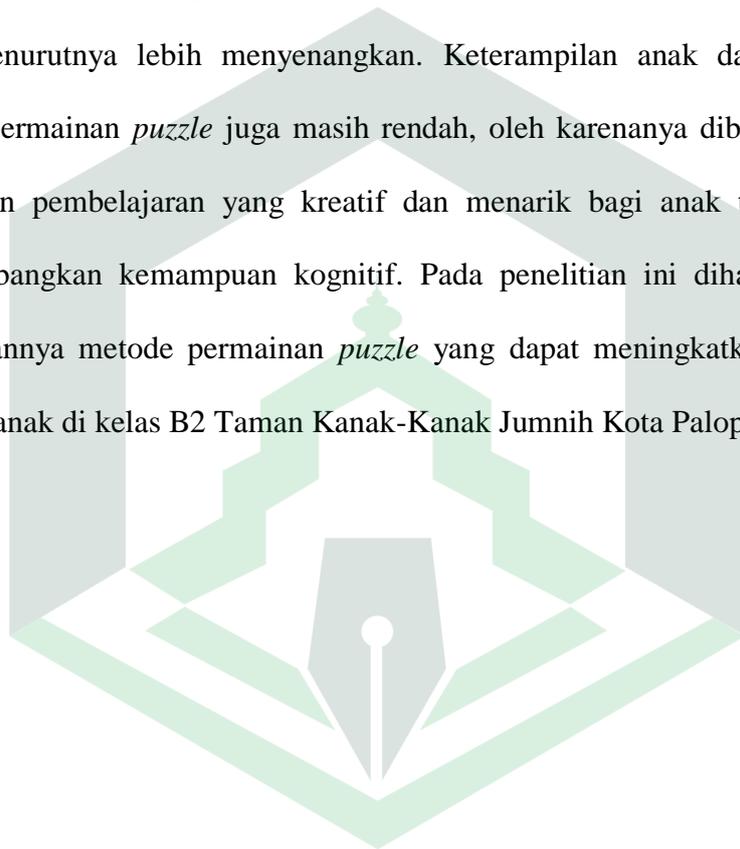
Guru : untuk mempermudah selama proses pembelajaran maka anak-anak dibagi menjadi tiga kelompok, anak akan secara bergantian memilih kegiatan yang ia sukai. Dengan begini suasana lebih kondusif dan tidak terjadi hal-hal yang dapat mengganggu proses pembelajaran.

Peneliti : Apakah anak sering mengalami kesulitan dalam menerima materi/tugas mengenai kemampuan kognitif?

Guru : Sekitar 50% anak yang mengalami kesulitan saat mendapat materi mengenai kemampuan kognitif. Namun tak seterusnya karena ketika anak kesulitan mengembangkan kemampuan kognitif mereka itu tergantung dengan tema yang diberikan, misalnya seperti tema buah-buahan, anak-anak sudah terbiasa dengan tema tersebut karena bukan hanya dilingkungan sekolah tetapi juga dilingkungan rumah dan sekitarnya mereka sudah tidak asing lagi dengan buah-buahan. Jika tema yang diberikan sulit seperti tema kendaraan, bagi anak-anak tema tersebut sulit untuk dipelajari karena harus berpikir dan bernalar mengenai jenis-jenis kendaraan darat, kendaraan laut, kendaraan udara yang bahkan nama-nama kendaraan tersebut belum mereka ketahui semua.

Refleksi

Kemampuan kognitif di kelas B2 Taman Kanak-Kanak Jumnih Kota Palopo masih terbilang rendah, masih terdapat anak-anak yang mengalami kesulitan ketika mendapat tugas yang diberikan oleh guru, bahkan terdapat anak yang meminta bantuan guru, tidak menyelesaikan tugasnya dan memilih kegiatan yang menurutnya lebih menyenangkan. Keterampilan anak dalam menyusun sebuah permainan *puzzle* juga masih rendah, oleh karenanya dibutuhkan sebuah rancangan pembelajaran yang kreatif dan menarik bagi anak terutama dalam mengembangkan kemampuan kognitif. Pada penelitian ini diharapkan dengan diterapkannya metode permainan *puzzle* yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di kelas B2 Taman Kanak-Kanak Jumnih Kota Palopo.

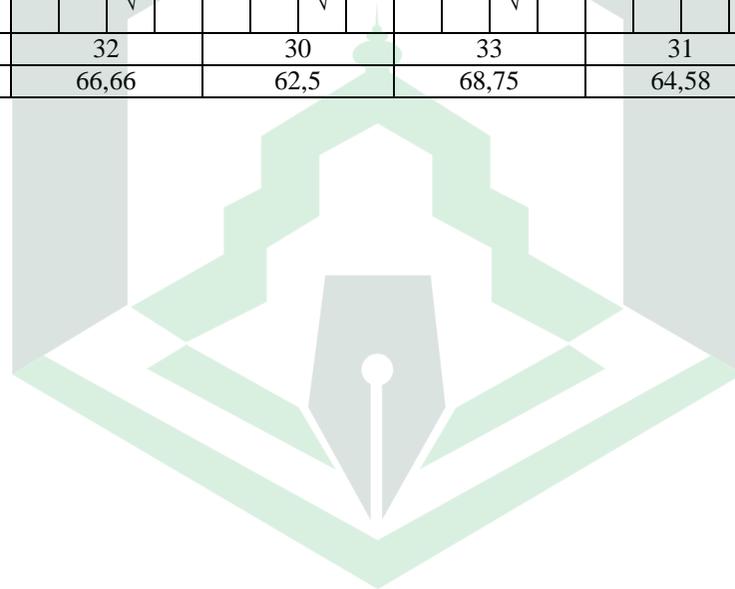


IAIN PALOPO

Lembar Observasi Siklus I
Peningkatan Kemampuan Kognitif anak Usia 5-6 Tahun dengan Penggunaan media Permainan *Puzzle*

No	Nama Anak	anak mampu menempel <i>puzzle</i> angka 1-10 secara acak				Anak mampu menyusun potongan <i>puzzle</i> lebih dari, kurang dari yang ada dipapan <i>puzzle</i>				Anak mampu menempel potongan <i>puzzle</i> perencanaan sesuai dengan tema gambar yang ada dipapan <i>puzzle</i>				Anak mampu mengklasifikasikan <i>puzzle</i> geometri sesuai dengan warnanya				Anak mampu mengklasifikasikan <i>puzzle</i> geometri sesuai dengan bentuknya				Anak mampu mengklasifikasikan <i>puzzle</i> geometri sesuai dengan ukurannya				Anak mampu menyusun potongan <i>puzzle</i> berdasarkan ukuran dari yang paling besar ke ukuran yang paling kecil				Anak mampu menempel berbagai macam benda bentuk <i>puzzle</i> berdasarkan bentuk dan gambarnya				jumlah	Rata-rata
		1 B B	2 M B	3 B S H	4 B S B	1 B B	2 M B	3 B S H	4 B S B	1 B B	2 M B	3 B S H	4 B S B	1 B B	2 M B	3 B S H	4 B S B	1 B B	2 M B	3 B S H	4 B S B	1 B B	2 M B	3 B S H	4 B S B	1 B B	2 M B	3 B S H	4 B S B						
1	Ashsyifa Mulya Darman			√							√			√																			23	$23/8/4 \times 100\% = 71\%$	
2	Azzahrah		√								√			√																			19	$32/8/4 \times 100\% = 59\%$	
3	Dwi Febrianti		√								√			√																			19	$19/8/4/100\% = 59\%$	
4	Mahdiyyah Mustafa Makka	√									√			√																			17	$17/8/4 \times 100 = 53\%$	
5	Marsya Aulia		√								√			√																			21	$21/8/4 \times 100\% = 65\%$	
6	Muh. Aqsa Ramadhan		√								√			√																			21	$21/8/4 \times 100\% = 65\%$	

7	Muhammad Fadly		√				√			√			√			√			√			√			√			21	21/8/4x100 %=65%
8	Muhammad Fudhail		√		√			√			√		√			√			√			√			√			19	19/8/4x100 %=59%
9	Nafisah Rahmah			√			√			√			√			√			√			√			√			23	32/8/4x100 %=71%
10	Nur Aisyah Saputra	√			√			√			√			√		√			√			√			√			15	15/8/4x100 %=46%
11	Nurbuani Ramadhani		√		√			√			√			√		√			√			√			√			21	21/8/4x100 %=65%
12	Riogi Arayyan Amrul			√			√			√			√			√			√			√			√			25	25/8/4x100 %=78%
Jumlah		23			27			32			30			33			31			29			32			237	756		
Rata-rata		47,91			56,25			66,66			62,5			68,75			64,58			60,41			66,66			429,78	53,72		



IAIN PALOPO

Lembar Observasi Siklus II
Peningkatan Kemampuan Kognitif anak Usia 5-6 Tahun dengan Penggunaan media Permainan *Puzzle*

No	Nama Anak	anak mampu menempel <i>puzzle</i> angka 1-10 secara acak				Anak mampu menyusun potongan <i>puzzle</i> lebih dari, kurang dari yang ada dipapan <i>puzzle</i>				Anak mampu menempel potongan <i>puzzle</i> perencanaan sesuai dengan tema gambar yang ada dipapan <i>puzzle</i>				Anak mampu mengklasifikasikan <i>puzzle</i> geometri sesuai dengan warnanya				Anak mampu mengklasifikasikan <i>puzzle</i> geometri sesuai dengan bentuknya				Anak mampu mengklasifikasikan <i>puzzle</i> geometri sesuai dengan ukurannya				Anak mampu menyusun potongan <i>puzzle</i> berdasarkan ukuran dari yang paling besar ke ukuran yang paling kecil				Anak mampu menempel berbagai macam benda bentuk <i>puzzle</i> berdasarkan bentuk dan gambarnya				jumlah	Rata-rata
		1 B B	2 M B	3 B S H	4 B S B	1 B B	2 M B	3 B S H	4 B S B	1 B B	2 M B	3 B S H	4 B S B	1 B B	2 M B	3 B S H	4 B S B	1 B B	2 M B	3 B S H	4 B S B	1 B B	2 M B	3 B S H	4 B S B	1 B B	2 M B	3 B S H	4 B S B						
1	Ashsyifa Mulya Darman				√				√				√				√				√								√	32	$32/8/4 \times 100\% = 100\%$				
2	Azzahrah				√				√				√				√				√								√	32	$32/8/4 \times 100\% = 100\%$				
3	Dwi Febrianti				√				√				√				√				√								√	32	$32/8/4/100\% = 100\%$				
4	Mahdiyyah Mustafa Makka		√						√				√				√				√					√			√	26	$26/8/4 \times 100 = 81\%$				
5	Marsya Aulia			√					√				√				√				√					√			√	29	$29/8/4 \times 100\% = 90\%$				
6	MuhAqsa Ramadhan				√				√				√				√				√					√			√	32	$32/8/4 \times 100\% = 100\%$				

7	Muhammad Fadly			√			√			√			√			√			√			√			√			√	27	27/8/4x100 %=84%	
8	Muhammad Fudhail			√			√			√			√			√			√			√			√			√	27	27/8/4x100 %=84%	
9	Nafisah Rahmah				√			√			√			√			√			√			√			√			√	32	32/8/4x100 %=100%
10	Nur Aisyah Saputra			√			√			√			√			√			√			√			√		√		23	23/8/4x100 %=71%	
11	Nurbuani Ramadhani				√			√			√			√			√			√			√			√			√	27	27/8/4x100 %=84%
12	Riogi Arayyan Amrul				√			√			√			√			√			√			√			√			√	32	32/8/4x100 %=100%
Jumlah		42		42		45		43		43		46		46		47		354		1094											
Persen		87,5		87,5		93,75		89,58		89,58		95,83		95,83		97,91		737,48		92,185											



IAIN PALOPO

**DOKUMENTASI PENELITIAN PEMBELAJARAN MENYUSUN *PUZZLE*
DI TAMAN KANAK-KANAK JUMNIH KOTA PALOPO**

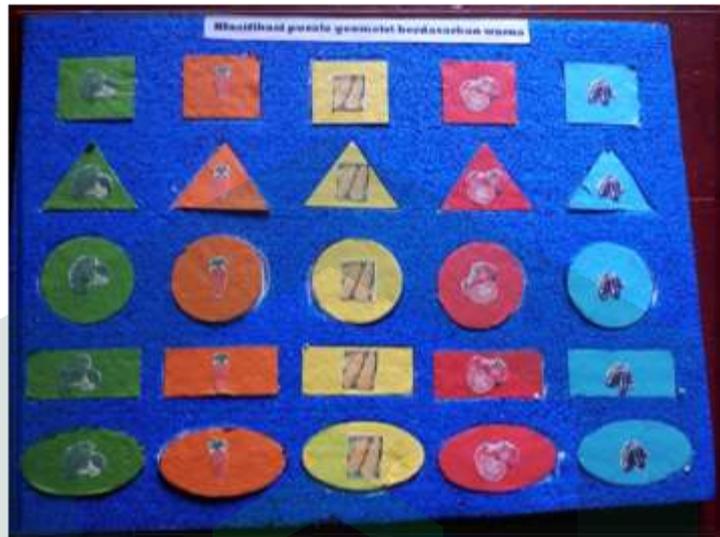
Proses Kegiatan Pembelajaran Siklus I





anak mampu menempel potongan puzzle perencanaan sesuai dengan tema gambar yang ada dipapan *puzzle*.

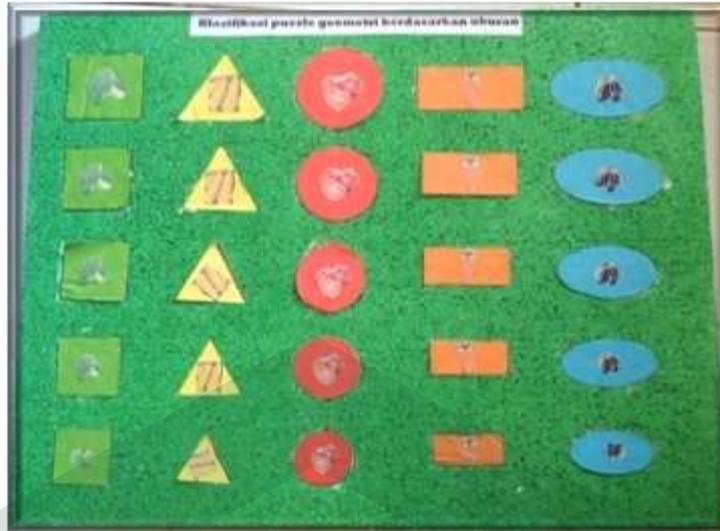
3. “*Puzzle* Geometri berdasarkan warna, bentuk dan ukuran”



Cara memainkan *puzzle* ini adalah dengan mengklasifikasikan *puzzle* geometri berdasarkan warnanya walaupun bentuknya berbeda.



Cara memainkan *puzzle* ini adalah dengan menyusun *puzzle* geometri berdasarkan bentuknya walaupun warnanya berbeda.



Cara memainkan *puzzle* ini adalah dengan menyusun potongan-potongan *puzzle* geometri berdasarkan warnanya dari yang paling besar ke terkecil. Dari ketiga *puzzle* tersebut sesuai dengan indikator 4, indikator 5, indikator 6 dan indikator 7 yaitu (anak mampu mengklasifikasikan *puzzle* geometri berdasarkan dengan warna bentuk dan ukurannya).

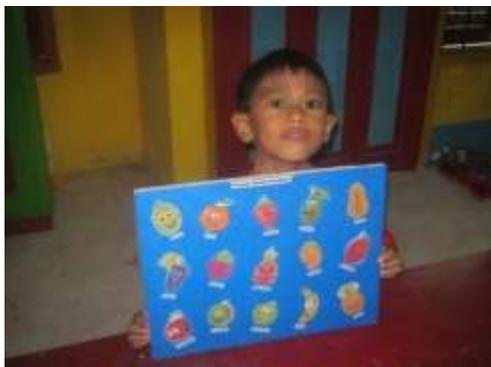
4. “Puzzle Nama-nama Sayur”



Cara memainkan *puzzle* ini adalah dengan menyusun potongan-potongan *puzzle* berdasarkan dengan bentuk dari potongan tersebut. Sesuai dengan indikator 8 yaitu (anak mampu menempel berbagai macam bentuk *puzzle* berdasarkan bentuk dan gambarnya).

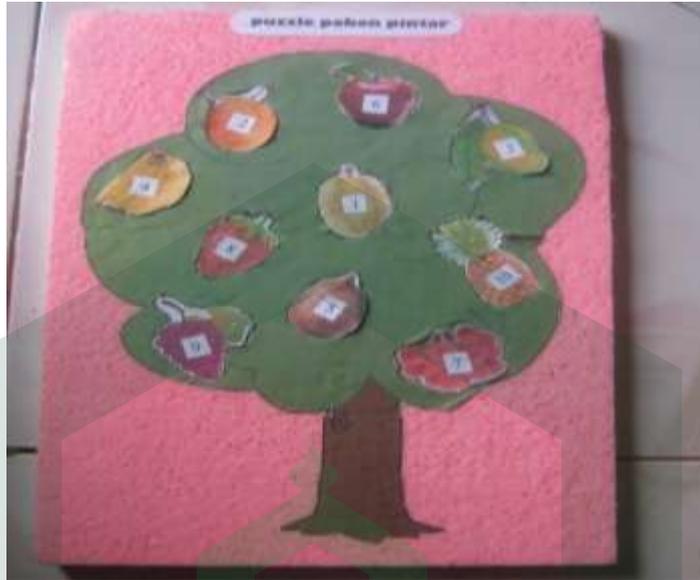
Proses Kegiatan Pembelajaran Siklus II





MEDIA PENELITIAN PADA SIKLUS II

1. “Puzzle Pohon Pintar”



Cara memainkan *puzzle* ini adalah dengan memasang potongan-potongan *puzzle* yang telah diacak urutannya yang terletak pada potongan *puzzle* tersebut. Sesuai dengan indikator 1 yaitu (anak mampu menyusun *puzzle* angka 1-10 secara acak).

2. “Puzzle Kurang dari dan lebih dari”



Cara memainkan *puzzle* ini adalah dengan anak-anak disuruh menebak jumlah angka yang terletak pada setiap wortel dan memasang potongan-potongan *puzzle* tersebut wortel sesuai jumlah angka yang dihitung benar. Media ini sesuai

dengan indikator 2 dan 3 yaitu (anak mampu menyusun *puzzle* kurang dari, lebih dari dan anak mampu menempel potongan *puzzle* perencanaan sesuai dengan tema gambar yang ada dipapan *puzzle*)

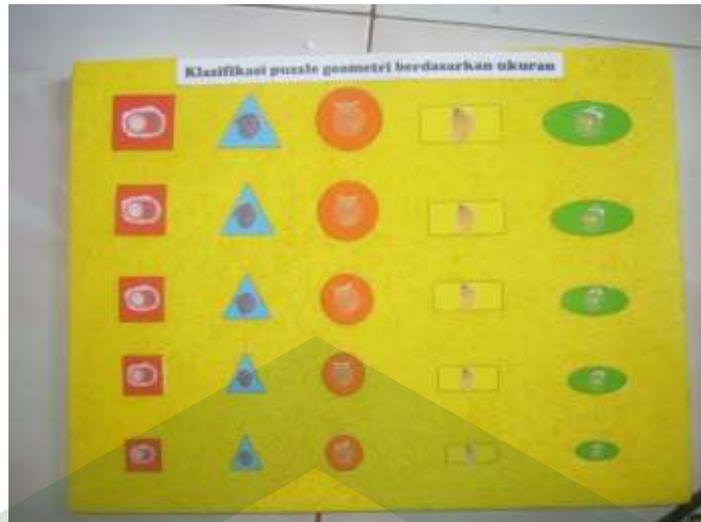
3. “*Puzzle* Geometri Berdasarkan Warna, Bentuk dan Ukuran”



Cara memainkan *puzzle* ini adalah dengan mengklasifikasikan *puzzle* geometri berdasarkan warnanya walaupun bentuknya berbeda.



Cara memainkan *puzzle* ini adalah dengan menyusun *puzzle* geometri berdasarkan bentuknya walaupun warnanya berbeda.



Cara memainkan *puzzle* ini adalah dengan menyusun potongan-potongan *puzzle* geometri berdasarkan warnanya dari yang paling besar ke terkecil. Dari ketiga *puzzle* tersebut sesuai dengan indikator 4, indikator 5, indikator 6 dan indikator 7 yaitu (anak mampu mengklasifikasikan *puzzle* geometri berdasarkan dengan warna bentuk dan ukurannya).

4. “*Puzzle* Buah-buahan”



Cara memainkan *puzzle* ini adalah dengan menyusun potongan-potongan *puzzle* berdasarkan dengan bentuk dari potongan tersebut. Sesuai dengan indikator 8 yaitu (anak mampu menempel berbagai macam bentuk *puzzle* berdasarkan bentuk dan gambarnya).

DOKUMENTASI WAWANCARA

Wawancara Dengan Guru Kelas





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALOPO
FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN
Jl. Agatis Telp. 0471-22076 Fax.0471-325195 Kota Palopo
Email: fak@iainpalopo.ac.id Web: www.ftik-iainpalopo.ac.id

Nomor : 0023 /In.19/FTIK/HM.01/01/2020

08 Januari 2020

Lampiran : -

Perihal : **Permohonan Surat Izin Penelitian**

Yth. Kepala Badan Kesbangpol dan Linmas
Kota Palopo
di -
Palopo

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, kami sampaikan bahwa mahasiswa (i) kami, yaitu :

Nama : Irma Laynia
NIM : 15 0207 0002
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Semester : IX (Sembilan)
Tahun Akademik : 2019/2020
Alamat : -

akan melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan skripsi pada lokasi Taman Kanak-Kanak Jumnih Kota Palopo dengan judul: **"Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Puzzle di Kelas B Taman Kanak-Kanak Jumnih Kota Palopo"**. Untuk itu kami mohon kiranya Bapak/Ibu berkenan menerbitkan Surat Izin Penelitian.

Demikian surat permohonan ini kami ajukan atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan banyak terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.



Dr. Nurdin K, M.Pd.
NIP 19681231 199903 1 014



PEMERINTAH KOTA PALOPO
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Alamat : Jl. K.H.M. Hasyim No.5 Kota Palopo - Sulawesi Selatan Telpn : (0471) 326048

ASLI

IZIN PENELITIAN
 NOMOR : 09/IP/DPMPPTSP/I/2020

DASAR HUKUM :

1. Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan dan Penerapan IPTEK;
2. Peraturan Menteri Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian, sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Menteri Nomor 7 Tahun 2014;
3. Peraturan Walikota Palopo Nomor 23 Tahun 2016 tentang Penyederhanaan Perizinan dan Non Perizinan di Kota Palopo;
4. Peraturan Walikota Palopo Nomor 22 Tahun 2016 tentang Pendelegasian Wewenang Penyelenggaraan Perizinan dan Non Perizinan Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.

MEMBERIKAN IZIN KEPADA

Nama : IRMA LAYNIA
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Alamat : Jl. Cempaka Balandi Kota Palopo
 Pekerjaan : Mahasiswa
 NIM : 15 0207 0002

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsi dengan Judul :

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN PUZZLE DI KELAS B TAMAN KANAK-KANAK JUMNIH KOTA PALOPO

Lokasi Penelitian : TAMAN KANAK-KANAK JUMNIH KOTA PALOPO
 Lamanya Penelitian : 09 Januari 2020 s.d. 09 Februari 2020

DENGAN KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan penelitian kiranya melapor pada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo,
2. Menaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat,
3. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan,
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar foto copy hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo,
5. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak menaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

Demikian Surat Izin Penelitian ini diterbitkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

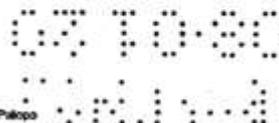
IAIN PALOPO

Diterbitkan di Kota Palopo
 Pada tanggal : 10 Januari 2020
 oleh Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP
 Kepala Bidang Pengkajian dan Pemrosesan Perizinan PTSP

ANDI AGUS MANDASINI SE, M.AP
 Pangkat : Penata
 NIP : 19780805 201001 1 014

Tembusan :

1. Kepala Badan Kesbang Prov. Sul-Sel;
2. Walikota Palopo
3. Dandim 1403 SWG
4. Kapotres Palopo
5. Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Kota Palopo
6. Kepala Badan Kesbang Kota Palopo
7. Instansi terkait tempat dilaksanakan penelitian





**DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL DIREKTORAT JENDERAL
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI TAMAN KANAK-KANAK JUMNIH
KOTA PALOPO**

Alamat : Jl. Bitti No. 9, Balandai, Kota Palopo, Sulawesi Selatan
Telp. (081355900440)

SURAT KETERANGAN MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor : 10/IP/DPMPSTSP/1/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala Sekolah Taman Kanak-kanak Jumnih Kota Palopo menerangkan bahwa:

Nama : **IRMA LAYNIA**
Tempat/Tgl Lahir : Patoloan, 17 Juli 1997
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Penelitian : Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Puzzle di Kelas B Taman Kanak-kanak Kota Palopo.

Adalah benar telah melaksanakan penelitian di Taman Kanak-kanak Jumnih Kota Palopo pada tanggal 9 Januari sampai 9 Februari 2020.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 9 Februari 2020



...Sekolah,

Hjeng... S.Pd.

304 14200604 204 4

IAIN PALOPO