

**PENINGKATAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK
USIA 4-5 TAHUN MELALUI BERMAIN *SCRAMBLE* DI TK
PELITA HARAPAN DESA TAMMALUMU KECAMATAN SULI
KABUPATEN LUWU PROVINSI SULAWESI SELATAN
TAHUN 2022**

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 Palopo.*



IAIN PALOPO

Diajukan oleh:

NURMELINIA KASIM

18.0207.0021

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
TAHUN 2022**

**PENINGKATAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK
USIA 4-5 TAHUN MELALUI BERMAIN *SCRAMBLE* DI TK
PELITA HARAPAN DESA TAMMALUMU KECAMATAN SULI
KABUPATEN LUWU PROVINSI SULAWESI SELATAN
TAHUN 2022**

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 Palopo.*



IAIN PALOPO

Diajukan oleh:

NURMELINIA KASIM

18 0207 0021

Pembimbing :

- 1. Drs. H. M. Arief R, M. Pd. I.**
- 2. Eka Poppi Hutami, S. Pd. I., M. Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
TAHUN 2022**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurmelinia Kasim
NIM : 18 0207 0021
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 tanggungjawab 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, 03 Oktober 2022

Yang membuat pernyataan,



METERAI
TEMPEL
E3EDFAKX088429415

Nurmelinia Kasim
NIM: 18 0207 0021

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul *Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Bermain Scramble di TK Pelita Harapan Desa Tammalumu Kecamatan Suli Kabupaten Luwu Provinsi Sulawesi Selatan Tahun 2022* yang ditulis oleh Nurmelinia Kasim, Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 18 0207 0021, mahasiswa Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Kamis, tanggal 27 Oktober 2022 M bertepatan dengan 01 Rabiul Akhir 1444 H, telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.).

Palopo, 02 November 2022

TIM PENGUJI

1. Nur Rahmah, S. Pd. I., M. Pd.
Ketua Sidang/Penguji
2. Lisa Aditya Dwiwansyah Musa, S. Pd., M. Pd.
Penguji I
3. Rifa'ah Mahmudah Bulu', S. Kg., M. Kes.
Penguji II
4. Drs. H. M. Arief R, M. Pd. I.
Pembimbing I/Penguji
5. Eka Poppi Hutami, S. Pd. I., M. Pd.
Pembimbing II/Penguji

()

()

()

()

()

Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Ketua Program studi

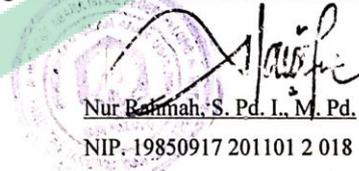
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Pendidikan Islam Anak Usia Dini




Nur Rahmah, S. Pd. I., M. Pd.

NIP. 19681231 199903 1 014




Lisa Aditya Dwiwansyah Musa, S. Pd., M. Pd.

NIP. 19850917 201101 2 018

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ

وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ (اما بعد)

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah swt. yang telah menganugerahkan rahmat, hidayah serta kekuatan lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul **“Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Bermain Scramble di TK Pelita Harapan Desa Tammalumu Kecamatan Suli Kabupaten Luwu Provinsi Sulawesi Selatan Tahun 2022”** setelah melalui proses yang panjang.

Salawat 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 menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Abdul Pirol, M.Ag. selaku Rektor IAIN Palopo, beserta bapak Dr. H. Muammar Arafat, S. H., M. H. selaku Wakil Rektor I, bapak Dr. Ahmad Syarief Iskandar, S. E., M. M. selaku Wakil Rektor II, dan bapak Dr. Muhaemin, M. A. selaku Wakil Rektor III IAIN Palopo.
2. Bapak Dr. Nurdin Kaso, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo beserta Bapak Dr. Munir Yusuf, S. Ag., M. Pd. Selaku Wakil Dekan I, Ibu Dr. Hj. A. Riawarda, M., M. Ag. Selaku Wakil Dekan II,

- dan Ibu Dra. Hj. Nursyamsi, M. Pd. I. selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo.
3. Ibu Nur Rahmah, S. Pd. I., M. Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini di IAIN Palopo beserta staf yang telah membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi.
 4. Bapak Drs. H. M. Arief R, M. Pd. I. dan Ibu Eka Poppi Hutami, S. Pd. I., M. Pd. selaku pembimbing I dan pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, masukan dan mengarahkan dalam rangka penyelesaian skripsi.
 5. Ibu Lisa Aditya Dwiwansyah Musa, S. Pd., M. Pd. dan Ibu Rifa'ah Mahmudah Bulu', S. Kg., M. Kes. selaku penguji I dan penguji II yang telah banyak memberi arahan untuk menyelesaikan skripsi ini.
 6. Ibu Rosdiana, ST., M. Kom. selaku Dosen 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 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 TK Pelita Harapan, beserta Guru-Guru dan Staf, yang telah memberikan izin dan bantuan dalam melakukan penelitian.
 10. Peserta didik dan orang tua peserta didik yang telah bekerja sama dengan penulis dalam proses penyelesaian penelitian ini.
 11. Terkhusus kepada kedua orang tuaku tercinta ayahanda Kasim Dg Mamela dan bunda Andi Masnaeni, yang telah mengasuh dan mendidik penulis dengan penuh 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 2018 (khususnya kelas B), yang

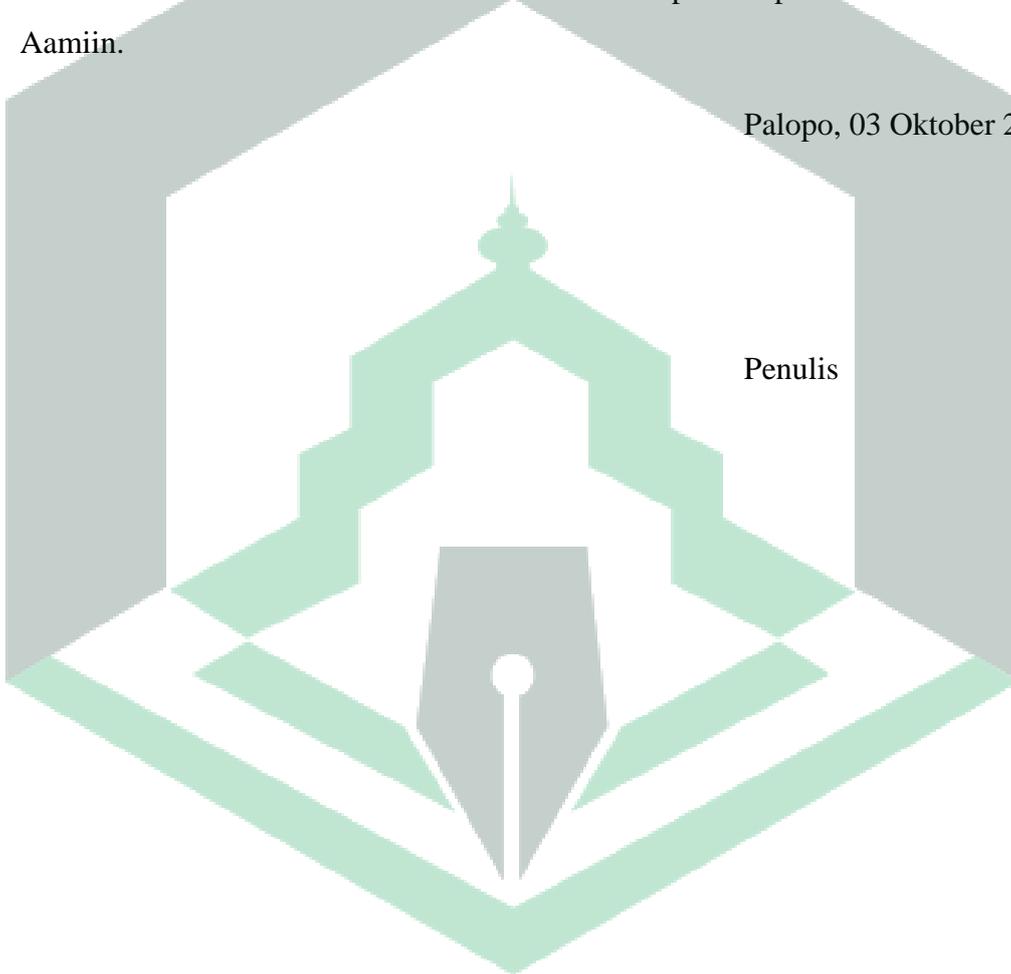
selama ini membantu dan selalu memberikan saran dalam penyusunan skripsi ini.

13. Last and not least. For myself, thank you for being willing to fight so far, for being willing to work together between the brain and heart in completing this thesis and thanking myself for being this strong in facing all the obstacles that exist, keeping the spirit in pursuing the ideals and happiness of my parents. Ich Liebe Dich.

Mudah-mudahan bernilai ibadah dan mendapatkan pahala dari Allah swt. Aamiin.

Palopo, 03 Oktober 2022

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

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangakan	Tidak dilambangakan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	ša	š	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ḥa	ḥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Ẓal	Ẓ	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	D	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	ṣad	ṣ	Es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	ẓ	Zet (dengan titik di bawah)

ع	'ain	'	Apostrof terbalik
غ	Gain	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	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. 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:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>fathah</i>	a	A
اِ	<i>kasrah</i>	i	I
اُ	<i>dammah</i>	u	U

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

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اِي	<i>fathah</i> dan <i>yā'</i>	ai	a dan i
اُو	<i>fathah</i> dan <i>wau</i>	au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوْلٌ : *hauḷa*

3. Maddah

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

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اِ... اِي...			
اِي			
اُو			

مَاتٌ : *māta*

رَمَى : *ramā*

قِيلَ : *qila*

يَمُوتُ : *yamūtu*

4. *Tā' marbūṭah*

Transliterasi untuk *tā' marbūṭah* ada dua, yaitu *tā' marbūṭah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *ḍammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā' marbūṭah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhiran *tā' marbūṭah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūṭah* itu ditransliterasikan dengan ha (ha).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ	: <i>raudāh al-atfāl</i>
الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ	: <i>al-madinah al-fāḍilah</i>
الْحِكْمَةُ	: <i>al-ḥikmah</i>

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	: <i>rabbānā</i>
نَجَّيْنَا	: <i>najjainā</i>
الْحَقُّ	: <i>al-ḥaqq</i>
نُعِمْ	: <i>nu‘ima</i>
عَدُوٌّ	: <i>‘aduwwun</i>

Jika huruf *ى* ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (ِ), maka ia ditransliterasikan seperti huruf *maddah i*.

Contoh:

عَلِيٌّ	: ‘Ali (bukan ‘Aliyy atau ‘Aly)
عَرَبِيٌّ	: ‘Arabi (bukan ‘Arabiyy atau ‘Araby)

6. *Kata Sandang*

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf *alif lam ma’rifah* (ال). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasikan seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsi yah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

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

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalzalāh* (*az-zalzalāh*)

الفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

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.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta’murūna*

النَّوْعُ : *al-nau’*

شَيْءٌ : *syai’un*

أُمِرْتُ : *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 perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur’an (dari *al-Qur’ān*), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab maka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

syarḥ al-Arba’in al-Nawāwi

Risālah fi Ri’āyah al-Maṣlahah

9. *Lafz al-Jalālah* (الله)

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

Contoh:

بِاللّٰهِ *billāh* دِينَ اللّٰهِ *dinullāh*

Adapun tā’ marbūṭah di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُمْ فِي رَحْمَةِ اللّٰهِ *hum fi raḥmatillāh*

10. *Huruf Kapital*

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, 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 (CK, DP,CDK, dan DR). Contoh:

Wa mā Muḥammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wuḍi‘a linnāsi lallaẓi bi Bakkata mubārakan

Syahrū Ramaḍān al-laẓi unzila fihi al-Qur‘ān

Naṣir al-Din al-Ṭūsi

Naṣr Hāmid Abū Zayd

Al-Maṣlahah fi al-Tasyri‘ al-Islāmi

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau referensi. Contoh:

Abū al-Walid Muḥammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walid Muḥammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walid Muḥammad Ibnu)
Naṣr Ḥāmid Abū Zaid, ditulis menjadi: Abū Zaid, Naṣr Ḥāmid (bukan: Zaid, Naṣr Ḥāmid Abū)

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt.	= subḥānahū wa ta‘ālā
saw.	= ṣallallāhu ‘alaihi wa sallam
as	= ‘alaihi al-salām
H	= Hijrah
M	= Masehi
SM	= Sebelum Masehi
l	= Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
w	= Wafat tahun
QS.../...:4	= QS al-Baqarah/2: 4 atau QS Āli ‘Imrān/3:4
HR	= Hadis Riwayat

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PRAKATA.....	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB DAN SINGKATAN	vii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR AYAT.....	xvi
DAFTAR HADIS	xvii
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR GAMBAR/BAGAN	xx
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
ABSTRAK	xxii
ABSTRACT	xxiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI	7
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan	7

B. Landasan Teori.....	11
C. Kerangka Pikir	19
BAB III METODE PENELITIAN	21
A. Jenis Penelitian.....	21
B. Prosedur Penelitian.....	22
1. Subjek Penelitian.....	22
2. Waktu dan lamanya tindakan	22
3. Tempat penelitian dikemukakan secara jelas	22
4. Langkah-langkah penelitian tindakan kelas	23
C. Sasaran Penelitian	32
D. Instrument Penelitian	32
E. Teknik Pengumpulan Data.....	43
F. Teknik Analisis Data.....	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	51
A. Hasil Penelitian	51
B. Pembahasan Hasil Penelitian	87
BAB V PENUTUP.....	90
A. Simpulan	90
B. Implikasi.....	90
C. Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR KUTIPAN AYAT

Kutipan Ayat Q.S. An-Nahl (16):78	2
---	---



DAFTAR HADIS

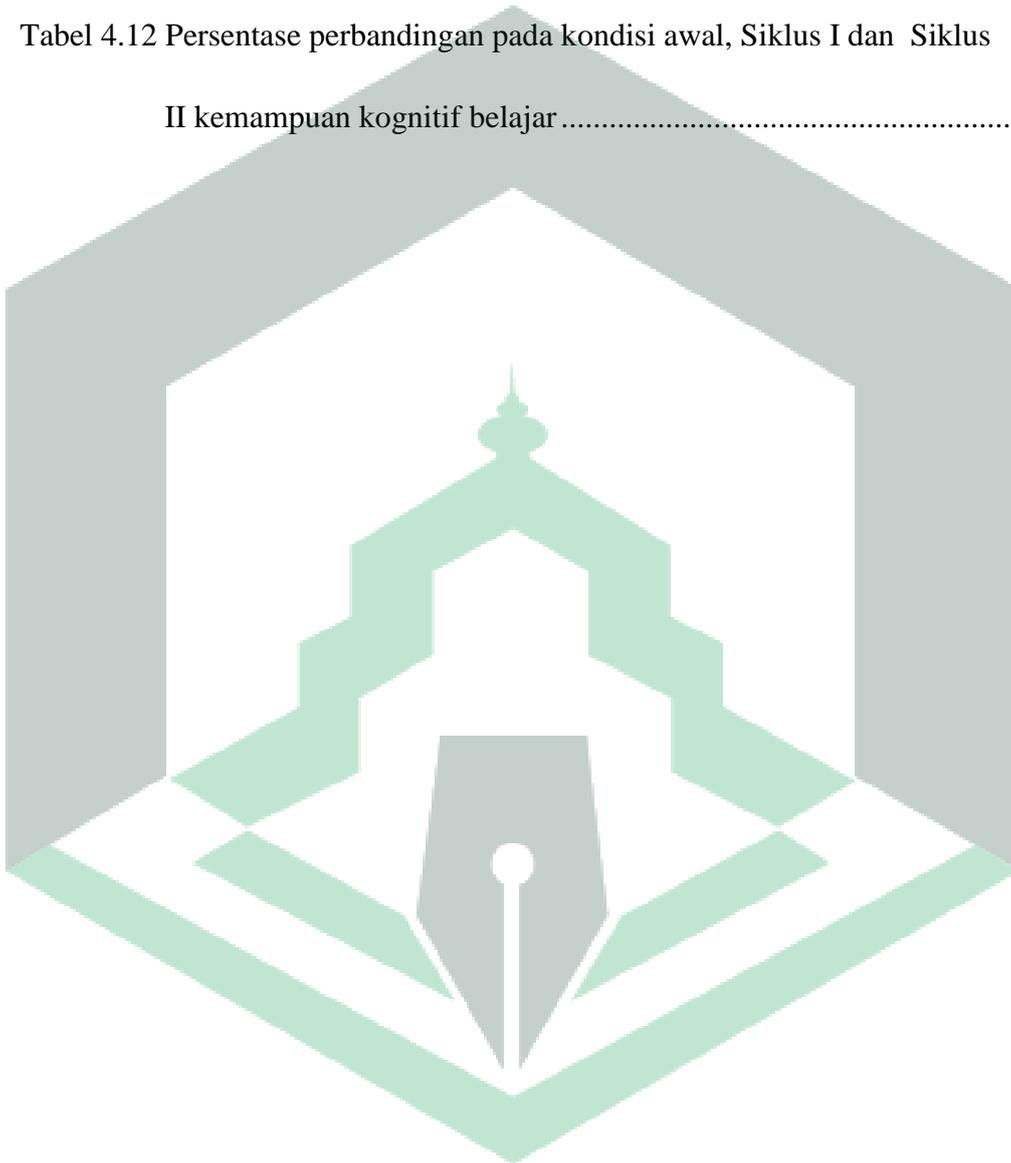
Hadis 1 Hadis tentang pendidik	3
--------------------------------------	---



DAFTAR TABEL

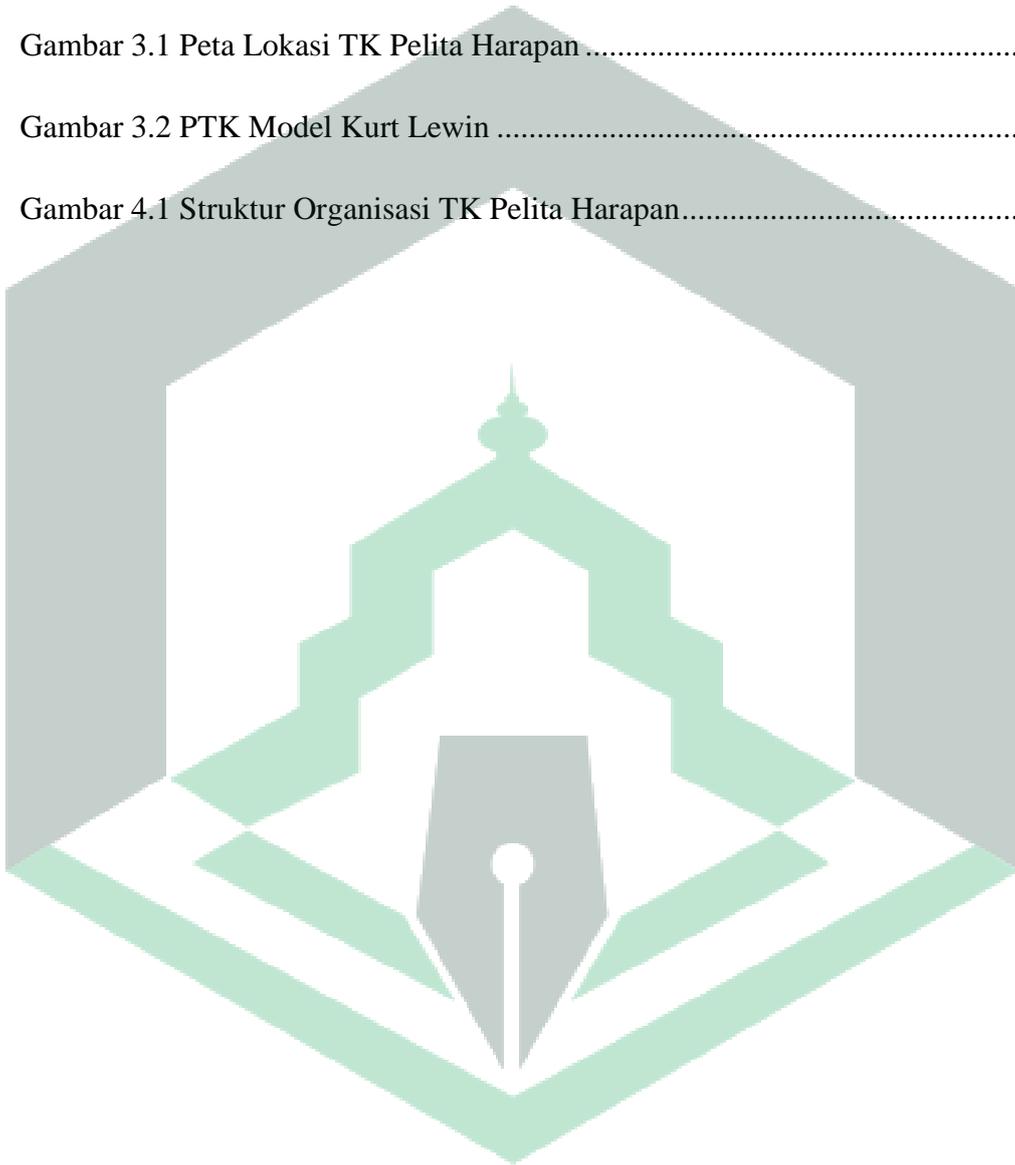
Tabel 2.1 Perbandingan penelitian terdahulu dengan penelitian ini	9
Tabel 3.3 Rencana Pelaksanaan Siklus I.....	25
Tabel 3.4 Rencana Pelaksanaan Siklus II	29
Tabel 3.5 Nama Peserta Didik	32
Tabel 3.6 Pedoman wawancara kepala sekolah	34
Tabel 3.7 Pedoman wawancara guru kelas	35
Tabel 3.8 Kisi-kisi instrumen observasi.....	37
Tabel 3.9 Rubrik penilaian perkembangan kognitif.....	38
Tabel 3.10 Rencana pelaksanaan pembelajaran harian.....	44
Tabel 3.11 Indikator pengembangan.....	46
Tabel 3.12 Interval skor kriteria keberhasilan anak	49
Tabel 3.13 Skor untuk kemampuan kognitif anak didik pada setiap indikator... ..	50
Tabel 3.14 Interpretasi kriteria keberhasilan tindakan.....	50
Tabel 4.2 Nama-nama tenaga pendidik dan kependidikan TK Pelita Harapan ..	53
Tabel 4.3 Data Hasil Kemampuan Awal anak didik.....	56
Tabel 4.4 Persentase hasil observasi awal pencapaian indikator	58
Tabel 4.5 Perencanaan kegiatan pada Siklus I.....	58
Tabel 4.6 Persentase kemampuan kognitif anak pada Siklus I.....	67
Tabel 4.7 Persentase hasil observasi Siklus I pencapaian indikator kognitif.....	68
Tabel 4.8 Persentase hasil perbandingan kondisi awal dan Siklus I.....	68

Tabel 4.9 Perencanaan pelaksanaan tindakan pada siklus II.....	70
Tabel 4.10 Persentase kemampuan kognitif anak pada Siklus II.....	78
Tabel 4.11 Persentase kemampuan kognitif anak	79
Tabel 4.12 Persentase perbandingan pada kondisi awal, Siklus I dan Siklus II kemampuan kognitif belajar	80



DAFTAR GAMBAR/BAGAN

Gambar 2.2 Media Scramble.....	18
Gambar 2.3 Bagan Kerangka Pikir	20
Gambar 3.1 Peta Lokasi TK Pelita Harapan	23
Gambar 3.2 PTK Model Kurt Lewin	24
Gambar 4.1 Struktur Organisasi TK Pelita Harapan.....	53



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian

Lampiran 2 Lembar Kerja Anak (LKA)

Lampiran 3 Dokumentasi Penelitian

Lampiran 4 Surat Keterangan telah Melaksanakan Penelitian

Lampiran 5 Daftar Riwayat Hidup



ABSTRAK

Nurmelinia Kasim, 2022. “*Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Bermain Scramble di TK Pelita Harapan Usia 4-5 Tahun di Desa Tammalumu Kecamatan Suli Kabupaten Luwu Provinsi Sulawesi Selatan*”. Skripsi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh H. M. Arief R dan Eka Poppi Hutami.

Skripsi ini membahas tentang Kemampuan Kognitif Anak Didik TK Pelita Harapan dan sub masalah yaitu bagaimana kemampuan kognitif belajar anak di TK Pelita Harapan desa Tammalumu Kecamatan Suli Kabupaten Luwu. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan perkembangan kognitif belajar anak di TK Pelita Harapan.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan dua siklus yaitu Siklus I yang terdiri dari 4 kali pertemuan dan Siklus II yang terdiri dari 4 kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok A TK Pelita Harapan Tahun ajaran 2021/2022, yang berjumlah 12 orang anak, yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 4 anak perempuan. Metode pemecahan masalah yang digunakan yaitu dengan menerapkan proses belajar mengajar dengan menggunakan media *Scramble* untuk meningkatkan perkembangan kognitif belajar anak yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Keberhasilan penelitian ini ditentukan dengan skor hasil penelitian yang menunjukkan peningkatan hasil belajar anak.

Skor pada kondisi awal atau pra tindakan sebesar 35% dari semua indikator dan belum memenuhi kategori baik. Siklus I dengan rata-rata skor observasi sebesar 53% dari semua jumlah indikator dan belum memenuhi kategori baik. Siklus II dengan rata-rata skor 85% secara keseluruhan dari semua jumlah indikator dan mencapai kategori baik. Dengan demikian, penelitian tindakan kelas (PTK) ini berhasil sehingga peneliti merekomendasikan pembelajaran menggunakan *Scramble* dapat meningkatkan perkembangan kognitif belajar anak di TK Pelita Harapan.

Kata Kunci : Perkembangan Kognitif dan *Scramble*

ABSTRACT

Nurmelinia Kasim, 2022. *"Improving Children's Cognitive Development Through Playing Scramble at Pelita Harapan Kindergarten Age 4-5 in Tammalumu Village, Suli District, Luwu Regency, South Sulawesi Province". Thesis of Early Childhood Islamic Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Palopo State Islamic Institute. Supervised by H. M Arief R and Eka Poppi Hutami.*

This thesis discusses the Cognitive Ability of Pelita Harapan Kindergarten Students and sub-problems, namely how the cognitive abilities of children in Pelita Harapan Kindergarten in Tammalumu Village, Suli District, Luwu Regency. This study aims to determine the increase in the cognitive development of children's learning in TK Pelita Harapan.

The type of research used is Classroom Action Research (CAR), with two cycles, namely Cycle I which consists of 4 meetings and Cycle II which consists of 4 meetings. The subjects of this study were group A children at Pelita Harapan Kindergarten for the academic year 2021/2022, totaling 12 children, consisting of 8 boys and 4 girls. The problem solving method used is by applying the teaching and learning process using Scramble to improve the cognitive development of children's learning obtained from interviews, observations, and documentation. The success of this study was determined by the score of the results of the study which showed an increase in children's learning outcomes.

The score in the initial or pre-action conditions is 35% of all indicators and does not meet the good category. Cycle I with an average observation score of 53% of all indicators and does not meet the good category. Cycle II with an average score of 85% overall from all the indicators and reached a good category. Thus, this classroom action research (CAR) was successful, so the researcher recommends learning using Scramble to improve the cognitive development of children's learning in Pelita Harapan Kindergarten.

Keywords: *Cognitive Development and Scramble*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia anak adalah dunia bermain. Bermain adalah suatu kegiatan yang bebas dan menyenangkan. Keinginan untuk bermain dalam diri anak akan muncul dengan sendirinya karena bermain merupakan kebutuhan bagi anak usia dini. Melalui kegiatan bermain anak dengan mudah akan menangkap suatu informasi serta pengetahuan melalui proses bermain sambil belajar serta dari kegiatan bermain itu pula dapat membantu mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Oleh karena itu, sebagai seorang guru kita harus menciptakan suasana belajar yang unik, menarik serta berbeda-beda agar anak tidak merasa bosan dalam menerima pembelajaran yang diberikan.

Smith and Pellegrini dalam Tadkiroatun Musfiroh dan Sri Tatminingsih, 2016 bermain adalah kegiatan yang dilakukan untuk kepentingan diri sendiri yang dilakukan dengan cara-cara yang menyenangkan, tidak diorientasikan pada hasil akhir, fleksibel, aktif, dan positif. Yang berarti kegiatan bermain itu bukanlah kegiatan yang dilakukan demi menyenangkan orang lain, melainkan semata-mata karena keinginan dari diri sendiri.¹

Undang-undang Sisdiknas No 20 Tahun 2003 Bab XII pasal 45 ayat 1 menjelaskan bahwa “setiap satuan pendidikan formal dan nonformal harus menyediakan sarana dan prasarana yang memenuhi keperluan pendidikan sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan potensi fisik, kecerdasan intelektual, social, emosional, dan kejiwaan peserta didik”.²

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi peserta didik terkait dengan pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh. Tujuan dari pendidikan anak usia dini yaitu untuk mengembangkan semua aspek perkembangan yang di miliki oleh

¹ Tadkiroatun Musfiroh and Sri Tatminingsih, *Bermain Dan Permainan Anak*, ed. by Tadkiroatun Musfiroh and Sri Tatminingsih, 1st edn (Tangerang Selatan: Universitas terbuka, 2016). h. 1.5

² Musfiroh and Tatminingsih. h. 1.5

anak sehingga potensi atau bakat anak yang tersembunyi dapat teraktualisasi. Salah satu aspek perkembangan anak usia dini yaitu perkembangan kognitif. Aspek perkembangan kognitif anak sangat penting untuk melatih ingatan anak terkait dengan materi apa yang telah diberikan. Anak yang perkembangan kognitifnya tidak dilatih akan membuat anak kesusahan dalam berfikir. Untuk itu, orang tua maupun guru harus melatih perkembangan kognitif anak.

Sebagaimana dalam firman Allah SWT dalam Q.S An-Nahl/16:78

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ
وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

Terjemahnya:

Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan Dia memberimu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani, agar kamu bersyukur.³

Maksud dari ayat diatas adalah suatu penggambaran keadaan manusia yang belum mengetahui apa-apa (karena hanya memiliki potensi saja), tetapi dengan belajar dari apa yang ia dengar, alami, dari apa yang ia lihat, dan dengan menggunakan kekuatan akal, pikiran dan hati sehingga menyebabkan manusia kemudian menjadi paham, mengerti, dan memahami segala sesuatu.

Perkembangan kognitif adalah tahapan kemampuan anak untuk terus belajar serta berkembang sesuai dengan usianya. Dodge dalam Muhammad Busyro Karim, perkembangan kognitif itu bertujuan untuk membantu anak dalam belajar, memecahkan masalah, berfikir logis, dan berpikir menggunakan simbol.⁴ Maksudnya adalah pada perkembangan kognitif itu anak akan diajarkan untuk berfikir tentang bagaimana anak itu dapat memecahkan suatu masalah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif adalah tahapan perkembangan anak dalam berpikir

³ Kementerian Agama RI, "Al-Qur'an dan Terjemahnya" (Bandung: Penerbit JABAL), h. 275

⁴ Muhammad Busyro Karim, 'Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif', h. 108–9.

untuk memecahkan suatu masalah dengan cara berfikir secara logis yang dimana proses menyusun kata anak sudah mampu sesuai dengan perkembangan usianya serta dalam perkembangan kognitif ini peserta didik harus diberikan bimbingan berdasarkan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki oleh anak. Sebagaimana sabda Nabi SAW dalam hadis riwayat Ath-Thabrani.

قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: لَا يَتَّبِعِ لِلْجَاهِلِ أَنْ يَسْكُنَ عَلَىٰ جَهْلِهِ وَلَا لِلْعَالِمِ أَنْ يَسْكُنَ عَلَىٰ عِلْمِهِ (رَوَاهُ الطَّبْرَانِيُّ)

Terjemahnya:

Rasulullah SAW bersabda: “Tidak pantas bagi orang yang bodoh itu mendiamkan kebodohnya dan tidak pantas pula orang yang berilmu mendiamkan ilmunya” (H.R Ath-Thabrani)⁵

Maksud dari hadis di atas adalah jika kita tidak memiliki banyak pengetahuan sebaiknya kita perbanyak belajar atau mencari informasi sebaliknya apabila kita memiliki pengetahuan lebih sebaiknya ilmu itu kita bagikan kepada orang lain dengan mengajarkan kepada mereka apa yang kita ketahui.

Ada berbagai macam jenis permainan yang dapat meningkatkan aspek perkembangan anak salah satunya yaitu permainan menyusun kata atau biasa dikenal dengan permainan scramble. Permainan scramble adalah suatu permainan menyusun kata menjadi suatu kalimat yang berfungsi untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam menyusun kata.

Berdasarkan hasil observasi di TK Pelita Harapan Kecamatan Suli Kabupaten Luwu, perkembangan kognitif anak masih belum optimal atau belum sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Ketika guru memperlihatkan sebuah gambar anak menjawabnya secara menduga-duga terkait dengan

⁵ Fiqih muslim, ‘Kumpulan Hadits Tentang Pendidikan Dalam Islam’, *FIQIHMUSLIM.COM*, 2017.

gambar yang ditunjukkan sehingga masih harus di bantu. Pada saat anak disuruh untuk menyusun sebuah huruf menjadi sebuah kata yang diperlihatkan oleh guru anak masih belum tepat dalam menyusunnya. Peserta didik di TK Pelita Harapan ini masih merasa kurang percaya diri serta kognitifnya belum terlalu berkembang. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di TK ini menggunakan teknik bermain *scramble* (menyusun kata) untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak agar berkembang sesuai dengan apa yang di inginkan.

Dari permainan *scramble* ini anak akan diperlihatkan sebuah gambar lalu anak menebaknya setelah itu anak menyusun huruf-huruf yang telah diacak sesuai dengan gambar yang diperlihatkan. Permainan *scramble* ini bisa melatih kognitif anak yang dimana anak akan berfikir untuk menebak gambar dan menyusun huruf. TK Pelita Harapan sudah pernah menggunakan Model Permainan *Scramble*, tetapi ia tidak menggunakan gambar melainkan dengan memperlihatkan tulisannya saja lalu anak akan mengikuti kata yang di perlihatkan sedangkan peneliti menggunakan media gambar untuk memudahkan anak mengenali dan mengingat kata apa yang disuruh untuk menyusunnya. Untuk itu peneliti mengambil teknik permainan ini dengan menggunakan gambar untuk mengetahui sejauh manakah perkembangan kognitif anak di TK Pelita Harapan apakah sudah berkembang sesuai dengan usianya atau belum. Dari model permainan *scramble* ini anak akan aktif dalam melakukan aktivitas di sekolah seperti menjawab pertanyaan, menebak gambar, serta berlomba-lomba untuk maju kedepan menyusun huruf-huruf yang telah di acak menjadi sebuah kata sesuai dengan gambar yang diperlihatkan.

Permainan *scramble* akan melatih kognitif anak serta sosial emosional anak dalam menebak gambar serta menyusun huruf menjadi sebuah kata. Permainan ini dilakukan oleh anak dengan mendiskusikan kepada teman sekelompoknya untuk menyusun huruf-huruf yang telah diacak serta anak akan berlomba-lomba untuk maju kedepan sehingga membuat suasana kelas

menjadi ribut. Permainan ini akan membuat anak yang tadinya pendiam menjadi aktif dalam proses pembelajaran. Permainan ini sangat jarang untuk dilakukan karena dapat mengganggu kelas lain.

Menurut kepala Sekolah TK Pelita Harapan bahwa perkembangan anak-anak di TK ini berbeda-beda ada yang perkembangannya cepat dan ada juga yang lambat. Temperamen anak-anak didik juga berbeda-beda contohnya yaitu pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung ada anak yang sangat hiperaktif di kelas selalu mengganggu teman-temannya serta ada juga anak yang sangat pendiam hanya duduk saja memperhatikan ketika diberikan pertanyaan pun akan merasa malu-malu rasa percaya dirinya masih kurang. Ingatan anak-anak di TK Pelita Harapan ini lumayan bagus tetapi terkadang ketika diberikan pertanyaan terkait materi pembelajaran yang baru dipelajari ada anak yang langsung lupa sehingga masih perlu dibimbing.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul “*Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Bermain Scramble di TK Pelita Harapan Desa Tammalumu Kecamatan Suli Kabupaten Luwu Tahun 2022*”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang menjadi objek penelitian dalam pembahasan ini adalah Bagaimana meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun melalui bermain *scramble* di TK Pelita Harapan Desa Tammalumu Kec. Suli Kab. Luwu tahun 2022?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun melalui bermain *scramble* di TK Pelita Harapan Kec. Suli Kab. Luwu tahun 2022.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

a. Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini memberikan gambaran tentang peningkatan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun melalui bermain *scramble* di TK Pelita Harapan Kecamatan Suli Kabupaten Luwu tahun 2022.

b. Manfaat Praktis

1. Manfaat bagi guru di sekolah yang bersangkutan

Dapat memberikan wawasan kepada guru mengenai peningkatan perkembangan kognitif anak melalui bermain *scramble*.

2. Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam program-program proses pembelajaran di sekolah agar menjadi landasan dalam pemberian materi yang menyenangkan kepada anak melalui kegiatan bermain *scramble* untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak.

3. Bagi Orang tua

Dapat dijadikan pengetahuan dan wawasan bagi orang tua anak agar lebih cermat dalam memilih sumber kegiatan yang akan dilakukan oleh anak di lingkungan keluarga maupun masyarakat.

4. Manfaat bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini dapat memberikan wawasan, pengetahuan, dan sumber inspirasi dalam melakukan penelitian selanjutnya agar mendapatkan penelitian yang lebih baik lagi.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian Yang Relevan

Penelitian ini mengangkat permasalahan tentang peningkatan perkembangan kognitif anak melalui kegiatan bermain *scramble*, adapun referensi sebagai berikut:

1. Lalu Tanu Marthauda Hariyadi dan Zaini Sudarto, “Model *Scramble* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Anak Tunagrahita” penelitian ini bertujuan untuk membuktikan penerapan model *scramble* dapat meningkatkan kemampuan membaca pada anak tunagrahita kelas IV di SLB Negeri 2 Lombok Tengah. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Pre Eksperimental* dengan menggunakan “*One Group Pretest-Posttest Design*”. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Wilcon Match Pairs Test*, dengan jumlah subjek 6 anak tunagrahita. Sehingga ditemukan hasil Z_h 2,096 sedangkan Z_{tabel} 1,96 artinya H_0 ditolak dan H_a diterima, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Scramble* dapat meningkatkan kemampuan membaca pada anak tunagrahita di SLB Negeri 2 Lombok tengah.¹
2. Farlina Hardianti dan Rokyal Harjanty, “Pengaruh Penggunaan Metode *Scramble* Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Pada Anak TK Kelompok B”, penelitian ini bertujuan: a.) untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode *scramble* dalam keterampilan membaca dasar siswa TK kelompok B, b.) untuk mengetahui keefektifan metode *scramble* dalam keterampilan membaca dasar siswa TK kelompok B. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *experimental study, with pre-test post-test control group design*. Analisis data dalam penelitian ini digunakan uji t sampel independen dengan tingkat signifikan 0,05. Hasil

¹ lalu tanu marthauda Hariyadi, ‘Jurnal Pendidikan Khusus Model Scramble Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Anak Tunagrahita Diajukan Kepada Universitas Negeri Surabaya Untuk Memenuhi Persyaratan Penyelesaian Program Sarjana Pendidikan Luar Biasa Oleh : LALU TANU MARTHAUDA HARIYAD’, *Jurnal Pendidikan Khusus*, 2019, 1–13 (pp. 1–13) <<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-khusus/article/view/30514>>.

menunjukkan bahwa ada perbedaan dalam hasil akhir setelah diberikan perlakuan antara hasil kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan persentase 70,83% pada kelas eksperimen dan 56,49% pada kelas control. Hasil uji t menunjukkan $p < 0,05$ yaitu $p = 0,024$, sehingga dapat disimpulkan bahwa metode *scramble* efektif digunakan pada awal keterampilan membaca anak kelompok B.²

3. Adi Priyanto, “Peningkatan Kemampuan Pengenalan Sejarah Islam Melalui Media *Scramble* Bagi Anak Usia Dini”, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses dan hasil pembelajaran mengenai media *scramble* untuk menstimulasi pengenalan sejarah islam bagi anak di taman kanak-kanak usia 5-6 tahun.³
4. Choirun Nisak Aulina, “Pengaruh Permainan dan Penguasaan Kosakata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 tahun”, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan dan penguasaan kosakata terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) terdapat perbedaan kemampuan membaca permulaan antara anak yang diberikan perlakuan permainan *scramble* dan anak yang diberikan perlakuan kartu gambar, (2) terdapat pengaruh interaksi antara permainan dan penguasaan kosakata terhadap kemampuan membaca permulaan, (3) anak dengan penguasaan kosakata tinggi yang diberikan perlakuan permainan *scramble* memiliki kemampuan membaca permulaan lebih tinggi daripada anak yang diberikan perlakuan permainan kartu gambar, (4) anak dengan penguasaan kosakata rendah yang diberikan perlakuan permainan kartu gambar

² Farlina Hardianti dan Rokyal Harjanty, “Pengaruh Penggunaan Metode *Scramble* Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Pada Anak TK kelompok B”, Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, vol. 6 no.4, December 2020
<https://jurnal.unibrah.ac.id/index.php/JIWP>

³ Adi Priyanto, ‘Peningkatan Kemampuan Pengenalan Sejarah Islam Melalui Media *Scramble* Bagi Anak Usia Dini’, *KAGANGA: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial-Humaniora*, 1.2 (2018), 72–81 (pp. 72–81) <<https://doi.org/10.31539/kaganga.v1i2.387>>.

memiliki kemampuan membaca permulaan relatif sama dengan anak yang diberikan perlakuan permainan *scramble*.⁴

5. Penelitian oleh Erza Novita Sari, Hanin Niswatul Fauziah, Izza Aliyatul Muna dan Muhammad Khoirul Anwar yang berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran *Scramble* dengan Pendekatan *Socio-Scientific* terhadap Rasa Ingin Tahu Peserta Didik”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas pembelajaran menggunakan model *scramble* dengan pendekatan *socio-scientific* di MTs Al-Ishlah. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen.⁵

Dari penelitian di atas terdapat persamaan dan perbedaan terhadap penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, diantaranya yaitu:

Tabel 2.1 Perbandingan penelitian terdahulu dengan penelitian ini

Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
Lalu Tanu Marthauda Hariyadi dan Zaini Sudarto (2019)	Model <i>Scramble</i> untuk Meningkatkan Kemampuan membaca pada Anak Tunagrahita.	Menggunakan media bermain <i>Scramble</i> dalam pembelajaran.	- Subjek penelitiannya yaitu anak tunagrahita. - Yang diteliti anak SLB kelas IV sedangkan peneliti anak TK kelompok B. - Peningkatan

⁴ Choirun Nisak Aulina, ‘Pengaruh Permainan Dan Penguasaan Kosakata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun’, *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 1.2 (2012), 131–44 (pp. 131–43) <<https://doi.org/10.21070/pedagogia.v1i2.36>>.

⁵ Erza Novita Sari and others, ‘Efektivitas Model Pembelajaran *Scramble* Dengan Pendekatan *Socio-Scientific* Terhadap Rasa Ingin Tahu Peserta Didik’, *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 1 (2021), 354–63 (pp. 354–63).

				kemampuan membaca anak.
Farlina Hardianti dan Rokyal Harjanty (2020)	Pengaruh Penggunaan Metode <i>scramble</i> Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Pada Anak TK Kelompok B.	Menggunakan media bermain <i>scramble</i> dalam pembelajaran.	- Subjek penelitiannya anak kelompok B	- Keterampilan membaca permulaan anak.
Adi Priyanto (2018)	Peningkatan Kemampuan Pengenalan Sejarah Islam melalui Media <i>Scramble</i> Bagi anak Usia Dini.	Menggunakan media bermain <i>Scramble</i> dalam pembelajaran.	- Subjek penelitiannya anak usia 5-6 tahun.	- Peningkatan kemampuan pengenalan sejarah islam.
Choirun Nisak Aulina (2012)	Pengaruh Permainan dan Penguasaan Kosakata terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun.	Menggunakan media bermain <i>scramble</i> dalam pembelajaran.	- Subjek penelitiannya anak usia 5-6 tahun.	- Perbandingan permainan <i>scramble</i> dan kartu gambar dalam kemampuan

					membaca permulaan anak.
Erza Novita Sari, Hanin Niswatul Fauziah, Izza Aliyatul Muna dan Muhammad Khoirul Anwar (2021)	Efektivitas Pembelajaran <i>Scramble</i> Pendekatan <i>Scientific</i> Rasa Ingin Tahu Peserta Didik	Model dengan <i>Socio-</i> terhadap	Menggunakan media bermain <i>scramble</i> dalam pembelajaran	- Rasa ingin tahu peserta didik	- Subjek penelitiannya anak MTs Al-Ishlah.

B. Landasan Teori

1. Perkembangan Kognitif

a. Pengertian Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif adalah tahapan kemampuan anak untuk terus belajar serta berkembang sesuai dengan usianya. Menurut Piaget, ada 4 tahapan perkembangan kognitif anak yaitu *sensory motoric* (0-2 tahun) ditandai dengan kegiatan anak yang berupa kegiatan pengulangan dari hal-hal yang dilakukan sebelumnya, pra operasional (2-7 tahun) yang ditandai dengan bermain khayal dan bermain pura-pura atau bermain peran dimana anak berperan menjadi suatu objek yang disukainya, *social play* (7-11 tahun) ditandai dengan kegiatan bermain anak yang banyak dikendalikan oleh aturan, dan *game with rules* (11-15 tahun) permainan yang dapat dinikmati dan menyenangkan bagi anak-anak meskipun permainan ini peraturan yang dibuat lebih ketat dan kaku. Piaget juga berpendapat bahwa perkembangan kognitif adalah sebuah proses genetik yang didasarkan

pada mekanisme biologis perkembangan sistem syaraf yang dimana pada proses ini berkaitan dengan pengetahuan anak, kemampuan nalar, kreativitas, kemampuan berbahasa, dan daya ingat anak.⁶

Perkembangan kognitif anak sebagian besar tergantung pada sejauh mana anak aktif dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Menurut Piaget, perkembangan kognitif pada tahap pra operasional (2-7 tahun) ini memberikan perubahan yang cukup signifikan. Yang dimana pada tahap ini daya tangkap anak jauh lebih baik, gerak sensorimotor dan kemampuan berhitung anak sudah bisa di asah. Bahkan anak juga sudah mampu meniru tindakan orang dewasa. Dalam perkembangan ini anak juga sudah bisa merangkai beberapa kata. Untuk itu kognitif anak harus selalu diasah dengan mengajak anak untuk bermain tebak-tebakan.

Dodge dalam Muhammad Busyro Karim, perkembangan kognitif itu bertujuan untuk membantu anak dalam belajar, memecahkan masalah, berfikir logis, dan berpikir menggunakan simbol. Maksudnya adalah pada perkembangan kognitif itu anak akan diajarkan untuk berfikir tentang bagaimana anak itu dapat memecahkan suatu masalah.⁷

Teori perkembangan kognitif menurut Lev Vygotsky dalam Muhammad Busyro Karim yang mengatakan bahwa terdapat dua hal utama yang dirumuskan dalam teori kognitif diantaranya yaitu 1.) konsep ZPD (*Zone of Proximal Development*) yaitu suatu proses pemberian bimbingan kepada peserta didik berdasarkan pengetahuan dan keterampilan yang dimilikinya, 2.) *Scaffolding* yang merupakan aspek penting dalam pembelajaran anak usia dini.⁸

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif adalah tahapan perkembangan anak dalam berpikir untuk

⁶ Musfiroh and Tatminingsih, p. 2.14.

⁷ Muhammad Busyro Karim, 'Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif', 103-13 (pp. 108-9)

⁸ Karim.

memecahkan suatu masalah dengan cara berfikir secara logis yang dimana proses menyusun kata anak sudah mampu sesuai dengan perkembangan usianya serta dalam perkembangan kognitif ini peserta didik harus di berikan bimbingan berdasarkan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki oleh anak.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak, di antaranya yaitu:

a. Faktor Keturunan

Yang dimana faktor keturunan ini akan menentukan perkembangan anak yang kemungkinan besar hampir mirip dengan orangtuanya.

b. Faktor lingkungan

Selain faktor keturunan, faktor lingkungan juga dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak. Ada dua faktor lingkungan yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak yaitu lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah. Dalam lingkungan keluarga kemampuan kognitif anak akan selalu diasah dengan mengajarkan anak berbicara serta mengenal benda-benda yang berada di dalam rumah. Begitupun dengan lingkungan sekolah, kognitif anak akan diasah dengan mengajak anak bermain sambil belajar agar anak semangat untuk mengikuti pembelajaran serta perbendaharaan kata anak bertambah.

c. Faktor Keluarga

Faktor keluarga juga sangat berperan dalam perkembangan kognitif anak. Seorang anak yang tinggal dengan keluarga yang baik serta memperhatikan lingkungan sekitarnya akan memiliki kemampuan kognitif yang lebih baik dibandingkan dengan anak yang tinggal bersama keluarga yang acuh tak acuh terhadap lingkungan sekitarnya.

d. Faktor Sekolah

Selain orang tua, guru juga berperan dalam meningkatkan perkembangan anak di lingkungan sekolah. Dalam lingkungan sekolah guru akan mengajarkan anak apa yang tidak didapatkan anak di rumah sehingga dapat membantu menambah kosakata anak.⁹

2. Bermain

a. Pengertian Bermain

Smith and Pellegrini dalam Tadkiroatun Musfiroh dan Sri Tatminingsih, bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk mencari kesenangan diri sendiri, tidak diorientasikan pada hasil akhir, fleksibel, aktif, dan dilakukan secara positif. Maksudnya adalah bermain itu tidak semata-mata dilakukan untuk menyenangkan orang lain melainkan untuk menyenangkan diri sendiri.¹⁰

Erikson dalam Tadkiroatun Musfiroh dan Sri Tatminingsih, menyatakan bahwa bermain itu membantu anak dalam mengembangkan rasa harga dirinya. Maksudnya adalah dalam kegiatan bermain itu anak memiliki kemampuan untuk menguasai tubuh mereka, memahami benda-benda serta belajar tentang keterampilan sosial dimana anak akan bertemu dengan teman lainnya dan bermain bersama.¹¹

Adapun Sigmund Freud dalam Tadkiroatun Musfiroh dan Sri Tatminingsih, yang mengatakan bahwa bermain merupakan suatu mekanisme untuk mengulang kembali peristiwa *traumatic* yang pernah dialami oleh anak sebagai upaya untuk memperbaiki atau menguasai pengalaman tersebut demi kepuasan anak.¹²

⁹ Yeni Novianti, '4 Perkembangan Kognitif Yang Perlu Diketahui', *Ibu Dan Balita*, 2021 <<https://www.ibudanbalita.com/artikel/perkembangan-kognitif-anak-faktor-yang-mempengaruhinya>> [accessed 12 January 2022].

¹⁰ Musfiroh and Tatminingsih, h. 1.9.

¹¹ Musfiroh and Tatminingsih, h. 1.9.

¹² Musfiroh and Tatminingsih, p. 1.9.

Dari beberapa pengertian bermain menurut para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa bermain adalah suatu proses atau kegiatan yang dilakukan oleh anak untuk mendapatkan kesenangan diri sendiri serta untuk mendapatkan pengalaman terkait dengan permainan yang dimainkan, membantu anak melakukan keterampilan sosial dimana anak bisa berinteraksi dengan teman sebayanya, serta membantu anak untuk memperbaiki atau menguasai pengalaman dari peristiwa yang terjadi sebelumnya sehingga tidak terjadi kesalahan yang sama.

b. Karakteristik Bermain

Kegiatan bermain memiliki karakteristiknya sendiri. Suatu kegiatan dikatakan bermain apabila:

1. Menyenangkan dan menggembirakan untuk anak.
2. Dorongan untuk bermain datang dari motivasi atau keinginan anak sendiri bukan dari orang lain.
3. Anak melakukannya dengan spontan dan sukarela bukan karena paksaan.
4. Anak-anak terlibat aktif bersama-sama sesuai peran masing-masing.
5. Dilakukan secara berpura-pura tidak sungguhan, maksudnya adalah ketika anak bermain bermain peran anak akan berpura-pura menangis, marah, dan tertawa.
6. Anak menetapkan aturan dalam permainannya.
7. Anak harus aktif dalam bergerak dan berpikir.
8. Bersifat fleksibel (bebas untuk memilih permainan yang diinginkan).

c. Manfaat Bermain

Bermain memiliki manfaat diantaranya yaitu:

1. Bermain mengembangkan kognitif anak, dalam kegiatan bermain anak akan berpikir untuk melakukan sesuatu. Dari kegiatan bermain anak juga mendapatkan informasi terkait dengan sekolah dimana anak mendengarnya dari orang lain sehingga anak akan menyimpan memori tentang sekolah lalu diolahnya membentuk konsep yang semakin lama semakin sempurna. Bermain juga membantu anak dalam berpikir kreatif.
2. Bermain mengembangkan kesadaran diri, melalui bermain anak menemukan, mengembangkan, meniru, dan mempraktikkan rutinitas hidup sehari-hari.
3. Bermain mengembangkan sosial-emosional anak, yang dimana dalam kegiatan bermain akan membantu anak dalam mengembangkan kemampuan mengorganisasi dan menyelesaikan suatu masalah. Dalam kegiatan bermain anak akan bertemu dengan teman sebayanya dengan begitu anak melakukan interaksi sosial dengan orang disekitarnya. Kegiatan bermain juga meningkatkan emosional anak karena dari kegiatan itu anak akan mengekspresikan perasaannya ketika bermain sendiri dan bermain dengan temannya.
4. Bermain mengembangkan motorik anak, dalam kegiatan bermain anak akan berlari, melompat, memanjat dan melakukan kegiatan-kegiatan yang berhubungan motoric anak sehingga kemampuan motorik anak berkembang.
5. Bermain mengembangkan bahasa anak.

3. Scramble

a. Pengertian *Scramble*

Permainan *scramble* adalah permainan menyusun kata untuk melatih kreativitas dan daya ingat siswa.

Shoimin dalam Aulia Sintya dan Sopingi, menyatakan bahwa *scramble* merupakan model pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk menemukan jawaban serta menyelesaikan permasalahan dengan menggunakan lembar soal.¹³

Rober dalam Huda juga menyatakan bahwa *scramble* adalah salah satu metode pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berfikir anak.¹⁴

Hargreaves, dkk dalam Fitriana Nur Aisyah dkk, menjelaskan bahwa *Scramble* adalah aktivitas yang melibatkan pengenalan kata. White juga menyebutkan bahwa *scramble* adalah suatu permainan yang meningkatkan keterampilan kognitif serta memperluas kosakata anak dan memperkuat kemampuan bahasa anak.¹⁵ Permainan *Scramble* dapat meningkatkan kosakata anak dikarenakan strategi permainannya yang sesuai dengan cara peningkatan kosakata, yang dimana anak akan di suruh untuk berfikir dalam menyusun huruf-huruf yang telah disediakan menjadi sebuah kata yang bermakna.

Dari beberapa pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa permainan *Scramble* adalah permainan menyusun kata yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir anak dengan menggunakan lembar soal yang telah disediakan oleh guru, memperkuat kemampuan bahasa anak serta meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berfikir anak dalam menyelesaikan suatu masalah.

¹³ Aulia Sintya and Sopingi, 'Permainan Scramble Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat Sederhana Siswa Tunarungu', *Jurnal Ortopedagogia*, 3.1.(2017), 13-18 (p. 14).

¹⁴ Ibid, h. 14

¹⁵ Fitriana NUR Aisyah and Dkk, 'PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SCRABBLE TERHADAP', 2017, p. 8 <<https://eprintslib.ummg.ac.id/474/>>.



gambar 2.2 Gambar media *Scramble*

b. Kelebihan dari Bermain *Scramble*

Dalam setiap permainan terdapat kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan dari kegiatan bermain *scramble* yaitu:

1. Dapat meningkatkan kadar CBSA anak dalam proses pembelajaran.
2. Dapat membangkitkan gairah belajar peserta didik yang sudah mulai tidak bersemangat.
3. Permainan *Scramble* membuat anak berlomba-lomba untuk maju dalam menyusun kata.
4. Dapat menimbulkan kegembiraan dan melatih keterampilan anak serta dapat memupuk rasa solidaritas anak dalam mengerjakan sesuatu.
5. Materi yang diberikan berkesan untuk anak sehingga mudah diingat oleh anak.
6. Melatih dan membiasakan otak anak untuk menyusun kata dari huruf-huruf yang telah disediakan.
7. Melatih keterampilan anak dalam menyusun huruf-huruf menjadi sebuah kata yang bermakna.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa bermain *Scramble* itu penting dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak karena melalui

permainan ini kosakata anak bertambah serta anak tidak akan merasa malu-malu ketika disuruh untuk maju kedepan.

c. Kekurangan dari Bermain *Scramble*

Adapun kekurangan dari kegiatan bermain *Scramble* yaitu:

1. Permainan ini membuat suasana kelas menjadi gaduh karena anak berlomba-lomba untuk maju ke depan sehingga menyebabkan kelas lain yang berdekatan merasa terganggu.
2. Tidak semua materi pelajaran dapat dikomunikasikan dari media permainan ini.
3. Permainan ini banyak dilakukan untuk mengisi waktu kosong saja.
4. Permainan ini banyak mengandung unsur spekulasi sehingga siswa yang menang belum tentu lebih pandai dari siswa lain tetapi ia lebih cepat dari siswa lainnya.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan *Scramble* itu tidak hanya berperan penting dalam suatu pembelajaran tetapi dengan adanya permainan ini maka semangat belajar anak akan bertambah dikarenakan strategi guru dalam meningkatkan minat belajar anak yang beragam.

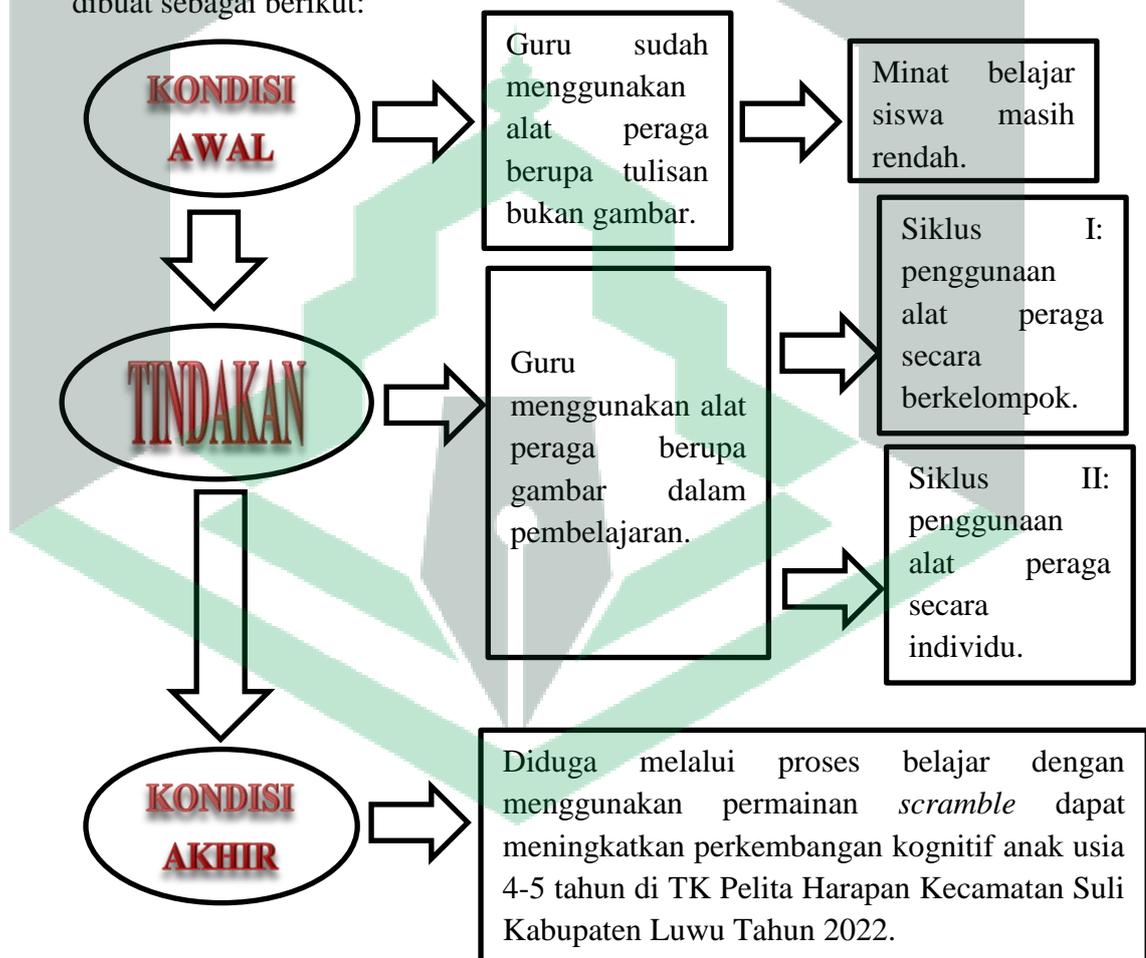
C. Kerangka Pikir

Penelitian ini berfokus pada peningkatan perkembangan kognitif anak melalui permainan *Scramble* di TK Pelita Harapan yang dimana permainan *Scramble* ini merupakan permainan menyusun huruf menjadi sebuah kata yang baik dan benar yang bertujuan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam menyusun kata. Dalam permainan ini anak akan disuguhkan gambar lalu anak akan menyusun huruf sesuai dengan gambar yang di perlihatkan. Dengan adanya media seperti gambar maka anak akan dengan mudah mengingat apa yang dilihatnya sehingga ketika di perlihatkan lagi dan di suruh untuk menyebutkan serta menyusun huruf sesuai dengan

gambar anak akan dengan mudah melakukannya karena ia sudah mengenal objek yang ditunjukkan.

Di dalam dunia pendidikan seorang pendidik harus pandai-pandai dalam memberikan pembelajaran kepada peserta didiknya agar minat belajar anak bertambah. Salah satunya yaitu dengan melakukan proses belajar sambil bermain untuk menambah minat anak karena anak lebih suka bermain daripada belajar. Untuk itu, sesekali ajaklah anak bermain sambil belajar jangan hanya memberikan pembelajaran yang membuat anak jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran.

Dalam hal ini, peneliti menguraikan Kerangka Pikir melalui bagan yang dibuat sebagai berikut:



Gambar 2.3 Bagan Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk menjabarkan peningkatan hasil belajar peserta didik melalui bermain *Scramble* di TK Pelita Harapan Kecamatan Suli Kabupaten Luwu. Penelitian tindakan kelas yaitu penelitian yang dilakukan dengan cara terjun langsung ke tempat penelitian untuk mengamati dan ikut terlibat secara langsung dengan objek yang akan ditelitinya .¹

Penelitian adalah suatu kegiatan penyelidikan yang dilakukan dengan mencermati suatu objek dengan menggunakan aturan metodologi tertentu untuk mendapatkan data atau informasi yang bermanfaat untuk selanjutnya data tersebut dianalisis untuk dicari kesimpulannya. Kurt Lewin, penelitian tindakan adalah suatu rangkaian langkah yang terdiri atas empat tahap, yakni perencanaan, tindakan (pelaksanaan), pengamatan (observasi), dan refleksi.²

Rapoport dalam Kunandar, mendefinisikan penelitian tindakan kelas adalah penelitian untuk membantu seseorang dalam mengatasi secara praktis persoalan yang dihadapi dalam situasi darurat dan membantu pencapaian tujuan ilmu sosial dengan kerja sama dalam kerangka etika yang disepakati bersama. Penelitian tindakan kelas juga dapat diartikan sebagai suatu kegiatan ilmiah yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan cara merancang, melaksanakan, mengamati, dan merefleksikan tindakan melalui beberapa siklus secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu proses pembelajaran di kelasnya.³

¹ Rabudin, 'Model Dan Jenis-Jenis Penelitian Tindakan Kelas (Jenis-Jenis PTK)', *Detik Pendidikan*, 2020 <<https://www.detikpendidikan.id/2020/12/model-dan-jenis-penelitian-ptk.html?m=1>> [accessed 13 February 2022].

² Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, 1st edn (jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA, 2008).

³ Kunandar.

Untuk mendapatkan data-data yang sesuai dengan rumusan masalah, tujuan serta manfaat penelitian, maka penelitian tindakan kelas juga harus menggunakan jenis penelitian kualitatif. Pada penelitian ini peneliti juga akan melakukan pendekatan psikologi yang dimana peneliti akan menarik minat anak agar mau terlibat dalam pembelajaran yang diberikan. Sukses atau tidaknya penelitian ini tergantung dari kemampuan guru dalam memberikan pembelajaran serta media yang digunakannya juga dapat menarik minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

B. Prosedur Penelitian

1. Subjek Penelitian

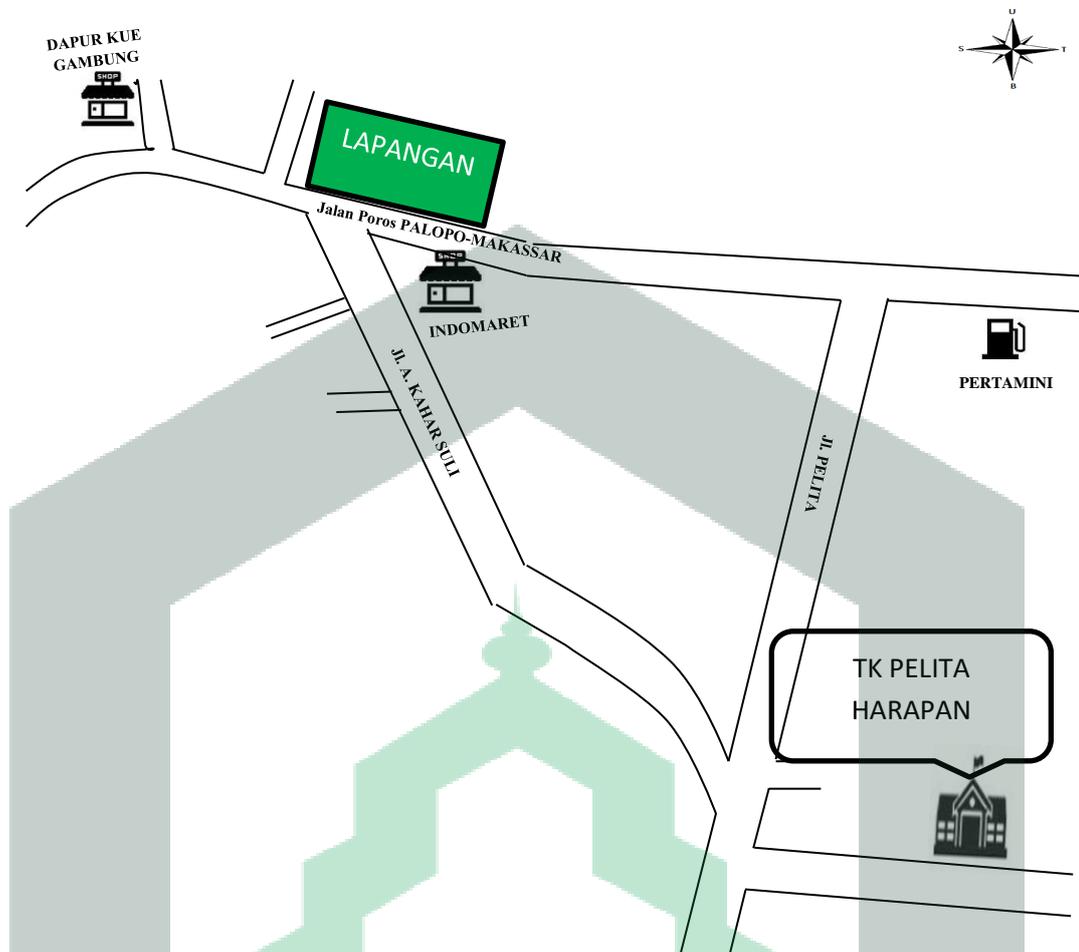
Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah seluruh peserta didik kelompok A yang berjumlah 12 orang anak, yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 4 anak perempuan di TK Pelita Harapan Kecamatan Suli Kabupaten Luwu. Pada penelitian ini, peneliti melakukan observasi pada anak usia 4-5 tahun dikarenakan pada usia ini perkembangan kognitif anak belum terlalu berkembang sehingga peneliti tertarik untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak agar lebih berkembang lagi.

2. Waktu dan Lamanya Tindakan

Waktu dan lamanya penelitian yang dilakukan oleh peneliti di TK Pelita Harapan Kecamatan Suli Kabupaten Luwu yaitu dari bulan juni-juli tahun 2022.

3. Tempat penelitian dikemukakan secara jelas

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di TK Pelita Harapan Kecamatan Suli Kabupaten Luwu, yang terletak di jln. Pongtimbasa Kecamatan Suli Kabupaten Luwu. Bangunan TK Pelita Harapan satu lokasi dengan bangunan SD Negeri 355 Tammalumu.

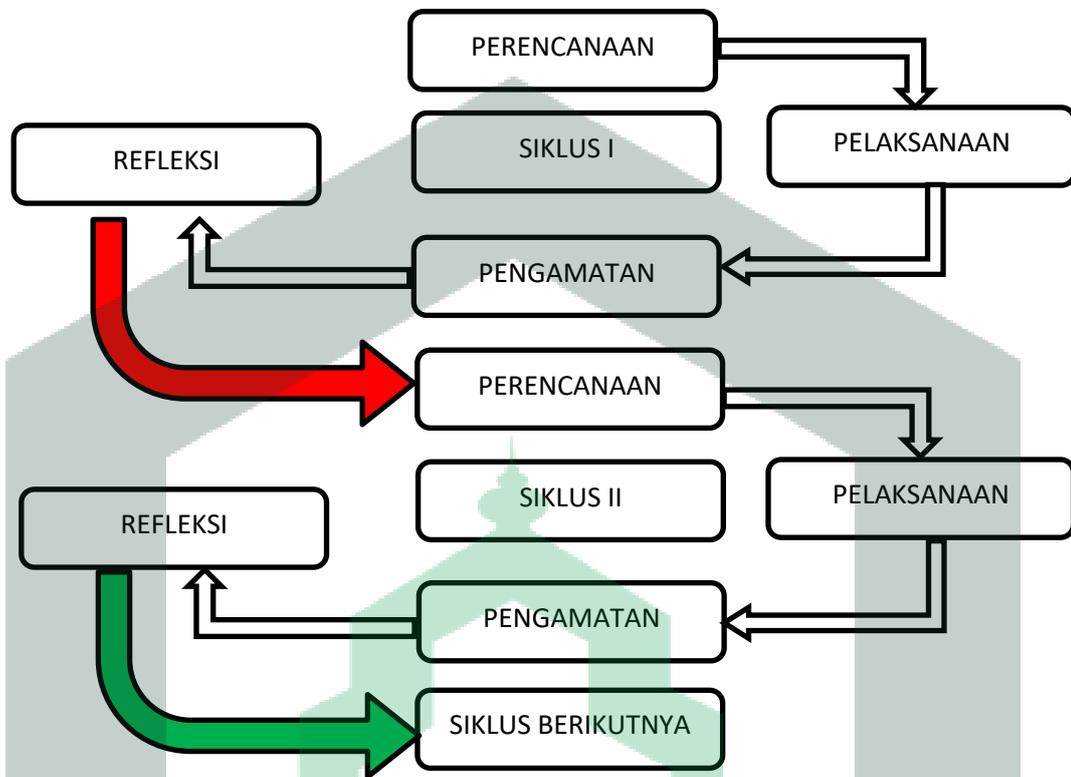


Gambar 3.1 Peta lokasi TK Pelita Harapan

4. Langkah-langkah penelitian Tindakan Kelas

Dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas (PTK) kita harus memiliki perencanaan dan persiapan yang matang guna mendapatkan hasil yang sesuai dengan yang diinginkan. Pada penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilakukan dengan beberapa siklus. Yang dimana siklus pertama dan kedua dilakukan dengan empat kali pertemuan dalam pembelajaran. Apabila belum terdapat perubahan yang signifikan pada peserta didik maka akan dilakukan siklus ketiga sampai didapatkan hasil peningkatan yang signifikan pada peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan dengan dua siklus yang dimana setiap siklus dilaksanakan selama 4 kali pertemuan dan setiap siklus memiliki 4 tahapan yaitu, tahapan perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), pengamatan, dan refleksi.

Model penelitian ini menggunakan model yang dikemukakan oleh Kurt Lewin, adapun gambaran penelitian sebagai berikut.⁴



Gambar 3.2 PTK Model Kurt Lewin

Dari gambar diatas dapat disimpulkan bahwa perencanaan itu merupakan proses dalam menentukan berjalannya suatu penelitian yang berasal dari pemikiran peneliti, sedangkan tindakan merupakan kegiatan yang akan dilakukan oleh peneliti sesuai dengan perencanaan yang dibuat oleh peneliti.

Adapun langkah-langkahnya yaitu:

a. Siklus I

1.) Perencanaan

Adapun perencanaan yang akan dilakukan maka peneliti harus menyiapkan beberapa hal diantaranya yaitu:

⁴ Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, 1st edn (jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA, 2008). h. 16.

1. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) kelompok A 4 kali pertemuan.
2. Menyiapkan lembar observasi anak, wawancara, dan catatan anekdot.
3. Menyiapkan media *scramble* yang akan digunakan.
4. Menyiapkan lembar kerja anak (LKA)

2.) Pelaksanaan

Tabel 3.3 Rencana Pelaksanaan Siklus 1

RPPH Ke-	Pembukaan	Inti	Penutup
1.	Guru dan anak menyanyi bersama "Nama Hewan"	Guru mengenalkan anak hewan omnivora, herbivora dan karnivora yang terdapat dalam media bermain <i>Scramble</i> .	Anak mewarnai gambar Hewan.
2.	Guru dan anak menyanyi ABCD	Guru mengenalkan huruf vokal dan konsonan nama-nama hewan yang ada dalam media bermain <i>Scramble</i> .	Anak menulis dan mengucapkan huruf vokal dan konsonan secara ulang sesuai dengan huruf yang ada pada media bermain <i>Scramble</i> .

-
3. Guru mempraktikkan gerak dan suara hewan kemudian mengikutinya. Anak mengelompokkan hewan yang ada sesuai dengan jenisnya seperti omnivora, herbivora, dan karnivora yang terdapat dalam media bermain *Scramble*. Anak mengucapkan kembali kelompok hewan berdasarkan jenisnya.
4. Anak mendengar cerita “Kancil dan Harimau Mencari Sabuk Raja” yang dibacakan oleh guru. Anak bercerita tanpa alat “hewan peliharaanku” menjawab pertanyaan seputar cerita yang dibacakan.
5. Guru dan peserta didik menyanyi “Burung Kakak Tua”. Anak memilih satu gambar hewan yang ada dalam media bermain *Scramble* kemudian menceritakan tentang hewan yang dipilihnya di depan teman-temannya. Anak meneritakan kembali apa saja yang terdapat dalam media bermain *Scramble*.
-

3.) Observasi

Tahap observasi dimana kita terjun langsung ke tempat penelitian untuk mengetahui sampai mana perkembangan anak telah berkembang serta pada kegiatan observasi ini juga menjadi acuan untuk mendapatkan informasi serta untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Proses pengumpulan data yang diperoleh pada saat observasi dilakukan ketika kita melakukan kegiatan pelaksanaan yang dimana pada kegiatan ini telah dilakukan suatu penelitian secara langsung. Kegiatan observasi perlu dilakukan agar dalam proses penelitian dapat berjalan dengan lancar sesuai dengan apa yang peneliti inginkan.

Pertama-tama peneliti harus menyiapkan lembar observasi untuk mencatat semua hasil pengamatannya selama proses penelitian berlangsung. Setelah itu, peneliti mengamati dan menelaah keaktifan anak pada saat proses pembelajaran berlangsung terkait dengan peningkatan perkembangan kognitif anak melalui tema binatang menggunakan media bermain *Scramble*.

4.) Refleksi

Kegiatan akhir yaitu refleksi. Refleksi merupakan suatu langkah untuk memproses data yang didapatkan pada saat dilakukan pengamatan. Pada tahapan ini akan didapatkan hasil ketika telah melakukan kegiatan pelaksanaan melalui kegiatan observasi dan asesmen pada siklus I. Hasil dari kegiatan asesmen ini akan dijadikan perbaikan untuk melakukan siklus berikutnya. Data-data yang telah di peroleh akan di refleksi seperti, kelemahan dan kelebihan yang diperoleh dari hasil pengamatan, respon peserta didik selama proses pengamatan dilakukan, serta upaya-upaya yang akan dilakukan pada siklus berikutnya.

Pada kegiatan refleksi ini menyangkut beberapa hal, diantaranya yaitu:

1. Sebagai pelaksanaan tindakan dan pengamatan pada siklus I dan siklus II.

2. Merancang kegiatan pembuka, kegiatan inti, serta kegiatan penutup.

Pada kegiatan akhir ini peneliti juga menyiapkan pertanyaan-pertanyaan serta mengajak anak untuk mengobrol untuk mengetahui sejauh mana anak menangkap pembelajaran yang diberikan pada hari ini. Contohnya seperti:

1. Setelah melakukan pembelajaran tadi ada yang tau apa manfaat dari pembelajaran itu?
2. Ibu mau tau, apa saja sih cita-cita kalian ketika sudah dewasa atau besar nanti?
3. Disini kalian suka melakukan apa saja ketika di rumah? Ada yang suka menggambar?

b. Siklus II

Pada siklus II ini juga memiliki tahapan kegiatan yang sama seperti pada siklus I. Pada proses penelitian di siklus II ini mengikuti proses penelitian pada Siklus I tetapi pada Siklus II lebih berfokus pada penggunaan media bermain *scramble* untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak. Pada siklus II penelitian lebih meningkat lagi untuk mengetahui perkembangan anak apakah mulai mengalami perubahan atau masih belum mengalami perubahan. Apabila pada tahapan siklus II ini perkembangan kognitif anak belum berkembang sesuai dengan apa yang diinginkan maka akan dilakukan siklus III sampai perkembangan kognitif anak berkembang.

1.) Perencanaan

Adapun perencanaan yang akan dilakukan maka peneliti harus menyiapkan beberapa hal diantaranya yaitu:

1. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) kelompok A 4 kali pertemuan.
2. Menyiapkan lembar observasi anak, wawancara dan catatan anekdot.
3. Menyiapkan media *scramble* yang akan digunakan.

4. Menyiapkan lembar kerja anak (LKA)

2.) Pelaksanaan

Tahapan kedua yaitu pelaksanaan. Pada siklus II ini peneliti menggunakan rencana pelaksanaan sebagai berikut:

Tabel 3.4 Rencana Pelaksanaan Siklus II

RPPH Ke-	Pembukaan	Inti	Penutup
1.	Guru dan anak menyanyi bersama “Binatang hidup di air”	Guru mengenalkan kepada anak mana hewan yang hidup di air tawar dan air asin yang terdapat dalam media bermain <i>Scramble</i> .	Anak mewarnai gambar hewan yang telah diberikan kepadanya.
2.	Guru dan anak menyanyi ABCD	Guru mengenalkan kepada anak huruf vokal dan huruf konsonan yang terdapat dalam media bermain <i>Scramble</i> .	Anak menyusun huruf acak menjadi sebuah kata sesuai dengan gambar yang di tunjukkan pada media bermain <i>Scramble</i> .
3.	Guru mempraktikkan gerak dan lagu “Baby	Anak didik dikelompokkan	Anak mengucapkan

Shark” kemudian hewan dari yang kembali anak mengikutinya. terbesar hingga kelompok hewan terkecil yang berdasarkan terdapat dalam ukurannya. media bermain *Scramble*.

4. Anak menebak cerita Anak Anak inspirasi yang menempelkan mengelompokkan dibacakan oleh guru. gambar hewan hewan sesuai pada aquarium kelompok yang buatan sesuai ada pada media dengan gambar bermain yang terdapat *Scramble*. dalam media bermain *Scramble*.

5. Anak mendengarkan Anak bercerita Anak menjawab cerita “Kisah Ikan tentang hewan air pertanyaan dan Burung” yang pernah seputar cerita. dilihatnya.

6. Guru dan anak didik Anak memilih Anak nyanyi “Baby Shark” salah satu gambar menceritakan hewan pada kembali benda media bermain yang ada dalam *Scramble* lalu media bermain menceritakan *Scramble*. tentang hewan yang dipilih sesuai dengan

apa yang
diketahui anak
kepada teman-
temannya.

3.) Observasi

Tahap observasi ini dilakukan secara langsung untuk mendapatkan data dan informasi terkait dengan apa yang akan diteliti. Dari tahap observasi ini peneliti melakukan pengamatan untuk mengetahui sejauh mana perkembangan peserta didik sudah berkembang.

Pertama-tama peneliti harus menyiapkan lembar observasi untuk mencatat semua hasil pengamatannya selama proses penelitian berlangsung. Setelah itu, peneliti mengamati dan menelaah keaktifan anak pada saat proses pembelajaran berlangsung terkait dengan peningkatan perkembangan kognitif anak melalui tema binatang menggunakan media bermain *Scramble*.

4.) Refleksi

Kegiatan akhir yang dilakukan untuk mendapatkan informasi dan data yang akurat terkait dengan perkembangan peserta didik. Pada kegiatan ini ada beberapa hal yang akan dilakukan diantaranya yaitu:

- a. Melakukan tes asesmen terkait perkembangan kognitif anak kelompok A TK Pelita Harapan Kecamatan Suli Kabupaten Luwu.
- b. Menganalisis hasil pengamatan untuk mendapatkan gambaran terkait dengan bagaimana dampak dari tindakan yang telah dilakukan serta hal apa saja yang perlu diperbaiki untuk mendapatkan hasil refleksi kegiatan yang telah dilakukan.

C. Sasaran Penelitian

Yang menjadi sasaran dalam penelitian ini adalah peserta didik Kelompok A TK Pelita Harapan Kecamatan Suli Kabupaten Luwu.

Tabel 3.5 Nama Peserta didik TK Pelita Harapan Kecamatan Suli Kabupaten Luwu.

No.	Nama	L/P	Usia	Ket.
1.	AR	L	5	
2.	AA	L	5	
3.	AK	P	5	
4.	AS	P	5	
5.	A	P	5	
6.	ARAM	P	5	
7.	A	L	5	
8.	IR	L	5	
9.	MII	L	5	
10.	MEH	L	5	
11.	MF	L	5	
12.	S	L	5	

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan untuk mengumpulkan data yang digunakan untuk membuat pertanyaan dan hipotesis penelitian. Instrumen yang digunakan akan sangat membantu dalam menentukan keberhasilan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Karena melalui instrumen inilah

peneliti dapat mengetahui jawaban dari penelitian yang dilakukan serta menguji hipotesis dalam penelitian. Dalam penelitian ini ada beberapa instrumen yang digunakan, diantaranya yaitu sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara adalah suatu kegiatan untuk mengumpulkan data secara langsung melalui kegiatan Tanya jawab yang dilakukan oleh peneliti dan objek yang diteliti. Pada kegiatan wawancara ini peneliti akan bertemu secara langsung dengan wali kelas dan kepala sekolah di tempat peneliti akan melakukan penelitian untuk mendapatkan informasi serta data-data dari sekolah dengan cara mewawancarainya. Dari hasil wawancara itu peneliti akan mencantumkan semua informasi dan data-data yang diduplikatkannya kedalam lembar penelitian.

Sugiyono dalam Rina Hayati, wawancara merupakan suatu proses atau teknik pengumpulan data yang dilakukan secara terstruktur maupun tidak terstruktur yang bisa dilakukan secara tatap muka atau secara langsung maupun tidak langsung atau melalui telepon.⁵

Wawancara ini dilakukan secara lebih bebas atau bisa disebut in-depth interview yang bertujuan untuk menemukan masalah secara lebih terbuka, dimana pihak yang diajak untuk wawancara dimintai pendapat dan ide-idenya. Proses wawancara dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja sesuai dengan kesepakatan yang dibuat oleh orang yang akan diwawancarai. Ketika ingin melakukan wawancara maka peneliti harus menyiapkan pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan apa yang peneliti butuhkan untuk penelitiannya.

⁵ Rina Hayati, 'Pengertian Wawancara, Tujuan, Jenis, Ciri, Dan Cara Membuatnya', *Penelitian Ilmiah.Com*, 2022.

Tabel 3.6 Pedoman wawancara kepala sekolah.

No.	Aspek yang Ditanyakan	Hasil wawancara
1.	Bagaimanakah program pembelajaran yang telah dilaksanakan di TK Pelita Harapan Kecamatan Suli Kabupaten Luwu selama ini dalam memfasilitasi tumbuh kembang peserta didik?	
2.	Dalam perkembangan kemampuan kognitif kegiatan apa saja yang telah dilakukan?	
3.	Upaya apa saja yang telah dilakukan untuk guru-guru TK Pelita Harapan Kecamatan Suli Kabupaten Luwu dalam meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik?	
4.	Selama ini, apakah pernah kegiatan bermain <i>Scramble</i> digunakan oleh guru-guru TK Pelita Harapan Kecamatan Suli Kabupaten Luwu dalam meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik?	
5.	Selama ini, apakah ada hambatan yang dialami oleh guru-guru selama kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik?	
6.	Bagaimanakah cara guru dalam mengevaluasi hasil pembelajaran peserta didik TK Pelita Harapan	

Kecamatan Suli Kabupaten Luwu?

Tabel 3.7 Pedoman wawancara guru kelas

No.	Aspek yang ditanyakan	Hasil Wawancara
1.	Dalam setiap pengembangan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan oleh ibu, menurut ibu apakah penting menetapkan tujuan pembelajaran? Apa alasannya?	
2.	Kegiatan apa yang pernah Ibu lakukan dalam meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik?	
3.	Media apa saja yang pernah ibu sajikan dalam meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik? Apakah disesuaikan dengan karakteristik dan prinsip belajar anak?	
4.	Selama ini, dalam kegiatan pengembangan kemampuan kognitif teknik dan media apa saja yang pernah ibu berikan?	
5.	Apakah ada hambatan atau kendala dalam pembuatan media untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik?	
6.	Dengan program yang dilaksanakan, sejauh manakah perkembangan kognitif	

anak berkembang? Apakah sudah sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai atau belum?

7. Menurut ibu, apakah penting mengevaluasi pembelajaran terkait kognitif anak? Berikan alasannya!
-

2. Observasi atau Pengamatan

Pada kegiatan ini kita akan melakukan penelitian secara langsung untuk mendapatkan informasi yang nyata sesuai dengan apa yang akan diteliti. Pada kegiatan observasi ini sangatlah berperan penting dalam penelitian ini karena dapat membantu peneliti untuk mengetahui sejauh mana peningkatan perkembangan kognitif anak di TK Pelita Harapan Kecamatan Suli Kabupaten Luwu.

Prof. Heru dalam Rabia Edra, observasi merupakan teknik pengamatan yang dilakukan oleh studi kasus atau pembelajaran secara sengaja, terarah, urut, dan sesuai pada tujuan. Hasil observasi tersebut akan dijelaskan secara rinci, tepat, akurat, teliti, objektif, dan bermanfaat. Sedangkan menurut Sudjana, observasi adalah metode penelitian untuk mengukur tindakan dan proses individu dalam sebuah peristiwa yang diamati.⁶

Kesimpulan dari beberapa penelitian di atas adalah observasi merupakan suatu teknik yang dilakukan untuk mendapatkan informasi atau data secara akurat terkait dengan proses perkembangan peserta didik yang dilihat secara langsung. Kegiatan observasi ini membantu peneliti dalam mendapatkan informasi dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek yang diteliti.

⁶ Rabia Edra, '10 Pengertian Observasi Menurut Para Ahli |Sosiologi Kelas 10', *Ruang Guru*, 2017 <<https://www.ruangguru.com/blog/10-pengertian-observasi-menurut-para-ahli>> [accessed 24 February 2022].

Tabel 3.8 Kisi-kisi Instrumen Observasi perkembangan Kognitif
bermain *Scramble* TK Pelita Harapan Kecamatan Suli
Kabupaten Luwu.

No.	Dimensi	Indikator	Butir
1.	Perkembangan kognitif adalah proses beradaptasi dan menginterpretasikan objek dan kejadian-kejadian di sekitarnya.	Menceritakan pengalaman yang ada dalam kehidupan sehari-hari.	1
2.	Perkembangan kognitif anak dilihat dari interaksi sosial yang dilakukan oleh anak dimana anak belajar dari apa yang ia lihat melalui interaksi sosial dengan teman sebayanya.	Menyebutkan nama hewan dari gambar yang diperlihatkan	2
3.	Perkembangan kognitif anak dapat dilihat dari apa yang ia lihat secara nyata dalam lingkungannya.	Mempresentasikan nama hewan dari gambar yang diperlihatkan.	3
		Menyusun huruf menjadi sebuah kata	4
4.	Perkembangan kognitif anak dilihat dari kegiatan atau pengalaman yang telah dialami oleh anak.	Mengenal berbagai macam huruf vokal dan konsonan	5

Mencocokkan

gambar hewan
dengan bentuk
tubuhnya.

6

Tabel 3.9 Rubrik penilaian Perkembangan Kognitif anak melalui kegiatan bermain *Scramble* TK Pelita Harapan Kecamatan Suli Kabupaten Luwu.

No	Indikator	Kriteria Penilaian	Skor	Deskripsi
1.	Menceritakan pengalaman yang ada dalam kehidupan sehari-hari.	BB	1	Apabila anak belum mampu menceritakan kegiatan sehari-hari yang dilakukan bersama hewan peliharaan yang dimiliki.
		MB	2	Apabila anak mulai mampu menceritakan kegiatan sehari-hari yang dilakukan bersama hewan peliharaan dan masih diingatkan oleh guru.
		BSH	3	Apabila anak sudah mampu menceritakan kegiatan sehari-hari yang dilakukan bersama hewan peliharaan secara mandiri dan konsisten tanpa bantuan guru.

2. Mempresentasikan nama-nama hewan.	BSB	4	Apabila anak sudah mampu menceritakan kegiatan sehari-hari bersama hewan peliharaan secara mandiri dan konsisten tanpa bantuan guru serta dapat membantu temannya.
	BB	1	Apabila anak belum mampu mempresentasikan nama-nama hewan yang terdapat pada media masih dibantu oleh guru.
	MB	2	Apabila anak mulai mampu mempresentasikan nama-nama hewan pada media dan masih perlu di ingatkan oleh guru.
	BSH	3	Apabila anak sudah mampu mempresentasikan nama-nama hewan pada media secara mandiri dan konsisten tanpa bantuan guru.
	BSB	4	Apabila anak sudah mampu mempresentasikan nama-nama hewan pada media secara mandiri dan konsisten tanpa bantuan guru serta dapat membantu

3. Menyebutkan nama hewan dari gambar yang diperlihatkan.	BB 1	<p>temannya teman.</p> <p>Apabila anak belum mampu menyebutkan nama hewan dari gambar yang diperlihatkan pada media dan masih dibantu oleh guru.</p>
	MB 2	<p>Apabila anak mulai mampu menyebutkan nama hewan dari gambar yang diperlihatkan pada media dan masih di ingatkan oleh guru.</p>
	BSH 3	<p>Apabila anak sudah mampu menyebutkan nama hewan dari gambar yang diperlihatkan pada media secara mandiri dan konsisten tanpa bantuan guru.</p>
	BSB 4	<p>Apabila anak sudah mampu menyebutkan nama hewan dari gambar yang diperlihatkan pada media secara mandiri dan konsisten tanpa bantuan guru serta dapat membantu temannya.</p>

4. Mengenal berbagai macam huruf atau abjad.	BB 1	Apabila anak belum mampu mengenal berbagai macam huruf atau abjad dan masih dibantu oleh guru.
	MB 2	Apabila anak mulai mampu mengenal berbagai macam huruf atau abjad masih perlu diingatkan oleh guru.
	BSH 3	Apabila anak sudah mampu mengenal berbagai macam huruf atau abjad secara mandiri dan konsisten tanpa bantuan guru.
	BSB 4	Apabila anak sudah mampu mengenal berbagai macam huruf atau abjad secara mandiri dan konsisten tanpa bantuan guru serta dapat membantu temannya.
5. Menyusun huruf menjadi sebuah kata.	BB 1	Apabila anak belum mampu menyusun huruf menjadi sebuah kata.
	MB 2	Apabila anak mulai mampu menyusun huruf menjadi sebuah kata dan masih diingatkan oleh guru.
		Apabila anak sudah mampu menyusun huruf secara

	BSH	3	mandiri dan konsisten tanpa bantuan guru.
	BSB	4	Apabila anak sudah mampu menyusun huruf menjadi sebuah kata secara mandiri dan konsisten tanpa bantuan guru serta dapat membantu temannya..
6. Mencocokkan gambar hewan dengan tubuhnya yang ada dalam media scramble	BB	1	Apabila anak belum mampu mencocokkan gambar hewan dengan tubuhnya yang ada dalam media dan masih di bantu oleh guru.
	MB	2	Apabila anak mulai mampu mencocokkan gambar hewan dengan tubuhnya masih di ingatkan oleh guru.
	BSH	3	Apabila anak sudah mampu mencocokkan gambar hewan dengan tubuhnya secara mandiri dan konsisten tanpa bantuan guru.
	BSB	4	Apabila anak sudah mampu mencocokkan gambar hewan dengan tubuhnya secara mandiri dan konsisten tanpa bantuan

guru serta dapat membantu temannya.

Keterangan :

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

3. Dokumentasi

Dokumentasi juga sangat berperan penting dalam penelitian ini karena dapat membantu peneliti untuk mengumpulkan data dengan menggunakan dokumen-dokumen yang berupa, arsip-arsip, foto, video, transkrip nilai dan dokumen pendukung lainnya untuk membantu mendapatkan informasi. Kegiatan dokumentasi ini dilakukan untuk mendapatkan informasi yang belum di dapatkan dari kegiatan wawancara. Peneliti menggunakan kegiatan ini untuk mempermudah dalam mengumpulkan data secara nyata dengan melampirkan foto-foto kegiatan yang telah dilakukan selama proses pembelajaran untuk memperkuat data yang diperoleh peneliti.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data sangatlah penting dalam melakukan penelitian. Melalui teknik pengumpulan data ini maka akan mempermudah peneliti dalam mendapatkan data yang diinginkan sesuai dengan apa yang akan ditelitinya. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian Tindakan Kelas ini terbagi menjadi dua jenis yaitu data primer dan data sekunder.

1. Sumber data primer

Sumber data primer adalah data yang diperoleh secara langsung oleh peneliti melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Penelitian ini sumber primernya berasal dari Peserta didik TK Pelita Harapan, guru kelas, kegiatan pembelajaran yang berlangsung dan foto.

2. Sumber data sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber data yang didapatkan secara tidak langsung memberikan keterangan yang bersifat melengkapi data primer. Sumber data sekunder itu berupa dokumen dan arsip yang meliputi kurikulum dan rencana pelaksanaan pembelajaran harian, instrument penelitian anak, dan catatan penting yang berkaitan dengan peserta didik yang diteliti.

Tabel 3.10 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian

Pertemuan	Materi	Kegiatan	indikator
Pertemuan pertama pada hari senin, 13 Juni 2022	Tema Binatang/Binatang Darat	<ul style="list-style-type: none"> - Mengenalkan hewan berdasarkan jenisnya (herbivora, omnivora, dan karnivora) - Mengelompokkan hewan berdasarkan jenisnya - Mewarnai gambar hewan 	<ul style="list-style-type: none"> - Anak mampu menyebutkan nama hewan beserta jenisnya - Anak mampu mempres entasikan nama-nama hewan - Anak mampu mengelo

					mpokkan
					hewan
					berdasark
					an
					jenisnya
Pertemuan kedua pada hari Selasa, 14 Juni 2022	Tema Binatang/Binatang Darat	- Mengenal vokal konsonan	huruf dan	- Anak mampu mengetahui	
		- Menyebutkan huruf vokal konsonan	dan	berbagai macam huruf	
		- Menulis vokal konsonan	huruf dan	vokal dan konsonan	
				- Anak mampu bercerita di depan kelas	
Pertemuan ketiga pada hari Rabu, 15 Juni 2022	Tema Binatang/Binatang Darat	- Menempelkan gambar sesuai jenisnya	hewan dengan	- Anak mampu menyusu n huruf	
		- Mengenalkan hewan bertaring dan bertanduk		menjadi sebuah kata	
		- Mewarnai gajah		- Anak	
		- Menebalkan gajah	kata	mampu mencoco kkan	
				gambar dengan	

Pertemuan ke empat pada hari air Kamis, 16 Juni 2022	Tema	- Bercerita tentang hewan air yang pernah dilihat anak	- Anak mampu bercerita di depan teman-temannya
	Bintang/Bintang	- Menulis kata ikan	- Anak mampu menulis kata ikan

Tabel 3. 11 Indikator Pengembangan

Program Pengembangan	KD.	Indikator
Kognitif	3.6	Mengenal berbagai macam huruf vokal dan konsonan.
	4.6	- Menceritakan pengalaman yang ada dalam kehidupan sehari-hari. - Menyebutkan nama hewan dari gambar yang diperlihatkan.
	4.8	- Mempresentasikan nama-nama hewan. - Menyusun huruf menjadi sebuah kata. - Mencocokkan gambar hewan dengan bentuk tubuhnya.

Sumber: Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 146 Tahun 2014

F. Analisis Data

Analisis data adalah suatu proses pemeriksaan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi yang berguna serta mendukung dalam proses pengambilan keputusan. Lexy J. Moleong dalam Salmaa, analisis data adalah suatu kegiatan analisis pada suatu penelitian yang dikerjakan dengan memeriksa seluruh data dari instrumen penelitian, seperti catatan, dokumen, hasil tes, rekaman dan lainnya yang menjadi pendukung dalam mendapatkan informasi atau data.⁷

Analisis data dilakukan untuk mendapatkan informasi dan data secara akurat terkait dengan apa yang akan di teliti. Tanpa adanya analisis data maka peneliti tidak dapat memperoleh hasil yang relevan terkait dengan apa yang di telitinya.

Dalam penelitian tindakan kelas ini peneliti menganalisis data dengan mengumpulkan data menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi (pengamatan), kegiatan observasi yang dilakukan secara langsung oleh peneliti untuk mendapatkan data-data yang diinginkan. Proses observasi yang dilakukan oleh peneliti untuk mengamati peserta didik secara langsung untuk mendapatkan data dan informasi tentang peningkatan dan permasalahan peserta didik dalam proses pembelajaran.
2. Wawancara, dilakukan untuk mendapatkan informasi atau data dari guru kelas, kepala sekolah, dan orang tua anak terkait dengan perkembangan yang dimiliki atau belum dimiliki oleh anak didik.
3. Dokumentasi, dilakukan untuk mendapatkan data-data anak berupa dokumen, foto, video, absen dan arsip-arsip lainnya untuk membantu dalam pengumpulan data.
4. Refleksi, digunakan untuk mengetahui apakah data yang didapatkan sudah bisa dilanjutkan ke siklus berikutnya.

⁷ Salmaa, 'Pengertian Teknik Analisis Data Menurut Para Ahli Dan Macam-Macamnya', *Dunia Dosen*, 2021 <<https://www.duniadosen.com/teknik-analisis-data/>> [accessed 14 February 2022].

5. Evaluasi, dilakukan untuk menilai atau memutuskan apakah data yang telah di refleksi sudah sesuai dengan rubrik dan instrumen yang diinginkan.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan rumus untuk menganalisis data dalam menentukan persentase ketuntasan hasil belajar anak di TK Pelita Harapan Kecamatan Suli Kabupaten Luwu.

Rumus untuk menghitung persentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Proporsi atau perbandingan jumlah sampai dengan pemahaman yang dicapai anak.

$\sum x$ = Jumlah nilai atau skor yang diperoleh subjek

N = Skor maksimal⁸

Selanjutnya rentang skor ditentukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Jumlah indikator = 6

St (Skor tertinggi) = Jumlah Butir x skor tertinggi
= 6 x 4 = 24

Sr (Skor terendah) = Jumlah Butir x skor terendah
= 6 x 1 = 6

Rentang = St - Sr = 24 - 6 = 18

Karenadalam penelitian yang dilakukan ini menghendaki 4 kategori atau kelas maka digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Lebar Kelas} = \frac{\text{Rentang}}{\text{Jumlah Kategori}} = \frac{18}{4} = 4,5^9$$

⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 26th edn (Bandung: Alfabeta, 2016). h. 113.

Untuk mengetahui peningkatan perkembangan kognitif anak maka dilakukan perbandingan persentase skor yang diperoleh sebelum dan sesudah melakukan pembelajaran melalui kegiatan bermain *Scramble*. Dari hasil perbandingan persentase inilah peneliti dapat mengetahui sejauh manakah perkembangan kognitif anak telah berjalan apakah sudah sesuai dengan tujuan yang di inginkan atau belum.

Tabel 3.12 Interval Skor kriteria keberhasilan anak

No.	Kriteria Keberhasilan	Interval Skor
1.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	19,5-24
2.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	15-19,5
3.	Mulai Berkembang (MB)	10,5-15
4.	Belum Berkembang (BB)	6-10,5

Sumber: Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014

Berdasarkan teknik pengolahan skor dalam peningkatan perkembangan kognitif anak didik dapat diklasifikasikan melalui tingkat pencapaian perkembangan untuk setiap indikator dan rentang dari skor yang terdiri dari setiap butir indikator pengamatan.

$$\begin{aligned} \text{St (Skor tertinggi)} &= \text{Jumlah Butir} \times \text{Skor Tertinggi} \\ &= 1 \times 4 = 4 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Sr (Skor terendah)} &= \text{Jumlah Butir} \times \text{Skor terendah} \\ &= 1 \times 1 \end{aligned}$$

$$\text{Rentang} = \text{St} - \text{Sr} = 4 - 1 = 3$$

Karena dalam penelitian yang dilakukan ini menghendaki adanya 4 kategori atau kelas maka digunakan rumus sebagai berikut:

⁹ Sumber kategorinya dilihat dari jumlah indikator yang digunakan dengan jumlah butir St (Skor tertinggi), diakses tanggal 8 Oktober 2022

$$\text{Lebar kelas} = \frac{\text{Rentang}}{\text{Jumlah Kategori}} = \frac{3}{4} = 0,75^{10}$$

Tabel 3.13 Skor untuk kemampuan kognitif anak didik pada setiap indikator.

Kategori	Interval
Belum Berkembang (BB)	1 – 1,75
Mulai Berkembang (MB)	1,75 - 2,5
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	2,5 - 3,25
Berkembang Sangat Baik (BSB)	3,25 – 4

Sumber: Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014

Tabel 3.14 Interpretasi Kriteria Keberhasilan Tindakan

Kategori	Skor
Belum Berkembang (BB)	$0\% \leq P \leq 25\%$
Mulai Berkembang (MB)	$26\% \leq P \leq 50\%$
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	$51\% \leq P \leq 75\%$
Berkembang Sangat Baik (BSB)	$76\% \leq P \leq 100\%$

¹⁰ Sumber data dari Jumlah Butir dari Penilaian St (Skor tertinggi) dikurang Sr (Skor terendah) yang didapat dari indikator, diakses tanggal 08/10/2022.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Lokasi Penelitian

a. Sejarah singkat TK Pelita Harapan

Taman Kanak-kanak (TK) Pelita Harapan terletak di jalan Andi Kahar Tammalumu, yang bangunannya berada satu atap dengan SD Negeri 355 Tammalumu Kecamatan Suli, Kabupaten Luwu, Provinsi Sulawesi Selatan.

Taman Kanak-kanak Pelita Harapan didirikan pada tahun 2011, yang berada dibawah naungan Yayasan dengan status sekolah ini Swasta. TK Pelita Harapan didirikan dan mulai beroperasi pada tahun 2011 dengan jenjang Akreditasi B dan status kepemilikan bukan milik sendiri, dengan NPSN (Nomor Pokok Sekolah Nasional) 69889234.

Pendiri TK Pelita Harapan adalah ketua yayasan, ibu Asmah, guru-guru di TK Pelita Harapan dan beberapa masyarakat yang ikut andil di dalamnya. TK Pelita Harapan dikepalai oleh Kepala TK yang bernama ibu Asmah, yang di mana pada awalnya jumlah siswa di TK Pelita Harapan ini hanya berjumlah 5 orang siswa saja tetapi pada tahun 2021 jumlah siswa meningkat sebanyak 30 orang siswa dan pada tahun 2022 jumlah siswa hanya berjumlah 25 orang saja.

b. Visi, Misi dan Tujuan Taman Kanak-kanak (TK) Pelita Harapan

1) Visi

Dengan semangat yang tinggi melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar dan belajar serta bermain dapat menumbuh kembangkan insan yang ceria, Cerdas, mandiri, dan kreatif serta memiliki moral yang luhur dan berwawasan nasional.¹

¹ Diolah dari data observasi di TK Pelita Harapan, 02/06/2022.

2) Misi

- a) Mewujudkan pendidikan yang berkualitas, bermutu, dan bermoral dengan meningkatkan kompetensi SDM dan integritas pribadi.
- b) Mewujudkan insan yang ceria, cerdas, mandiri, dan kreatif serta sehat, modern, disiplin dan dapat bertanggung jawab.
- c) Menciptakan lingkungan sekolah yang aman, nyaman, bersih dan indah.
- d) Menjadikan sekolah yang berkualitas dalam IPTEK maupun IMTAK.²

3) Tujuan

- a) Mengembangkan kurikulum dan perangkat pembelajaran yang inovatif,
- b) Mendidik anak agar menjadi generasi yang berkualitas berguna bagi agama dan bangsa.
- c) Menyiapkan anak didik memasuki jenjang pendidikan dasar dengan ketercapaian kompetensi dasar sesuai tahapan perkembangan anak.
- d) Meningkatkan profesionalisme tenaga pendidik dalam mengelola pendidikan yang menyenangkan.
- e) Mengembangkan kreativitas keterampilan anak didik dan berpotensi serta berkualitas.
- f) Menciptakan suasana yang bernuansa agamis dan disiplin.³

² Diolah dari data observasi di TK Pelita Harapan, 02/06/2022.

³ Diolah dari data observasi di TK Pelita Harapan, 02/06/2022.

c. Struktur Organisasi Taman Kanak-kanak (TK) Pelita Harapan



Gambar 4.1 Struktur Organisasi TK Pelita Harapan

d. Tenaga Pendidik dan Kependidikan

TK Pelita Harapan memiliki 4 orang guru. Kepala Sekolah (Tenaga Kependidikan) dan 3 orang tenaga pendidik. Ketiga tenaga pendidik mendapat tugas masing-masing. Satu orang bertugas di kelas B, satu orang bertugas di kelas A dan yang satu mengajar keagamaan di kedua kelas. Sedangkan kepala sekolah bertugas mengatur seluruh kegiatan yang dilakukan di sekolah.

Tabel 4.2 Nama-nama Tenaga Pendidik dan Kependidikan TK Pelita Harapan

No.	Nama	Jabatan	Mata Pelajaran	Jumlah Jam	Ket.
1.	Asmah	Kepala Sekolah	Pengajar semua tema/Mata Pelajaran	6 hari + 3 jam	
2.	Nilam Pahrisa	Guru	Pengajar semua tema/Mata Pelajaran	6 hari + 3 jam	

3.	Kartini Tajuddin, S. Pd. AUD.	Guru	Pengajar semua tema/Mata Pelajaran	6 hari + 3 jam
4.	Sastrawati, S. Pd.	Guru	Mengajar tentang keagamaan	1 hari +3 jam

Sumber: Diolah dari data survei TK Pelita Harapan⁴

e. Sarana dan Prasarana

Sarana yang dimiliki di TK Pelita Harapan yaitu terdapat banyak buku-buku dongeng, buku pelajaran, meja, kursi, lemari, rak sepatu, papan tulis, dan permainan-permainan yang berada di dalam ruangan yang digunakan sebagai kegiatan pengaman untuk membantu siswa agar memiliki kegiatan sebelum dan sesudah melakukan pembelajaran. Sedangkan prasarana yang di miliki adalah bangunan sekolah, toilet, UKS, dan kantor.

2. Deskripsi Data Sebelum Tindakan

Sebelum melakukan tindakan terlebih dahulu peneliti melakukan pengamatan dengan cara observasi untuk mengetahui kondisi awal kemampuan kognitif belajar anak. Kemudian peneliti membuktikan perkembangan kognitif anak dengan cara mengamati anak melalui kegiatan menyusun huruf menjadi sebuah kata, mempresentasikan nama-nama hewan, menyebutkan nama hewan dari gambar yang diperlihatkan, mengenal berbagai macam huruf vokal dan konsonan, menceritakan pengalaman yang ada dalam kehidupan sehari-hari, mencocokkan gambar hewan dengan bentuk tubuhnya yang terdapat dalam media bermain *Scramble* pada hari Kamis 02-08 Juni 2022.

⁴ Diolah dari data survei TK Pelita Harapan, 02/06/2022.

Tindakan ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki anak terhadap perkembangan kognitifnya yang dimana pada saat kegiatan belajar mengajar peneliti melakukan pengamatan saat guru mengajar anak didiknya. Guru dan peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran tatap muka pada hari Kamis, 02 Juni 2022 selama 6 hari berturut-turut dengan mengamati secara langsung proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Setelah selesai melakukan observasi, peneliti dan guru mengatur rencana pembelajaran yang akan dilakukan dalam meningkatkan kemampuan kognitif belajar anak. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara memberikan lembar kerja kepada anak (LKA) untuk mengetahui sejauh mana perkembangan anak telah berkembang. Setelah guru mengumpulkan lembar kerja anak, peneliti kemudian memberikan penilaian, serta menjelaskan tentang bagaimana cara menggunakan media *Scramble* secara lengkap dan jelas. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan menyusun huruf menjadi sebuah kata, mempresentasikan nama-nama hewan, menyebutkan nama hewan dari gambar yang diperlihatkan, mengenal berbagai macam huruf vokal dan konsonan, menceritakan pengalaman yang ada dalam kehidupan sehari-hari, mencocokkan gambar hewan dengan bentuk tubuhnya melalui media bermain *Scramble*.

Berdasarkan hasil dari pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada saat melakukan observasi masih ada beberapa anak yang harus dibantu dalam menyelesaikan tugasnya seperti pada saat menyusun huruf menjadi sebuah kata anak masih perlu dibantu dengan menuliskan nama hewan yang diperlihatkan, pada saat mempresentasikan dan menyebutkan nama hewan anak masih merasa malu-malu dan masih perlu dibantu, dalam mengenal berbagai macam huruf vokal dan konsonan anak belum mampu membedakan sehingga masih perlu dibantu. Dari hasil tersebut, menjadikan sebuah landasan bagi peneliti untuk melakukan tindakan dalam

meningkatkan kemampuan kognitif belajar anak agar kemampuan kognitif anak dapat berkembang sesuai usianya.

3. Hasil Pelaksanaan

a. Pelaksanaan pra tindakan

Hasil observasi awal yang dilakukan sebelum dilaksanakan tindakan yang diperoleh dari pengamatan pra tindakan tentang kemampuan kognitif masing-masing anak dengan kondisi awal dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.3 Data Hasil Kemampuan Awal Anak Didik

Nama	Aspek Kemampuan						Jumlah		Ket.
	1	2	3	4	5	6	Skor	(%)	
AR	1	1	1	1	1	1	6	25%	BB
AA	2	2	2	1	2	2	11	46%	MB
AK	2	1	2	1	1	2	9	37%	MB
AS	1	1	1	1	1	1	6	25%	BB
A	1	1	2	1	1	1	7	29%	MB
ARAM	2	2	2	1	2	2	11	46%	MB
A	1	1	1	1	1	1	6	25%	BB
IR	1	1	2	1	2	1	8	33%	MB
MII	2	1	2	1	2	2	10	42%	MB
MEH	2	1	2	1	2	2	10	42%	MB
MF	1	1	2	1	1	2	8	33%	MB
S	2	1	2	1	2	2	10	42%	MB
							102		
Rata-rata skor								35%	

Sumber: Diolah dari pengamatan kemampuan kognitif anak pada kondisi awal⁵

⁵ Diolah dari data pengamatan kemampuan kognitif anak pada kondisi awal, 02/06/2022.

Tingkat capaian perkembangan kemampuan kognitif

- 1) Menceritakan pengalaman yang ada dalam kehidupan sehari-hari
- 2) Mempresentasikan nama-nama hewan
- 3) Menyebutkan nama hewan dari gambar yang diperlihatkan
- 4) Mengenal berbagai macam huruf vokal dan konsonan
- 5) Menyusun huruf menjadi sebuah kata
- 6) Mencocokkan gambar hewan dengan bentuk tubuhnya

Keterangan dalam penilaian anak:

BB : Belum Berkembang (anak belum mampu melakukan sesuatu dengan indikator skor 0%-25%, mendapat skor 1)

MB : Mulai Berkembang (anak mulai mampu melakukan kegiatannya dengan bantuan orang lain, indikator skor 26%-50%, mendapat skor 2)

BSH : Berkembang Sesuai Harapan (anak sudah mampu melakukan kegiatannya secara mandiri dan konsisten tanpa bantuan orang lain, indikator skor 51%-75%, mendapat skor 3)

BSB : Berkembang Sangat Baik (anak sudah mampu melakukan kegiatannya secara mandiri dan konsisten tanpa bantuan guru serta dapat membantu temannya, indikator skor 76%-100%, mendapat skor 4)⁶

Hasil rekapitulasi menunjukkan bahwa kemampuan kognitif belajar anak di kelompok A TK Pelita Harapan pada kondisi awal dapat dilihat pada tabel berikut:

⁶ *Pedoman Penilaian Pembelajaran AUD* (Jakarta: Direktorat Pembina Pada Anak Usia Dini, 2015). 30.

Tabel 4.4 Persentase hasil observasi awal pencapaian indikator kognitif

Kriteria	Jumlah anak	Persentase
BB	3	25%
MB	9	75%
BSH	-	-
BSB	-	-
	12	100%

Sumber: Diolah dari data observasi awal kemampuan kognitif anak⁷

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa anak yang belum berkembang (BB) persentasenya sebesar 25% dan mulai berkembang (MB) persentasenya sebesar 75% yang dimana hasil persentasenya itu lebih tinggi dibanding dengan anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB).

b. Analisis Hasil Penelitian Siklus I

Siklus I dilaksanakan selama 4 kali pertemuan, yang dimana 3 kali pertemuan digunakan untuk mengamati aktivitas belajar anak didik dan pertemuan keempat hasil belajar anak didik dalam tahap pelaksanaan sebagai berikut:

a) Tahap Perencanaan

1. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian

Pada pelaksanaan siklus I, peneliti menyusun perencanaan pelaksanaan pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 4.5 Perencanaan kegiatan pada siklus I

Pertemuan	Materi	Kegiatan	indikator
Pertemuan pertama pada hari	Tema Binatang/Binatang Darat	- Mengenalkan hewan berdasarkan jenisnya	- Anak mampu menyebutkan

⁷ Diolah dari data observasi awal kemampuan kognitif anak, 03/06/2022.

senin, 13 Juni 2022	(herbivora, omnivora, dan karnivora)	kan nama hewan beserta jenisnya - Anak mampu mempres entasikan nama- nama hewan - Anak mampu mengelo mpokkan hewan berdasark an jenisnya
Pertemuan Tema kedua pada Binatang/Binatang hari selasa, Darat 14 Juni 2022	- Mengenal huruf vokal dan konsonan - Menyebutkan huruf vokal dan konsonan - Menulis huruf vokal dan konsonan	- Anak mampu mengetah berbagai macam huruf vokal dan konsonan - Anak mampu bercerita di depan

Pertemuan ketiga pada hari rabu, 15 Juni 2022	Tema Binatang/Binatang Darat	- Menempelkan gambar hewan sesuai dengan jenisnya - Mengenalkan hewan bertaring dan bertanduk - Mewarnai gajah - Menebalkan kata gajah	kelas - Anak mampu menyusun huruf menjadi sebuah kata - Anak mampu mencocokkan gambar dengan jenisnya
Pertemuan ke empat pada hari air Kamis, 16 Juni 2022	Tema Binatang/Binatang air	- Bercerita tentang hewan air yang pernah dilihat anak - Menulis kata ikan	- Anak mampu bercerita di depan teman-temannya - Anak mampu menulis kata ikan

Sumber: Diolah dari data perencanaan kegiatan pada siklus I⁸

2. Menyiapkan lembar observasi

Lembar observasi digunakan untuk mencatat hasil pengamatan yang dilakukan selama penelitian berlangsung.

⁸ Diolah dari data perencanaan kegiatan siklus I, 13/06/2022.

3. Menyiapkan media yang akan digunakan
4. Menyiapkan lembar kerja anak (LKA)

b) Pelaksanaan

1. Tindakan pertemuan pertama siklus I

Siklus I pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin, 13 Juni 2022 dengan tema binatang dan sub-sub tema binatang darat. Pelaksanaan siklus I pada pertemuan pertama meliputi kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan penutup.

a. Kegiatan pembuka

Kegiatan pembuka dimulai dengan mengucapkan salam sambil menanyakan kabar anak pada hari ini. Setelah itu, peneliti menanyakan kepada anak hewan apa yang suka meminum darah setelah anak menjawab “nyamuk” kemudian peneliti bertanya kembali hewan apa yang suka makan nyamuk setelah anak menjawab, peneliti dan anak menyanyikan lagu “cicak-cicak di dinding”. Setelah bernyanyi dan merasa anak telah siap untuk mengikuti pembelajaran, selanjutnya peneliti dan anak membaca surah Al-Fatihah dan doa Belajar.sebelum memulai kegiatan belajar mengajar lalu membuat aturan dalam bermain secara bersama-sama.

b. Kegiatan inti

Pada kegiatan inti ini anak diminta untuk melaksanakan tugas sesuai dengan aturan yang telah disepakati bersama. Karena masih tahap awal, anak masih membutuhkan bimbingan dalam menggunakan media *Scramble* yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Peneliti menyebutkan nama hewan kemudian menirukan suara hewan tersebut serta memberitahukan kepada anak hewan tersebut termasuk jenis apa dan hewan itu memakan apa. Setelah itu, peneliti memperlihatkan salah satu gambar lalu

anak menyebutkan nama hewan dari gambar yang diperlihatkan kemudian anak menirukan suara hewan tersebut. Setelah anak berhasil menyebutkan nama hewan dan menirukan suaranya, selanjutnya anak akan mengelompokkan hewan tersebut berdasarkan jenisnya. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan kognitif anak.

c. Kegiatan penutup

Kegiatan penutup dilakukan dengan mengajak anak bercakap-cakap terkait dengan kegiatan yang telah dilakukan. Setelah itu, peneliti menanyakan perasaan anak ketika belajar menggunakan media *Scramble* dan memberitahukan kepada anak kegiatan yang akan dilakukan esok hari. Setelah selesai, anak di ajak untuk bernanyi kemudian diakhiri dengan membaca doa keluar rumah dan salam.

2. Siklus I pertemuan kedua

Siklus I pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa, 14 Juni 2022 dengan tema pekerjaan dan sub-sub tema binatang darat. Pertemuan siklus I pertemuan kedua meliputi 3 kegiatan, yaitu kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan penutup.

a. Kegiatan pembuka

Kegiatan pembuka dimulai dengan mengucapkan salam sambil menanyakan kabar anak pada hari ini. Setelah itu, peneliti menanyakan kepada anak apakah masih ingat kegiatan apa yang telah dilakukan kemarin. Peneliti dan anak menyanyikan lagu “ABCD” kemudian membaca doa sebelum belajar.

b. Kegiatan inti

Pada kegiatan inti, anak diminta untuk melaksanakan tugas sesuai dengan apa yang telah disepakati bersama-

sama. Pada pertemuan kedua siklus I ini, peneliti mengenalkan huruf vokal dan konsonan kepada anak menggunakan media *Scramble* lalu anak akan mengikuti serta menuliskan huruf vokal dan konsonan yang dimana anak masih dibantu dan dibimbing dalam membedakan huruf vokal dan konsonan. Setelah itu anak akan di minta untuk menyebutkan huruf yang ditunjukkan lalu anak menebak termasuk dalam bagian manakah huruf tersebut apakah huruf vokal atau konsonan. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana perkembangan kognitif anak meningkat.

c. Penutup

Kegiatan penutup dilakukan dengan mengajak anak bercakap-cakap terkait dengan kegiatan yang telah dilakukan. Setelah itu, peneliti menanyakan perasaan anak ketika belajar menggunakan media *Scramble* dan memberitahukan kepada anak kegiatan yang akan dilakukan esok hari. Kemudian mengajak anak untuk mencuci tangan sebelum makan serta membaca doa sebelum dan sesudah makan. Setelah selesai, anak diajak untuk bernanyi kemudian diakhiri dengan membaca doa keluar rumah dan salam.

3. Siklus I pertemuan ketiga

Siklus I pertemuan ketiga ini dilaksanakan pada hari Rabu, 15 Juni 2022 dengan tema binatang dan sub-sub tema binatang darat. Pelaksanaan siklus I pertemuan ketiga ini meliputi 3 kegiatan yaitu kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan penutup.

a. Kegiatan pembuka

Kegiatan pembuka dilakukan dengan memberi salam dan menanyakan kabar anak pada hari ini. Setelah itu, anak dan peneliti bercakap-cakap tentang kegiatan apa yang telah

dilakukan kemarin dan menanyakan kepada anak apakah siap untuk mengikuti kegiatan belajar pada hari ini.

b. Kegiatan inti

Pada kegiatan inti, anak diminta untuk melaksanakan tugas sesuai aturan yang telah disepakati bersama-sama. Pada kegiatan ini peneliti menggunakan media *Scramble* untuk mengetahui sejauh mana kemampuan anak dalam menyusun huruf menjadi sebuah kata. Pada pertemuan ketiga siklus I ini masih banyak anak yang perlu di bimbing dalam kegiatan menyusun huruf dengan menggunakan media *Scramble*. Setelah anak selesai mengerjakan tugas, selanjutnya peneliti mengarahkan anak untuk duduk dengan rapih di tempat duduknya semula. Lalu meminta anak satu persatu secara bergantian untuk menyebutkan apa saja yang terdapat pada media *Scramble*. Dengan demikian, peneliti dapat mengetahui sejauh mana kemampuan kognitif anak berkembang.

c. Penutup

Kegiatan penutup dilakukan dengan mengajak anak bercakap-cakap terkait dengan kegiatan yang telah dilakukan. Setelah itu, peneliti menanyakan perasaan anak ketika belajar menggunakan media *Scramble* dan memberitahukan kepada anak kegiatan yang akan dilakukan esok hari. Kemudian mengajak anak untuk mencuci tangan sebelum makan serta membaca doa sebelum dan sesudah makan. Setelah selesai, anak diajak untuk bernanyi kemudian diakhiri dengan membaca doa keluar rumah dan salam.

4. Siklus I pertemuan keempat

Siklus I pertemuan keempat dilaksanakan pada hari Kamis, 16 Juni 2022 dengan tema Binatang dan sub-sub tema binatang

air. Pelaksanaan siklus I pertemuan keempat meliputi 3 kegiatan yaitu kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

a. Kegiatan Pembuka

Kegiatan pembuka di mulai dengan memberi salam dan menanyakan kabar anak pada hari ini. Kemudian peneliti menanyakan kepada anak tentang kegiatan apa yang telah dilakukan kemarin, apakah anak sudah mengenal tentang huruf vokal dan konsonan. Selanjutnya, peneliti mengetes anak dengan memberikan rangsangan berupa pertanyaan mengenai huruf vokla dan konsonan, misalnya “huruf apa yang berbentuk seperti roda dan termasuk dalam huruf apakah itu”. Setelah itu, peneliti menjelaskan tentang hewan yang hidup di air. Kemudian peneliti dan anak membuat kesepakatan aturan main secara bersama-sama.

b. Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, anak diminta untuk melaksakan tugas sesuai dengan aturan yang telah disepakati bersama. Agar lebih menarik, peneliti memperlihatkan gambar hewan yang hidup di air dengan menggunakan media *Scramble* lalu anak menebak hewan apakah itu. Setelah itu anak menyusun huruf menjadi sebuah kata yang sesuai dengan gambar yang telah diperlihatkan. Pada kegiatan ini, masih banyak anak yang perlu dibimbing dalam menyusun huruf. Setelah selesai, anak dipersilahkan untuk duduk di tempatnya dengan rapih, kemudian peneliti meminta anak satu persatu secara bergantian untuk menyebutkan apa saja yang terdapat pada media *Scramble*. Dengan demikian, peneliti dapat mengetahui sejauh mana kemampuan kognitif anak.

c. Penutup

Kegiatan penutup dilakukan dengan mengajak anak untuk bercerita tentang pengalamannya belajar menggunakan media *Scramble*. Peneliti memberikan pertanyaan kepada anak siapa saja belum bisa menggunakan media *Scramble*. Kemudian akan dilakukan lagi pada hari berikutnya dan anak akan dibantu oleh peneliti terutama anak yang kesulitan dalam menyusun huruf. Bagi anak yang sudah bisa, peneliti memberikan motivasi bahwa semakin sering belajar dengan menggunakan media *Scramble* maka anak akan meningkatkan kemampuan kognitifnya serta kosakata anak dapat bertambah. Dengan begitu, anak akan merasa termotivasi dan semakin bersemangat dalam melaksanakan kegiatan belajar untuk meningkatkan kognitifnya menggunakan media *Scramble*. Setelah selesai, anak diarahkan untuk mencuci tangan sebelum makan lalu membaca doa sebelum dan sesudah makan. Setelah itu, anak diajak untuk bernyanyi “gelang si paku gelang” , kemudian diakhiri dengan membaca doa keluar rumah dan salam.

c) Hasil Observasi siklus I

Observasi siklus I dilakukan dengan mengamati peningkatan kemampuan kognitif anak dalam belajar. Hasil observasi pada siklus I disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.6 Persentase Kemampuan Kognitif Anak pada Siklus I

Nama	Aspek Kemampuan						Jumlah Skor	Kategori (%)	KET.
	1	2	3	4	5	6			
AR	2	2	2	2	2	2	12	50%	MB
AA	3	2	3	2	2	2	14	58%	BSH
AK	2	2	2	2	2	2	12	50%	MB
AS	2	2	2	2	2	2	12	50%	MB
A	2	2	3	2	2	2	13	54%	BSH
ARAM	3	2	3	2	2	2	14	58%	BSH
A	2	2	3	2	2	2	13	54%	BSH
IR	2	2	2	2	2	2	12	50%	MB
MII	3	2	3	2	2	2	14	58%	BSH
MEH	3	2	2	2	2	2	13	54%	BSH
MF	2	2	2	2	2	2	12	50%	MB
S	2	2	3	2	2	2	13	54%	BSH
							154		
Rata-rata skor								53%	

Sumber: Diolah dari data kemampuan kognitif anak pada siklus I⁹

Indikator kemampuan kognitif

- 1.) Menceritakan pengalaman yang ada dalam kehidupan sehari-hari
- 2.) Mempresentasikan nama-nama hewan
- 3.) Menyebutkan nama hewan dari gambar yang diperlihatkan
- 4.) Mengenal berbagai macam huruf vokal dan konsonan
- 5.) Menyusun huruf menjadi sebuah kata
- 6.) Mencocokkan gambar hewan dengan bentuk tubuhnya

⁹ Diolah dari data kemampuan kognitif anak pada siklus I, 16/06/2022.

Tabel 4.7 Persentase hasil observasi siklus I pencapaian indikator kognitif TK Pelita Harapan

Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
BB	-	-
MB	5	42%
BSH	7	58%
BSB	-	-
	12	100%

Sumber: Diolah dari data observasi siklus I¹⁰

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa anak yang belum berkembang (BB) dan mulai berkembang (MB) persentasenya sebesar 42% lebih rendah di banding anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) dengan persentase skor sebesar 58%, yang menandakan bahwa hasil dari siklus I sudah ada peningkatan.

Tabel 4.8 Persentase hasil perbandingan kondisi awal dan siklus I

	Pra Siklus	Siklus I
Persentase (%)	35%	53%

Sumber: Diolah dari data perbandingan kondisi awal dan siklus I¹¹

d) Refleksi Siklus I

Tahap refleksi siklus I dilakukan untuk mengevaluasi hasil tindakan yang telah dilakukan pada siklus I. Hasil evaluasi yang di dapatkan akan digunakan untuk melakukan perbaikan pada siklus berikutnya. Apabila pada siklus I belum didapatkan hasil yang maksimal maka akan dilakukan siklus II untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal terkait dengan apa yang akan diteliti.

¹⁰ Diolah dari data observasi siklus I, 16/06/2022.

¹¹ Diolah dari data perbandingan kondisi awal dan siklus I, 16/06/2022.

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus I, peneliti menyimpulkan bahwa Kemampuan Kognitif anak di TK Pelita Harapan sudah mengalami peningkatan. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, meskipun kemampuan kognitif anak mengalami peningkatan, akan tetapi peningkatan tersebut belum memenuhi target yang telah ditentukan karena seluruh aspek perkembangan belum mencapai 80%. Hal ini dikarenakan minat anak dalam menggunakan media *Scramble* berubah-ubah kapan saja dan motivasi yang diberikan kepada anak juga masih belum maksimal sehingga anak terkadang merasa bosan dalam menggunakan media *Scramble*.

Dari kesimpulan di atas, peneliti memutuskan untuk melakukan kegiatan penelitian kembali dengan melanjutkan tindakan pada siklus II. Hal ini dilakukan untuk lebih memaksimalkan peningkatan kemampuan kognitif belajar anak sehingga dapat mencapai target yang diinginkan.

Adapun beberapa langkah-langkah perencanaan perbaikan yang akan dilaksanakan pada siklus II yaitu dengan cara memberikan kegiatan menyusun huruf menjadi sebuah kata sesuai gambar yang diperlihatkan secara bertahap dan menambah gambar pada media *Scramble* agar kosakata anak bisa bertambah kemudian peneliti akan memberikan motivasi kepada anak baik secara verbal maupun non verbal dengan cara memberikan reward berupa gambar bintang kepada anak yang berhasil melaksanakan tugas dengan benar. Untuk anak yang perkembangannya lambat akan dibantu dan dibimbing oleh peneliti secara khusus agar perkembangan kognitif anak dapat meningkat.

c. Analisis Hasil Penelitian Siklus II

Hasil penelitian Siklus II akan diuraikan berdasarkan empat komponen, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Dari keempat komponen hasil penelitian siklus II tersebut diuraikan sebagai berikut:

a) Perencanaan

1. Menyusun Rencana Pembelajaran Harian

Pada pelaksanaan siklus II, peneliti menyusun perencanaan pelaksanaan pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 4.9 Perencanaan Pelaksanaan Tindakan pada Siklus II

Pertemuan	Materi	Kegiatan	Indikator
Pertemuan ke I pada hari Senin, 20 Juni 2022	Tema Lingkungan/ Keluarga	- Menyebutkan nama ibu - Mengelompokkan gambar/benda yang biasa dipakai ibu.	- Anak mampu menyebutkan nama ibu - Anak mampu mengelompokkan gambar/benda
Pertemuan ke II pada hari Selasa, 21 Juni 2022	Tema Lingkungan/ Keluarga	- Menyebutkan nama Ayah - Melengkapi suku kata awal nama anggota keluarga - Memasangkan gambar sesuai pasangannya.	- Anak mampu menyebutkan nama Ayah - Anak dapat melengkapi suku kata awal nama anggota keluarga - Anak dapat memasangkan gambar sesuai pasangannya.
Pertemuan ke III pada	Tema Lingkungan/	- Menggambar sesuai angka yang	- Anak mampu menggambar

hari Rabu, 22 Juni 2022	Keluarga	tersedia	- Mencocok gambar koper ayah	- Anak mampu mencocokkan gambar dengan rapi
			- Memberi tanda pada perbuatan benar dan salah	- Anak mampu membedakan perbuatan baik dan benar.
Pertemuan ke IV pada hari Kamis, 23 Juni 2022	Tema Lingkungan/ Keluarga		- Menggunting bentuk dot susu adik sedang minum susu	- Anak dapat menggunting dengan rapi
			- Mewarnai gambar	- Anak dapat mewarnai gambar dengan rapi
			- Bercerita tentang punya adik baru	- Anak dapat bercerita tentang punya adik baru di depan teman-temannya.

Sumber: Diolah dari data perencanaan tindakan pada siklus II¹²

2. Menyiapkan lembar observasi

Lembar observasi digunakan untuk mencatat hasil pengamatan yang dilakukan selama penelitian berlangsung.

3. Menyiapkan media yang akan digunakan

4. Menyiapkan lembar kerja anak (LKA)

¹² Diolah dari data perencanaan tindakan pada siklus II, 20/06/2022.

b) Pelaksanaan tindakan pada siklus II

1. Tindakan pertemuan pertama siklus II

Siklus II pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin, 20 Juni 2022 dengan tema lingkungan dan sub tema keluarga. Pelaksanaan siklus II pada pertemuan pertama meliputi kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan penutup.

a.) Kegiatan Pembuka

Kegiatan pembuka dimulai dengan memberi salam dan menanyakan kabar anak hari ini. Setelah itu, anak membaca surah Al-Fatihah dan doa sebelum belajar. Sebelum memulai pembelajaran, peneliti dan anak menyanyikan lagu “Kasih Ibu” kemudian peneliti menjelaskan tentang kegiatan meningkatkan kemampuan kognitif menggunakan *Scramble* seperti yang telah dilakukan pada siklus I. Peneliti menjelaskan kepada anak bahwa media *Scramble* yang digunakan berisikan gambar anggota keluarga yang dimana anak akan menyebutkan nama-nama anggota keluarga dengan benar. Kemudian membuat kesepakatan aturan secara bersama-sama dan memberikan motivasi kepada anak secara verbal dan non verbal dengan memberikan gambar bintang kepada anak yang mampu menyelesaikan tugas dengan baik dan benar.

b.) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, anak diminta untuk melaksanakan tugas sesuai dengan aturan yang telah disepakati bersama. Peneliti mendampingi dan membimbing anak dalam melaksanakan kegiatan pada hari ini terkhususnya untuk anak yang mengalami perkembangan kognitif yang lambat. Setelah selesai melaksanakan semua kegiatan, selanjutnya peneliti mengarahkan anak untuk duduk di tempatnya dengan tenang lalu mempersilahkan anak satu persatu untuk mempresentasikan gambar apa saja yang ia lihat dalam media

Scramble. Hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana perkembangan kognitif anak meningkat.

c.) Penutup

Kegiatan penutup anak diajak untuk bercakap-cakap tentang kegiatan yang telah dilakukan pada hari ini. Serta menanyakan perasaan anak dalam belajar menggunakan media *Scramble* apakah anak masih mau mengulanginya di hari berikutnya. Kemudian peneliti mengajak anak untuk bercerita tentang pengalaman belajarnya menggunakan media *Scramble*. Anak yang telah selesai mengerjakan tugasnya dengan benar di berikan gambar bintang dan anak yang belum mendapatkan gambar bintang diberikan motivasi oleh peneliti agar lebih bersemangat dalam mendapatkan bintang dihari berikutnya. Setelah selesai, peneliti mengarahkan kepada anak untuk mencuci tangan terlebih dahulu. Lalu mengajak anak untuk mengambil bekalnya lalu duduk kembali kemudian bersama-sama membaca doa sebelum dan sesudah makan. Setelah itu, peneliti dan anak bernyanyi dan membaca doa keluar rumah.

2. Siklus II tindakan pertemuan kedua

Siklus II pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa, 21 Juni 2022 dengan tema lingkungan dan sub tema keluarga. Pelaksanaan siklus II pada pertemuan pertama meliputi kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan penutup.

a.) Kegiatan Pembuka

Kegiatan pembuka dimulai dengan memberi salam dan menanyakan kabar anak pada hari ini. Lalu mengajak anak untuk berdiri dan menyanyikan lagu “Kalau Kau Suka Hati” untuk menambah semangat anak dalam melakukan proses pembelajaran. Setelah itu, peneliti mengarahkan anak untuk bersama-sama membaca surah Al-Fatihah dan membaca doa

sebelum belajar. Kemudian peneliti menanyakan kepada anak apakah masih ingat kegiatan yang telah dilakukan kemarin. Peneliti dan anak bersama-sama membuat kesepakatan aturan dan memberikan motivasi kepada anak secara verbal dan non verbal dengan memberikan gambar bintang kepada anak yang mampu menyelesaikan tugas dengan baik dan benar.

b.) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, anak diminta untuk melaksanakan tugas sesuai dengan aturan yang telah disepakati bersama. Agar kegiatan lebih menarik, peneliti menyediakan gambar yang berbeda dari pertemuan sebelumnya dalam media *Scramble*. Peneliti mendampingi dan membimbing anak dalam melaksanakan pembelajaran yang telah disediakan. Pendampingan dan pembimbingan dilakukan secara khusus untuk anak yang perkembangannya masih lambat. Setelah semua anak selesai melaksanakan kegiatan selanjutnya peneliti mengarahkan anak untuk duduk dengan rapi di tempatnya. Kemudian, peneliti meminta anak untuk naik satu persatu mempresentasikan berbagai macam gambar yang terdapat dalam media *Scramble*. Hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana perkembangan kognitif anak berkembang.

c.) Penutup

Pada kegiatan penutup, anak diajak untuk bercakap-cakap terkait pembelajaran yang telah dilakukan pada hari ini. Kemudian peneliti menanyakan perasaan anak dalam melaksanakan kegiatan dengan menggunakan media *Scramble* serta menanyakan kepada anak gambar apa saja yang mereka lihat pada media *Scramble*. Peneliti memberikan penghargaan berupa gambar bintang kepada anak yang telah melaksanakan semua kegiatan dengan baik dan benar serta memberikan motivasi kepada anak yang belum melaksanakan kegiatan

secara maksimal agar anak dapat lebih bersemangat dalam melaksanakan kegiatan berikutnya. Kemudian, peneliti mengarahkan kepada anak untuk mencuci tangannya lalu mengambil bekal dan duduk secara melingkar. Setelah itu, peneliti dan anak bersama-sama membaca doa sebelum dan sesudah makan. Dan dilanjutkan dengan bernyanyi serta membaca doa keluar rumah.

3. Siklus II tindakan pertemuan ketiga

Siklus II pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Rabu, 22 Juni 2022 dengan tema lingkungan dan sub tema keluarga. Pelaksanaan siklus II pada pertemuan pertama meliputi kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan penutup.

a.) Kegiatan Pembuka

Kegiatan pembuka dimulai dengan memberikan salam dan menanyakan kabar anak pada hari ini. Peneliti dan anak menyanyikan lagu nama-nama hari. Setelah itu, peneliti melakukan apersepsi terkait dengan kegiatan meningkatkan kemampuan kognitif melalui media *Scramble* untuk mengetahui kesiapan anak dalam melakukan proses pembelajaran. Selanjutnya, peneliti dan anak membuat kesepakatan aturan main secara bersama-sama serta memberikan motivasi secara verbal dan non verbal kepada anak dengan cara memberikan penghargaan berupa gambar bintang apabila anak melaksanakan tugas dengan baik dan benar. Sebelum memulai pembelajaran peneliti dan anak bersama-sama membaca surah Al-Fatihah dan doa sebelum belajar.

b.) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, anak diminta untuk melaksanakan tugas sesuai dengan aturan yang telah disepakati bersama. Pada pertemuan ketiga siklus II ini, peningkatan perkembangan

kognitif anak sudah mulai meningkat tetapi masih ada beberapa anak yang masih membutuhkan bimbingan dalam menggunakan media *Scramble*. Setelah semua anak selesai mengerjakan semua kegiatan selanjutnya peneliti mengarahkan kepada anak untuk naik satu persatu menyebutkan gambar apa saja yang ia lihat pada media *Scramble*. Anak yang menyelesaikan tugas dengan baik dan benar mendapatkan gambar bintang dan anak yang belum mendapatkan gambar bintang akan di berikan motivasi agar lebih bersemangat lagi untuk mendapatkan bintang dihari berikutnya.

c.) Penutup

Kegiatan penutup dilakukan dengan bercakap-cakap bersama anak tentang media *Scramble*. Peneliti lalu menanyakan perasaan anak ketika belajar menggunakan media *Scramble*. Setelah itu, peneliti mengarahkan kepada anak untuk mencuci tangan dan mengambil bekalnya lalu meminta anak untuk duduk secara melingkar untuk membaca doa sebelum dan sesudah makan. Setelah selesai, peneliti dan anak bernyanyi lalu membaca doa keluar rumah.

4. Siklus II tindakan pertemuan keempat

Siklus II pertemuan keempat dilaksanakan pada hari Kamis, 23 Juni 2022 dengan tema lingkungan dan sub tema keluarga. Pelaksanaan siklus II pertemuan keempat meliputi 3 kegiatan yaitu: kegiatan pembuka, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

a.) Kegiatan Pembuka

Kegiatan pembuka dimulai dengan memberi salam dan menanyakan kabar anak pada hari ini. Sebelum memulai pembelajaran, peneliti menanyakan kepada anak apakah masih ingat dengan kegiatan yang telah dilakukan kemarin. Setelah itu peneliti menjelaskan kembali tentang permainan *Scramble*. Peneliti dan anak membuat kesepakatan aturan main secara

bersama-sama serta memberikan motivasi secara verbal dan non verbal kepada anak dengan cara memberikan penghargaan berupa gambar bintang apabila anak melaksanakan tugas dengan baik dan benar. Sebelum memulai pembelajaran peneliti dan anak bersama-sama membaca surah Al-Fatihah dan doa sebelum belajar.

b.) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, anak diminta untuk melaksanakan tugas sesuai aturan yang telah disepakati bersama. Pada pertemuan keempat ini hanya tersisa beberapa anak saja yang masih perlu dibimbing untuk menggunakan media *Scramble*. Peneliti mendampingi dan membimbing anak dalam melaksanakan kegiatan yang telah disediakan. Setelah semua kegiatan telah selesai dilakukan, selanjutnya peneliti mengarahkan kepada anak untuk duduk dengan rapi di tempatnya lalu meminta anak untuk naik satu-persatu menyebutkan gambar apa saja yang ia lihat pada media *Scramble*. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana perkembangan kognitif anak meningkat.

c.) Penutup

Kegiatan penutup dilakukan dengan mengajak anak untuk bercakap-cakap terkait dengan media *Scramble*. Kemudian menanyakan perasaan anak dalam belajar menggunakan media *Scramble*. Selanjutnya, peneliti memberikan pujian kepada anak bahwa anak sudah mampu menggunakan media *Scramble* dengan baik dan benar serta kemampuan kognitif belajar anak sudah meningkat. Peneliti lalu memberikan apresiasi kepada semua anak berupa gambar bintang serta memberikan penjelasan bahwa media *Scramble* dapat digunakan dimana saja dan kapan saja tanpa harus disuruh oleh guru dalam artian anak dapat menggunakan media *Scramble* secara mandiri di

rumah atau dimana pun anak ingin menggunakannya. Setelah itu, anak kemudian diarahkan untuk mencuci tangan lalu mengambil bekalnya kemudian duduk secara melingkar. Selanjutnya anak membaca doa sebelum dan sesudah makan. Setelah selesai makan, peneliti dan anak kemudian bernyanyi dan membaca doa keluar rumah.

c) Hasil pengamatan/observasi tindakan pada siklus II

Observasi siklus II dilakukan dengan mengamati peningkatan kemampuan kognitif anak dalam belajar. Hasil observasi pada siklus II disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.10 Persentase Kemampuan Kognitif Anak pada Siklus II

Nama	Aspek Kemampuan						Jumlah Skor	Ket. (%)	Ket.
	1	2	3	4	5	6			
AR	3	2	3	3	3	4	18	75%	BSH
AA	3	3	4	3	4	4	21	87%	BSB
AK	4	3	3	3	4	4	21	87%	BSB
AS	3	3	4	3	4	4	21	87%	BSB
A	4	3	3	3	3	4	20	83%	BSB
ARAM	4	3	4	3	3	4	21	87%	BSB
A	3	3	4	3	3	4	20	83%	BSB
IR	4	3	4	3	3	4	21	87%	BSB
MII	4	3	4	3	3	4	21	87%	BSB
MEH	3	3	4	3	4	4	21	87%	BSB
MF	3	3	3	3	3	4	19	79%	BSH
S	4	3	4	3	3	4	21	87%	BSB
							245		
Rata-rata skor								85%	

Sumber: Diolah dari data kemampuan kognitif anak pada siklus II¹³

¹³ Diolah dari data kemampuan kognitif anak pada siklus II, 23/06/2022.

Indikator kemampuan kognitif

- 1.) Menceritakan pengalaman yang ada dalam kehidupan sehari-hari
- 2.) Mempresentasikan nama-nama hewan
- 3.) Menyebutkan nama hewan dari gambar yang diperlihatkan
- 4.) Mengenal berbagai macam huruf vokal dan konsonan
- 5.) Menyusun huruf menjadi sebuah kata
- 6.) Mencocokkan gambar hewan dengan bentuk tubuhnya

Tabel 4.11 Persentase hasil observasi siklus II pencapaian indikator kognitif TK Pelita Harapan

Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
BB	-	-
MB	-	-
BSH	2	17%
BSB	10	83%
	12	100%

Sumber: Diolah dari data hasil observasi siklus II¹⁴

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa sudah tidak ada anak yang belum berkembang (BB) dan mulai berkembang (MB), sedangkan anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) persentasenya sebesar 17% dan anak berkembang sangat baik (BSB) persentasenya sebesar 83%, yang berarti hasil dari siklus II sudah meningkat. Hasil rekapitulasi dapat dilihat perbandingan kemampuan kognitif belajar anak dari kondisi awal, siklus I, dan siklus II sebagai berikut:

¹⁴ diolah dari data hasil observasi siklus II, 23/06/2022.

Tabel 4.12 Persentase perbandingan pada kondisi awal, siklus I, dan siklus II kemampuan kognitif belajar anak di TK Pelita Harapan

	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Persentase (%)	35%	53%	85%

Sumber: Diolah dari data perbandingan kondisi awal, siklus I dan siklus II¹⁵

d) Refleksi siklus II

Tahap refleksi ini dilakukan untuk mengevaluasi hasil tindakan yang telah dilakukan pada siklus II. Hasil yang didapatkan akan digunakan untuk mengetahui apakah penelitian yang dilakukan telah mencapai tujuan yang diinginkan atau belum. Apabila belum mencapai tujuan yang diinginkan maka akan dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Berdasarkan data yang telah diperoleh, peneliti menyimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Hasil dari siklus I yang dilakukan selama 4 kali pertemuan pada semua indikator dapat diketahui bahwa tingkat kemampuan kognitif belajar anak mengalami peningkatan. Yang dimana anak yang belum berkembang (BB) sudah tidak ada, sedangkan anak yang mulai berkembang (MB) sebanyak 5 orang, dan anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 7 orang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan kognitif belajar anak di TK Pelita Harapan pada siklus I mencapai 53%.
2. Dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di TK pelita harapan menyimpulkan bahwa peningkatan perkembangan kognitif anak pada siklus II mengalami peningkatan karena sudah memenuhi target yang telah ditentukan pada keseluruhan aspek yang mencapai 85% sehingga penelitian dihentikan pada siklus II.

¹⁵ Diolah dari data perbandingan kondisi awal, siklus I, dan siklus II, 23/06/2022.

Jadi, kemampuan kognitif belajar anak dapat distimulasi dengan menggunakan media *Scramble* agar pembelajaran menjadi lebih aktif, menyenangkan dan kreatif.

3. Proses Pembelajaran

a. Siklus I pertemuan ke 1

Pertemuan ke 1 dilaksanakan pada hari Senin, 13 Juni 2022 dengan tema binatang dan sub tema binatang darat. Pertemuan ini dilaksanakan di TK Pelita Harapan yang bertempat di jalan Pongtimbasa Kecamatan Suli Kabupaten Luwu pada pukul 07.30-10.00 WITA. Pertemuan diawali dengan kegiatan pembuka mengucapkan salam, bernyanyi bersama, kemudian anak-anak membaca surah Al-fatihah dan doa sebelum belajar. Setelah anak berdoa, kemudian anak diarahkan untuk duduk dengan rapi di tempatnya. Peneliti lalu mengabsen anak dengan memanggil nama anak sesuai urutan yang tertulis dalam absen. Setelah itu, peneliti lalu menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilaksanakan pada hari ini kemudian peneliti dan anak membuat aturan main secara bersama-sama.

Kegiatan dilanjutkan dengan memberikan materi kepada anak terkait dengan media *Scramble*. Selanjutnya, peneliti menyebutkan nama hewan kemudian menirukan suara hewan tersebut agar anak lebih mudah mengerti serta menanamkan dalam otaknya tentang nama hewan dan suara hewan tersebut. Untuk mengetahui sejauh mana perkembangan kognitif anak melalui kegiatan tadi, maka peneliti memperlihatkan kepada anak gambar hewan yang terdapat dalam media *Scramble* lalu anak menyebutkan nama serta menirukan suara hewan tersebut. Dengan kegiatan ini anak akan selalu mengingat apa yang telah diajarkan kepadanya.

Kegiatan kedua diakhiri dengan pemberian reward berupa pujian dari peneliti bagi semua anak yang telah melaksanakan kegiatan dengan baik. Memasuki kegiatan ketiga, anak-anak mengambil LKA

yang telah disiapkan sebelumnya. Setelah anak selesai mengerjakan LKA, selanjutnya anak membereskan alat tulis yang digunakan dan mengumpulkan LKA.

b. Siklus I pertemuan ke 2

Pertemuan ke 2 dilaksanakan pada hari Selasa, 14 Juni 2022 dengan tema binatang dan sub tema binatang darat. Pertemuan dilaksanakan pada pukul 07.30-10.00 WITA. Pelaksanaan kegiatan ini masih dilakukan di tempat yang sama dengan pertemuan sebelumnya. Pertemuan diawali dengan kegiatan pembuka mengucapkan salam, bernyanyi bersama, kemudian anak-anak membaca surah Al-fatihah dan doa sebelum belajar. Setelah anak berdoa, kemudian anak diarahkan untuk duduk dengan rapi di tempatnya. Peneliti lalu mengabsen anak dengan memanggil nama anak sesuai urutan yang tertulis dalam absen. Setelah itu, peneliti lalu menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilaksanakan pada hari ini kemudian peneliti dan anak membuat aturan main secara bersama-sama.

Kegiatan selanjutnya dilakukan dengan mengenalkan huruf vokal dan konsonan kepada anak menggunakan media *Scramble*. Peneliti menunjukkan gambar kepada anak lalu anak menyebutkan nama gambar tersebut selanjutnya peneliti meminta kepada anak menyebutkan yang mana sajakah yang termasuk huruf vokal dan konsonan pada nama dari gambar yang telah diperlihatkan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh manakah perkembangan kognitif anak meningkat.

Setelah kegiatan kedua selesai, selanjutnya anak mengerjakan LKA yang telah disediakan dengan cara anak menuliskan huruf vokal dan konsonan.

c. Siklus I pertemuan ke 3

Pertemuan ke 3 dilaksanakan pada hari Rabu, 15 Juni 2022 dengan tema binatang dan sub tema binatang darat. Pertemuan dilaksanakan pada pukul 07.30-10.00 WITA. Pelaksanaan kegiatan ini masih

dilakukan di tempat yang sama dengan pertemuan sebelumnya. Pertemuan diawali dengan kegiatan pembuka mengucapkan salam, bernyanyi bersama, kemudian anak-anak membaca surah Al-fatihah dan doa sebelum belajar. Setelah anak berdoa, kemudian anak diarahkan untuk duduk dengan rapi di tempatnya. Peneliti lalu mengabsen anak dengan memanggil nama anak sesuai urutan yang tertulis dalam absen. Setelah itu, peneliti lalu menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilaksanakan pada hari ini kemudian peneliti dan anak membuat aturan main secara bersama-sama.

Kegiatan selanjutnya, peneliti memperlihatkan gambar gajah lalu menjelaskan tentang bagian-bagian gajah dan apa saja yang dimakan oleh gajah. Setelah itu, peneliti lalu memberikan LKA kepada anak yang berupa gambar gajah lalu anak mewarnai gambar tersebut serta menebalkan kata gajah. Setelah selesai, peneliti menunjuk salah satu bagian gajah lalu anak menjawabnya sesuai dengan apa yang di beritahukan sebelumnya. Hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana perkembangan kognitif anak berkembang.

d. Siklus I pertemuan ke 4

Pertemuan ke 4 dilaksanakan pada hari Kamis, 16 Juni 2022 dengan tema binatang dan sub tema binatang air. Pertemuan dilaksanakan pada pukul 07.30-10.00 WITA. Pelaksanaan kegiatan ini masih dilakukan di tempat yang sama dengan pertemuan sebelumnya. Pertemuan diawali dengan kegiatan pembuka mengucapkan salam, bernyanyi bersama, kemudian anak-anak membaca surah Al-fatihah dan doa sebelum belajar. Setelah anak berdoa, kemudian anak diarahkan untuk duduk dengan rapi di tempatnya. Peneliti lalu mengabsen anak dengan memanggil nama anak sesuai urutan yang tertulis dalam absen. Setelah itu, peneliti lalu menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilaksanakan pada hari ini kemudian peneliti dan anak membuat aturan main secara bersama-sama.

Kegiatan selanjutnya, peneliti menyebutkan hewan yang hidup di air salah satunya yaitu ikan. Setelah itu, anak di minta satu persatu bercerita tentang hewan air yang pernah dilihatnya. Pada kegiatan ini masih banyak anak yang merasa kurang percaya diri dalam bercerita di depan teman-temannya. Setelah selesai, peneliti kemudian meminta anak untuk menuliskan kata ikan.

e. Siklus II pertemuan ke 1

Pertemuan ke 1 siklus II dilaksanakan pada hari Senin, 20 Juni 2022 dengan tema lingkungan dan sub tema keluarga. Pertemuan dilaksanakan pada pukul 07.30-10.00 WITA. Pelaksanaan kegiatan ini masih dilakukan di tempat yang sama dengan pertemuan sebelumnya. Pertemuan diawali dengan kegiatan pembuka mengucapkan salam, bernyanyi bersama, kemudian anak-anak membaca surah Al-fatihah dan doa sebelum belajar. Setelah anak berdoa, kemudian anak diarahkan untuk duduk dengan rapi di tempatnya. Peneliti lalu mengabsen anak dengan memanggil nama anak sesuai urutan yang tertulis dalam absen. Setelah itu, peneliti lalu menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilaksanakan pada hari ini kemudian peneliti dan anak membuat aturan main secara bersama-sama.

Kegiatan selanjutnya peneliti memperlihatkan gambar keluarga lalu menyebutkan satu persatu nama dalam gambar itu. Setelah itu, peneliti menanyakan kepada anak yang manakah gambar ibu setelah menjawab anak pun diminta untuk menulis kata ibu.

Kegiatan dilanjutkan dengan tanya jawab huruf apa saja yang telah dikenal anak kemudian dilanjutkan dengan menggunakan media *Scramble* sesuai dengan intruksi dari peneliti. Setelah kegiatan kedua selesai, anak kemudian mengerjakan LKA dengan mewarnai gambar Ibu. Setelah selesai, peneliti pun memberikan pujian kepada anak.

f. Siklus II pertemuan ke 2

Pertemuan ke 2 siklus II dilaksanakan pada hari Selasa, 21 Juni 2022 dengan tema lingkungan dan sub tema keluarga. Pertemuan

dilaksanakan pada pukul 07.30-10.00 WITA. Pelaksanaan kegiatan ini masih dilakukan di tempat yang sama dengan pertemuan sebelumnya. Pertemuan diawali dengan kegiatan pembuka mengucapkan salam, bernyanyi bersama, kemudian anak-anak membaca surah Al-fatihah dan doa sebelum belajar. Setelah anak berdoa, kemudian anak diarahkan untuk duduk dengan rapi di tempatnya. Peneliti lalu mengabsen anak dengan memanggil nama anak sesuai urutan yang tertulis dalam absen. Setelah itu, peneliti lalu menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilaksanakan pada hari ini kemudian peneliti dan anak membuat aturan main secara bersama-sama.

Kegiatan selanjutnya peneliti memperlihatkan gambar ayah kepada anak kemudian anak menyebutkan kata ayah. Setelah itu, peneliti dan anak bercakap-cakap tentang ayah masing-masing. Kegiatan dilanjutkan dengan memberikan LKA kepada anak kemudian anak memasang gambar sesuai pasangannya. Setelah selesai peneliti kemudian memberikan pujian kepada anak.

g. Siklus II pertemuan ke 3

Pertemuan ke 3 siklus II dilaksanakan pada hari Rabu, 22 Juni 2022 dengan tema lingkungan dan sub tema keluarga. Pertemuan dilaksanakan pada pukul 07.30-10.00 WITA. Pelaksanaan kegiatan ini masih dilakukan di tempat yang sama dengan pertemuan sebelumnya. Pertemuan diawali dengan kegiatan pembuka mengucapkan salam, bernyanyi bersama, kemudian anak-anak membaca surah Al-fatihah dan doa sebelum belajar. Setelah anak berdoa, kemudian anak diarahkan untuk duduk dengan rapi di tempatnya. Peneliti lalu mengabsen anak dengan memanggil nama anak sesuai urutan yang tertulis dalam absen. Setelah itu, peneliti lalu menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilaksanakan pada hari ini kemudian peneliti dan anak membuat aturan main secara bersama-sama.

Kegiatan selanjutnya peneliti menjelaskan tentang nama-nama benda yang terdapat dalam LKA kemudian memberikan LKA kepada

anak. Anak kemudian diminta untuk mencocokkan gambar dengan baik dan benar. Setelah selesai, peneliti dan anak pun bercakap-cakap terkait kegiatan yang telah dilakukan pada hari ini. Anak kemudian merapikan alat tulisnya lalu duduk dengan rapi di tempatnya selanjutnya peneliti memberikan pujian kepada anak.

h. Siklus II pertemuan ke 4

Pertemuan ke 4 siklus II dilaksanakan pada hari Kamis, 23 Juni 2022 dengan tema lingkungan dan sub tema keluarga. Pertemuan dilaksanakan pada pukul 07.30-10.00 WITA. Pelaksanaan kegiatan ini masih dilakukan di tempat yang sama dengan pertemuan sebelumnya. Pertemuan diawali dengan kegiatan pembuka mengucapkan salam, bernyanyi bersama, kemudian anak-anak membaca surah Al-fatihah dan doa sebelum belajar. Setelah anak berdoa, kemudian anak diarahkan untuk duduk dengan rapi di tempatnya. Peneliti lalu mengabsen anak dengan memanggil nama anak sesuai urutan yang tertulis dalam absen. Setelah itu, peneliti lalu menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilaksanakan pada hari ini kemudian peneliti dan anak membuat aturan main secara bersama-sama.

Kegiatan selanjutnya peneliti dan anak berbincang-bincang tentang siapa yang punya adik disini. Setelah itu, anak bercerita tentang adiknya. Selesai bercerita, anak kemudian diminta untuk mengerjakan LKA menggunting gambar dot dengan rapi.

Selesai mengerjakan LKA, anak kemudian membereskan alat tulis yang digunakannya dan mengumpulkan LKA kepada peneliti. Kemudian, peneliti dan anak menyanyikan lagu balonku ada lima dengan menggulirkan kertas anak yang terakhir memegang kertas di minta untuk bercerita di depan.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian yang telah dilaksanakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus dilakukan dengan empat kali pertemuan yang dimana setiap siklusnya terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Hasil yang diperoleh didapatkan dari lembar observasi yang digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif belajar anak.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari kegiatan di atas, dapat disimpulkan bahwa pada kegiatan pra tindakan didapatkan skor sebesar 35% pada kriteria ketuntasan anak dan pada siklus I mendapatkan skor 53% keseluruhan jumlah kriteria ketuntasan anak yang dimana jarak ketuntasan kriteria anak pada pra tindakan ke siklus I sebesar 18% yang mengalami peningkatan yang signifikan. Pada kegiatan dari pra tindakan ke siklus I mengalami peningkatan dikarenakan pada proses pembelajaran anak mulai terbiasa menggunakan media *Scramble* sehingga kemampuan kognitif anak bertambah. Sedangkan pada siklus II didapatkan skor 85% untuk kriteria ketuntasan anak. Dimana jarak skor antara siklus I dengan siklus II sebesar 32%. Hal ini dipengaruhi oleh minat belajar anak yang mulai meningkat serta materi pembelajaran yang dilakukan telah dilaksanakan pada siklus I yang menyebabkan anak terbiasa dalam menggunakan media *Scramble* dan metode pembelajaran yang diberikan pun berbeda-beda sehingga semangat anak pun bertambah. Farlina Hardianti dan Rokyal Harjanty juga berpendapat bahwa perkembangan anak mengalami peningkatan pada saat melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media *Scramble* yang dimana pada awalnya hanya terdapat 56,94% anak yang sudah bisa membaca sebelum diberi perlakuan menggunakan metode *Scramble* dan terdapat 70,83% anak yang sudah bisa membaca setelah diberi perlakuan metode *Scramble*.¹⁶

¹⁶ Farlina Hardianti and Rokyal Harjanty, 'Pengaruh Penggunaan Metode Scramble Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Pada Anak TK Kelompok B', *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* <https://jurnal.unibrah.ac.id/index.php/JIWP>, 6.1 (2020), 588–94 <<https://doi.org/10.5281/zenodo.4297561>>.

Kemampuan kognitif anak dari pra tindakan sampai ke siklus II semuanya mengalami peningkatan yang sangat signifikan dikarenakan media yang digunakan bervariasi seperti gambar yang terdapat dalam media berbeda-beda setiap pertemuannya sehingga minat belajar anak pun bertambah. Dalam proses belajar mengajar terkadang anak merasa jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga peneliti menggunakan metode yang menarik agar minat belajar anak jadi bertambah.

Cony Semiawan dalam Aina Mulyana, mengatakan bahwa pengertian minat adalah suatu keadaan mental yang menghasilkan respon terarah kepada suatu situasi atau obyek tertentu yang menyenangkan dan memberikan kepuasan kepadanya.¹⁷ Maksud dari pengertian di atas adalah minat belajar anak itu dapat meningkat tergantung dari obyek atau situasi yang menyenangkan bagi anak. Apabila obyek itu tidak menyenangkan maka minat belajar anak pun berkurang. Hal inilah yang biasanya menyebabkan anak terkadang malas-malasan dalam proses belajar mengajar karena metode atau obyek yang digunakan tidak menyenangkan atau menarik minat anak dalam proses pembelajaran.

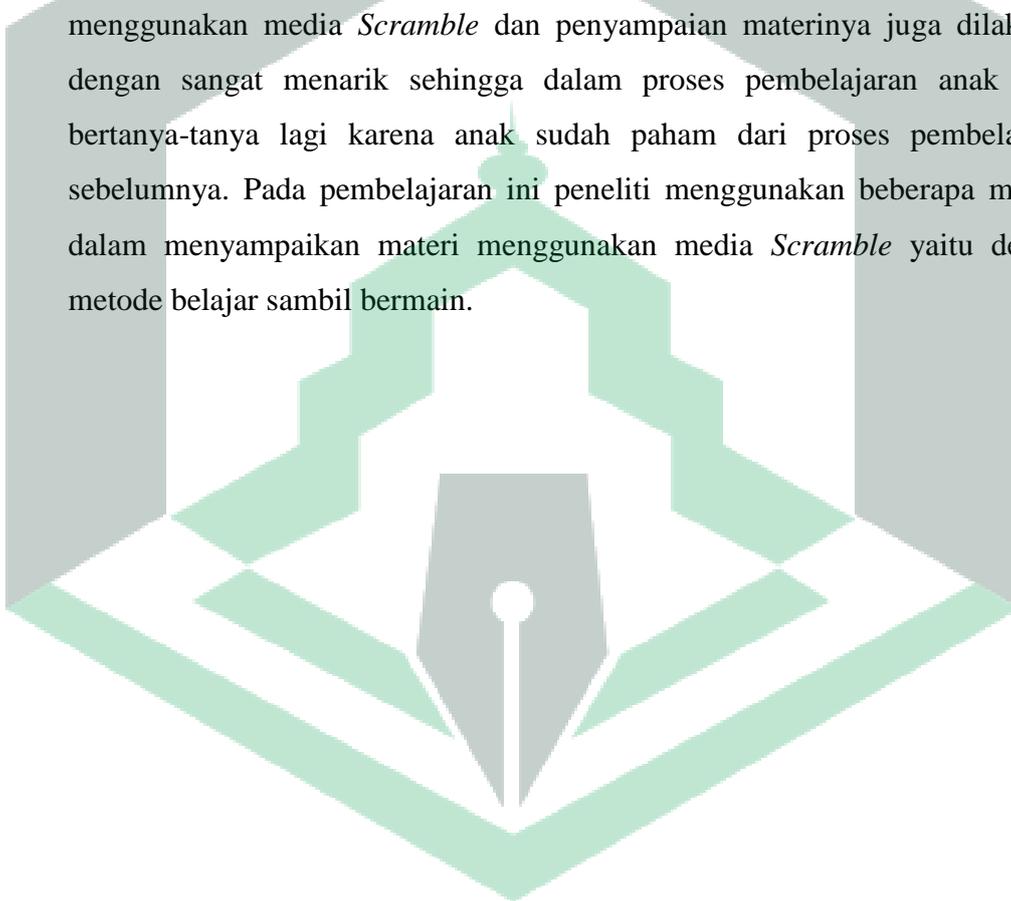
Dari hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan selama 2 siklus yang terdiri dari 8 kali pertemuan, kemampuan kognitif anak mendapat peningkatan dari kondisi awal sebelum melakukan tindakan dengan persentase 35% dan mencapai 85% setelah dilakukan tindakan kelas di TK Pelita Harapan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan kognitif belajar anak dapat di tingkatkan menggunakan media *Scramble* yang dimana dengan bantuan media *Scramble* ini menjadikan proses belajar mengajar kemampuan kognitif anak dapat meningkat dengan cepat dan dengan cara yang menyenangkan untuk anak. Choirun Nisak Aulina dan empat peneliti terdahulu juga berpendapat bahwa peningkatan kemampuan anak dapat bertambah dengan menggunakan media *Scramble*.¹⁸

¹⁷ Aina Mulyana, 'Pengertian Minat Dan Minat Belajar Siswa', 2020.

¹⁸ Choirun Nisak Aulina, 'Pengaruh Permainan Dan Penguasaan Kosakata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun', *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 1.2 (2012), 131-44 <<https://doi.org/10.21070/pedagogia.v1i2.36>>.

Proses pembelajaran dari kegiatan siklus I sampai siklus II banyak mengalami perbaikan baik dari segi penyampaian materi sampai dengan perbaikan pada media *Scramble*. Adanya penyesuaian yang dilakukan dari beberapa kasus yang ditemukan pada siklus I yang kemudian menjadi referensi untuk perbaikan di siklus II yang dimana media *Scramble* yang awalnya hanya berisikan gambar hewan, namun pada siklus II gambar pada media *Scramble* pun bertambah.

Rata-rata peningkatan nilai pada siklus II hingga mencapai kriteria berkembang sangat baik itu dikarenakan anak sudah terbiasa dalam menggunakan media *Scramble* dan penyampaian materinya juga dilakukan dengan sangat menarik sehingga dalam proses pembelajaran anak tidak bertanya-tanya lagi karena anak sudah paham dari proses pembelajaran sebelumnya. Pada pembelajaran ini peneliti menggunakan beberapa metode dalam menyampaikan materi menggunakan media *Scramble* yaitu dengan metode belajar sambil bermain.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif belajar anak di TK Pelita Harapan dapat ditingkatkan menggunakan media *Scramble* dalam kegiatan belajar mengajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan kognitif belajar anak telah mencapai kriteria keberhasilan yang ditentukan yaitu berkembang sangat baik.

Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus yang dimana setiap siklusnya dilakukan selama 4 kali pertemuan dengan durasi waktu kurang lebih 60 menit pada saat kegiatan inti. Kegiatan bermain *Scramble* ini dilakukan secara berkelompok dan individu. Dimana pada kegiatan berkelompok ini dilakukan agar anak dapat bekerjasama dengan temannya dalam menyusun huruf menjadi sebuah kata pada media *Scramble*. Serta kegiatan individu yang dilakukan untuk mengetahui sejauh mana perkembangan kognitif anak dalam menggunakan media *Scramble*. Dari hasil penelitian di dapatkan nilai persentase pada kondisi awal atau pra tindakan sebesar 35%, pada siklus I sebesar 53% dan pada siklus II sebesar 85% yang dimana hasil persentase ini telah memenuhi kriteria keberhasilan yang ingin dicapai oleh peneliti.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian di atas maka dikemukakan implikasi secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Implikasi Teoritis

- a. Penggunaan metode pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Pada proses pembelajaran, anak memiliki minat yang berbeda-beda sehingga dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak dilakukan dengan metode bermain sambil belajar untuk menarik minat belajar anak.

- b. Minat belajar anak sangat berpengaruh pada media pembelajaran yang akan digunakan pada saat proses pembelajaran. Untuk itu, diperlukan media nyata, audio, visual, audio visual dan lingkungan sekitar yang mendukung untuk menambah minat anak dalam proses pembelajaran sehingga proses belajar mengajar berjalan secara efektif. Guru juga diharapkan untuk selalu memberikan pujian kepada anak ketika melakukan sesuatu karena anak butuh penghargaan dan pengakuan atas kontribusi yang telah dilakukannya. Melalui kegiatan ini maka akan tertanam dalam otak anak apabila berbuat kebaikan maka akan di hargai sehingga anak akan terus menerus melakukan kebaikan.

2. Implikasi Praktis

Hasil penelitian ini digunakan sebagai masukan kepada guru dan calon guru PAUD untuk memberikan metode, cara, strategi, dan pendekatan untuk memudahkan penyajian materi pengajaran guru kepada anak didik. Guru juga perlu mengetahui bahwa sebegus apapun metode yang digunakan, secanggih apapun teknologi yang mendukungnya, jika seorang guru tidak pandai dalam mengolahnya atau menggunakannya, maka semua itu tidak akan menarik minat anak, yang ada anak akan merasa bosan dalam proses pembelajaran.

C. Saran

Berikut ini beberapa saran dari peneliti berdasarkan pembahasan diatas, sebagai berikut:

1. Kepada orang tua dan guru peserta didik diharapkan agar lebih memperhatikan kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh anak, baik di lingkungan sekolah maupun dilingkungan sekitarnya. Serta selalu melatih kemampuan kognitif anak agar meningkat.
2. Kepada guru diharapkan untuk dapat membuat proses belajar mengajar menjadi menyenangkan dan bervariasi untuk menarik minat anak dalam mengikuti proses belajar mengajar.

3. Kepada peneliti selanjutnya diharapkan untuk membuat contoh gambar pada media *Scramble* dengan ukuran yang lumayan besar agar anak dapat melihatnya dengan jelas, serta menambahkan lebih banyak varian gambar lagi agar pengetahuan anak lebih berkembang. Gunakanlah bahan-bahan dan gambar yang menarik agar anak lebih bersemangat dalam melakukan proses pembelajaran serta gunakan metode mengajar yang lebih menarik untuk menambah minat anak dalam mengikuti proses belajar mengajar.



DAFTAR PUSTAKA

- Adnan, Sobih AW, '10 Hadis Tentang Pendidikan', *Oase*, 2020 <<https://m.oase.id/read/qW0mVR-10-hadis-tentang-pendidikan>> [accessed 27 July 2022]
- Aisyah, Fitriana N U R, Pendidikan Guru, Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan, D A N Ilmu, and Universitas Muhammadiyah Magelang, 'Pengaruh Penggunaan Media Scrabble Terhadap', 2017 <<http://eprintslib.ummg.ac.id/474/>>
- Aulina, Choirun Nisak, 'Pengaruh Permainan Dan Penguasaan Kosakata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun', *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 1.2 (2012), 131–44 <<https://doi.org/10.21070/pedagogia.v1i2.36>>
- Edra, Rabia, '10 Pengertian Observasi Menurut Para Ahli | Sosiologi Kelas 10', *Ruang Guru*, 2017 <<https://www.ruangguru.com/blog/10-pengertian-observasi-menurut-para-ahli>> [accessed 24 February 2022]
- Fiqih muslim, 'Kumpulan Hadits Tentang Pendidikan Dalam Islam', *Fiqihmuslim.Com*, 2017
- Hardianti, Farlina, and Rokyal Harjanty, 'Pengaruh Penggunaan Metode Scramble Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Pada Anak TK Kelompok B', *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* <https://Jurnal.Unibrah.Ac.Id/Index.Php/JIWP>, 6.1 (2020), 588–94 <<https://doi.org/10.5281/zenodo.4297561>>
- Hariyadi, lalu tanu marthauda, 'Jurnal Pendidikan Khusus Model Scramble Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Anak Tunagrahita Diajukan Kepada Universitas Negeri Surabaya Untuk Memenuhi Persyaratan Penyelesaian Program Sarjana Pendidikan Luar Biasa Oleh: Lalu Tanu Marthauda Hariyad', *Jurnal Pendidikan Khusus*, 2019, 1–13 <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-khusus/article/view/30514>
- Hayati, Rina, 'Pengertian Wawancara, Tujuan, Jenis, Ciri, Dan Cara Membuatnya', *Penelitian Ilmiah.Com*, 2022
- Karim, Muhammad Busyro, 'Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif', 103–13
- Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, 1st edn (jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2008)
- Kusairi, M. Ghaza, 'Pendidikan Dalam Al-Qur'an & Hadits', *Wordpress*, 2011 <<https://mghazakusairi.wordpress.com/2011/05/23/pendidikan-dalam-al-quran-hadits/>> [accessed 27 July 2022]

- Mingseli, '9 Pengertian Dokumentasi Menurut Para Ahli', *Mingseli*, 2020
- Mulyana, Aina, 'Pengertian Minat Dan Minat Belajar Siswa', 2020 <<https://ainamulyana.blogspot.com/2012/02/minat-belajar.html?m=1>> [accessed 9 September 2022]
- Musfiroh, Tadkiroatun, and Sri Tatminingsih, *Bermain Dan Permainan Anak*, ed. by Tadkiroatun Musfiroh and Sri Tatminingsih, 1st edn (tangerang selatan: universitas terbuka, 2016)
- Novianti, Yeni, '4 Perkembangan Kognitif Yang Perlu Diketahui', *Ibu Dan Balita*, 2021 <<https://www.ibudanbalita.com/artikel/perkembangan-kognitif-anak-faktor-yang-mempengaruhinya>> [accessed 12 January 2022]
- Priyanto, Adi, 'Peningkatan Kemampuan Pengenalan Sejarah Islam Melalui Media Screabble Bagi Anak Usia Dini', *KAGANGA: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial-Humaniora*, 1.2 (2018), 72–81 <<https://doi.org/10.31539/kaganga.v1i2.387>>
- Rabudin, 'Model Dan Jenis-Jenis Penelitian Tindakan Kelas (Jenis-Jenis PTK)', *Detik Pendidikan*, 2020 <<https://www.detikpendidikan.id/2020/12/model-dan-jenis-penelitian-ptk.html?m=1>> [accessed 13 February 2022]
- Salmaa, 'Pengertian Teknik Analisis Data Menurut Para Ahli Dan Macam-Macamnya', *Dunia Dosen*, 2021 <<https://www.duniadosen.com/teknik-analisis-data/>> [accessed 14 February 2022]
- Sari, Erza Novita, Niswatul Hanin Fauziah, Izza Aliyatul Muna, and Muhammad Khoirul Anwar, 'Efektivitas Model Pembelajaran Scramble Dengan Pendekatan Socio-Scientific Terhadap Rasa Ingin Tahu Peserta Didik', *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 1 (2021), 354–63
- Sintya, Aulia, and Sopingi, 'Permainan Scramble Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat Sederhana Siswa Tunarungu', *Jurnal Ortopedagogia*, 3.1 (2017), 13–18
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 26th edn (Bandung: Alfabeta, 2016)
- Yus Anita, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*, Jakarta, Kencana, 2015.

L

A

M

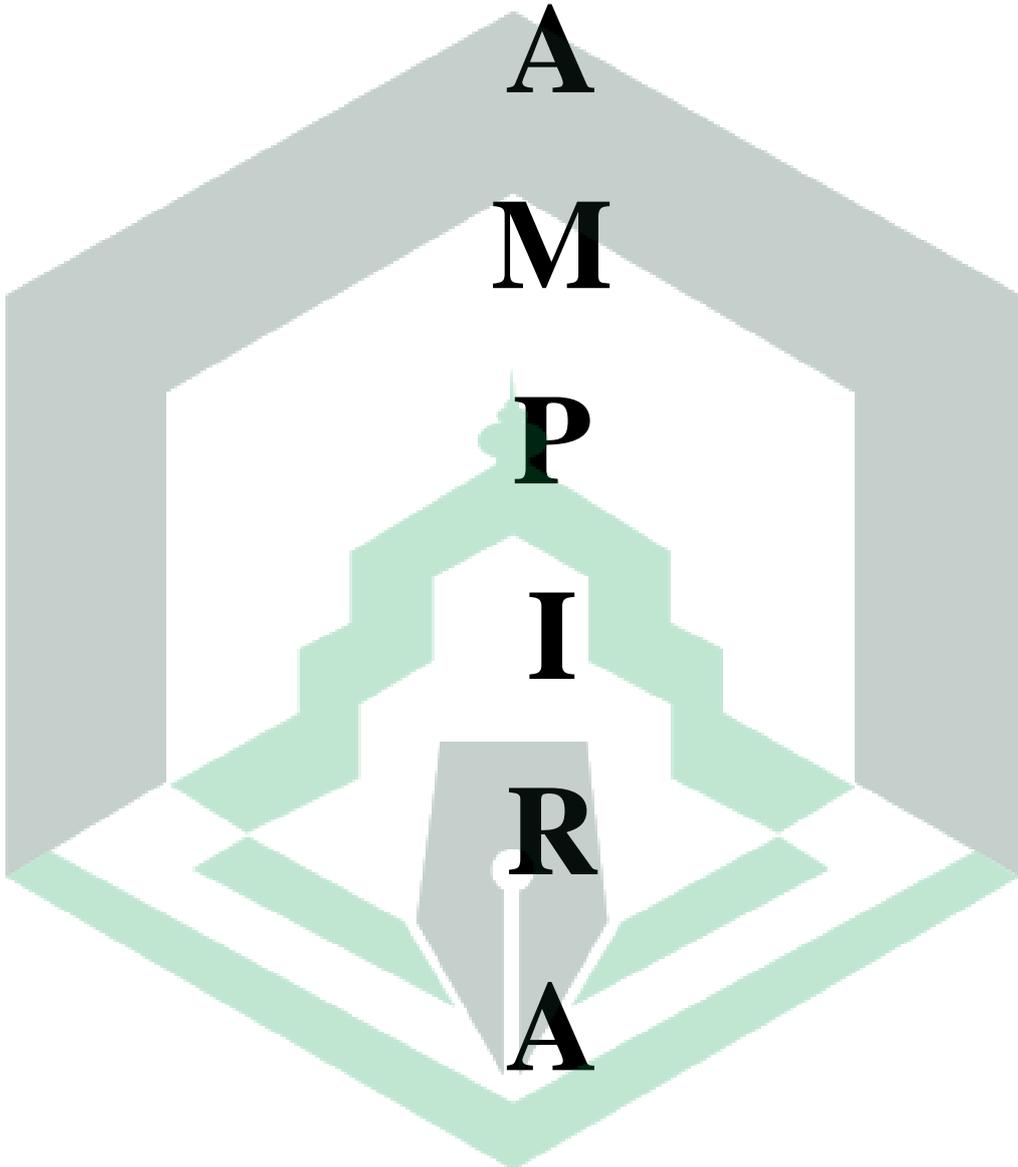
P

I

R

A

N



Lampiran RPPH Siklus 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Satuan PAUD : TK PELITA HARAPAN

Kelompok : A (4-5 Tahun)

Tema/Sub Tema : Binatang/Binatang Darat

Hari Ke : Pertama (1)

Materi Kegiatan

- Guru dan anak menyanyi bersama lagu “Nama Hewan”
- Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan
- Tanya jawab
- Guru mengenalkan hewan berdasarkan jenisnya
- Anak mengelompokkan hewan berdasarkan jenisnya
- Anak mewarnai gambar hewan

Kegiatan Main

- Guru mengenalkan hewan berdasarkan jenisnya (herbivora, omnivora, dan karnivora)
- Anak mengelompokkan hewan berdasarkan jenisnya secara mandiri
- Anak mewarnai gambar hewan

Alat dan Bahan

- Gambar di media Scramble
- Kertas gambar
- Krayon

A. Kegiatan Pembuka

- Guru dan anak menyanyi bersama lagu “Nama Hewan”
- Berdoa sebelum kegiatan dimulai

- Bercakap-cakap tentang nama-nama hewan
- Menggunakan kata tolong, maaf dan terima kasih
- Mengenalkan kegiatan dan aturan yang akan digunakan untuk bermain.

B. Kegiatan Inti

- Guru mengenalkan hewan berdasarkan jenisnya (herbivora, omnivora, dan karnivora)
- Anak mengelompokkan hewan berdasarkan jenisnya secara mandiri
- Anak mewarnai gambar hewan

C. Kegiatan Penutup

- Guru menanyakan perasaan hari ini
- Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang telah dimainkan hari ini
- Kegiatan apa yang paling menyenangkan bagi anak
- Guru memberikan informasi terkait kegiatan esok hari
- Berdoa setelah kegiatan selesai

D. Penilaian

- Lampiran tersendiri

Mengetahui.

Kepala Sekolah



Asmah

Guru Kelompok A

A handwritten signature in brown ink, which appears to read 'Nilam Pahrisa'. Below the signature, the name 'Nilam Pahrisa' is printed in black.

Nilam Pahrisa

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Satuan PAUD : TK PELITA HARAPAN

Kelompok : A (4-5 Tahun)

Tema/Sub Tema : Binatang/Binatang Darat

Hari Ke : Kedua (2)

Materi Kegiatan

- Guru dan anak menyanyi lagi “ABCD”
- Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan
- Tanya jawab
- Guru mengenalkan huruf vokal dan konsonan dari nama hewan yang ada dalam media
- Anak menyebutkan huruf vokal dan konsonan secara mandiri
- Anak menulis huruf vokal dan konsonan di kertas

Kegiatan Main

- Guru mengenalkan huruf vokal dan konsonan dari nama hewan yang ada dalam media
- Anak menyebutkan huruf vokal dan konsonan secara mandiri
- Anak menulis huruf vokal dan konsonan di kertas

Alat dan Bahan

- Huruf ABCD
- Gambar hewan
- Pensil
- Kertas HVS

A. Kegiatan Pembuka

- Guru dan anak menyanyi lagu “ABCD”

- Berdoa sebelum kegiatan dimulai
- Bercakap-cakap tentang binatang
- Menggunakan kata tolong, maaf dan terima kasih
- Mengenalkan kegiatan dan aturan yang akan digunakan dalam bermain

B. Kegiatan Inti

- Guru mengenalkan huruf vokal dan konsonan dari nama hewan yang terdapat dalam media
- Anak menyebutkan huruf vokal dan konsonan secara mandiri
- Anak menulis huruf vokal dan konsonan di kertas

C. Kegiatan Penutup

- Guru menanyakan perasaan anak hari ini
- Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini
- Kegiatan apa yang paling menyenangkan bagi anak
- Guru memberikan informasi terkait kegiatan esok hari
- Berdoa setelah kegiatan selesai

D. Penilaian

- Lampiran tersendiri

Mengetahui.

Kepala Sekolah



Asmah

Guru Kelompok A

A handwritten signature in brown ink, which appears to read 'Nilam Pahriza', is written above the printed name.

Nilam Pahriza

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Satuan PAUD : TK PELITA HARAPAN

Kelompok : A (4-5 Tahun)

Tema/Sub Tema : Binatang/Binatang Darat

Hari Ke : ketiga (3)

Materi Kegiatan

- Anak menebak cerita inspirasi yang dibacakan oleh guru
- Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan
- Tanya jawab
- Anak menempelkan gambar hewan pada media yang telah disediakan sesuai dengan gambar yang terdapat dalam media scramble
- Guru mengenalkan hewan bertaring dan bertanduk
- Anak mewarnai gambar gajah
- Anak menebalkan kata gajah

Kegiatan Main

- Anak menempelkan gambar hewan pada media yang telah disediakan sesuai dengan gambar yang terdapat dalam media scramble
- Guru mengenalkan hewan bertaring dan bertanduk
- Anak mewarnai gambar gajah
- Anak menebalkan kata gajah

Alat dan Bahan

- Media Scramble
- Pensil
- Krayon

A. Kegiatan Inti

- Anak menebak cerita inspirasi
- Berdoa sebelum kegiatan dimulai
- Bercakap-cakap tentang binatang
- Menggunakan kata tolong, maaf, dan terima kasih
- Mengenalkan kegiatan dan aturan dalam bermain

B. Kegiatan Inti

- Anak menempelkan gambar hewan pada media yang telah disediakan sesuai dengan gambar yang terdapat dalam media scramble
- Guru mengenalkan hewan bertaring dan bertanduk
- Anak mewarnai gambar gajah
- Anak menebalkan kata gajah

C. Kegiatan Penutup

- Guru menanyakan perasaan hari ini
- Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang telah dimainkan hari ini
- Kegiatan apa yang paling menyenangkan bagi anak
- Guru memberikan informasi terkait kegiatan yang akan dilakukan esok hari
- Berdoa setelah kegiatan selesai

D. Penilaian

- Lampiran tersendiri

Mengetahui.

Kepala Sekolah



Asmah

Guru Kelompok A

A handwritten signature in brown ink, appearing to read 'Nilam Pahrisa'.

Nilam Pahrisa

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Satuan PAUD : TK PELITA HARAPAN

Kelompok : A (4-5 Tahun)

Tema/Sub Tema : Binatang/Binatang Air

Hari Ke : keempat (4)

Materi Kegiatan

- Anak mendengarkan cerita “Kisah Ikan dan Burung”
- Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan
- Tanya jawab
- Anak bercerita tentang hewan air yang pernah dilihatnya
- Anak menulis kata Ikan
- Anak menjawab pertanyaan seputar cerita.

Kegiatan Main

- Anak bercerita tentang hewan air yang pernah dilihatnya
- Anak menulis kata Ikan
- Anak menjawab pertanyaan seputar cerita

Alat dan Bahan

- Pensil
- Krayon
- Kertas

A. Kegiatan Pembuka

- Anak mendengar cerita “Kisah Ikan dan Burung”
- Berdoa sebelum kegiatan dimulai
- Bercakap-cakap tentang hewan

- Menggunakan kata tolong, maaf dan terima kasih
- Mengenalkan kegiatan dan aturan yang akan digunakan dalam bermain

B. Kegiatan Inti

- Anak bercerita tentang hewan air yang pernah dilihatnya
- Anak menulis kata hewan
- Anak menjawab pertanyaan seputar cerita

C. Kegiatan Penutup

- Guru menanyakan perasaan hari ini
- Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang telah dimainkan hari ini
- Kegiatan apa yang paling menyenangkan bagi anak
- Guru memberikan informasi terkait kegiatan yang akan dilakukan esok hari
- Berdoa setelah kegiatan selesai

D. Penilaian

- Lampiran tersendiri

Mengetahui.

Kepala Sekolah



Asmah

Guru Kelompok A

A handwritten signature in black ink, consisting of stylized letters.

Nilam Pahrisa

Lampiran siklus II

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Satuan PAUD : TK PELITA HARAPAN

Kelompok : A (4-5 Tahun)

Tema/Sub Tema : Lingkunganku/Keluarga

Hari Ke : Pertama (1)

Materi Kegiatan

- Menjaga dan melestarikan lingkungan ciptaan Tuhan
- Kebersihan lingkungan
- Berkreasi dengan berbagai media
- Gotong royong/tolong menolong
- Menyanyi lagu kasih ibu
- Pengenalan konsep bilangan
- Pengenalan nama anggota keluarga

Kegiatan Main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan Bahan

- Gambar anggota keluarga
- Gambar selendang ibu
- Gambar/benda-benda
- krayon

A. Kegiatan Pembuka

- Penerapan SOP pembukaan
- Upacara bendera
- Berdiskusi tentang anggota keluarga
- Berdiskusi tentang menjaga kebersihan lingkungan (keluarga)

- Berdiskusi tentang gotong royong membersihkan rumah
- Menyanyi lagu kasih ibu
- Mengenalkan kegiatan dan aturan yang akan digunakan dalam bermain

B. Kegiatan Inti

- Menyebutkan nama ibu
- Mewarnai gambar selendang untuk ibu
- Mengelompokkan gambar/benda yang biasa dipakai ibu
- Mengurutkan bilangan

C. Kegiatan Penutup

- Guru menanyakan perasaan hari ini
- Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang telah dimainkan hari ini
- Kegiatan apa yang paling menyenangkan bagi anak
- Guru memberikan informasi terkait kegiatan yang akan dilakukan esok hari
- Berdoa setelah kegiatan selesai

D. Penilaian

- Lampiran tersendiri

Mengetahui.

Kepala Sekolah



Asmah

Guru Kelompok A

A handwritten signature in brown ink, appearing to read 'Nilam Pahrisa'.

Nilam Pahrisa

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Satuan PAUD : TK PELITA HARAPAN

Kelompok : A (4-5 Tahun)

Tema/Sub Tema : Lingkunganku/Keluarga

Hari Ke : Kedua (2)

Materi Kegiatan

- Menjaga dan melestarikan lingkungan ciptaan Tuhan
- Kebersihan lingkungan
- Berkreasi dengan berbagai media
- Berangkat sekolah
- Menyanyi lagu satu satu sayang ibu
- Membuang sampah pada tempatnya
- Pengenalan nama anggota keluarga

Kegiatan Main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan Bahan

- Gambar anggota keluarga
- Gambar topi ayah
- Krayon, pensil

A. Kegiatan Pembuka

- Penerapan SOP pembukaan
- Berdiskusi tentang minta ijin sebelum berangkat sekolah
- Berdiskusi tentang menjaga kelestarian lingkungan (keluarga)
- Menyanyi lagu satu satu sayang ibu
- Berdiskusi tentang membuang sampah pada tempatnya

- Mengenalkan kegiatan dan aturan yang akan digunakan dalam bermain

B. Kegiatan Inti

- Menyebutkan nama ayah
- Menghitung gambar topi ayah
- Melengkapi suku kata awal nama anggota keluarga
- Memasangkan gambar sesuai pasangannya

C. Kegiatan Penutup

- Guru menanyakan perasaan hari ini
- Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang telah dimainkan hari ini
- Kegiatan apa yang paling menyenangkan bagi anak
- Guru memberikan informasi terkait kegiatan yang akan dilakukan esok hari
- Berdoa setelah kegiatan selesai

D. Penilaian

- Lampiran tersendiri

Mengetahui.

Kepala Sekolah



Asmah

Guru Kelompok A



Nilam Pahrisa

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Satuan PAUD : TK PELITA HARAPAN

Kelompok : A (4-5 Tahun)

Tema/Sub Tema : Lingkunganku/Keluarga

Hari Ke : Ketiga (3)

Materi Kegiatan

- Penataan lingkungan keluarga
- Mau bermain dengan teman
- Berkreasi dengan berbagai media
- Memperhatikan orang tua bicara
- Bersikap sopan pada orang tua
- Pengenalan alat-alat rumah tangga

Kegiatan Main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan Bahan

- Congklak
- Gambar koper
- Alat cocok
- Krayon, pensil

A. Kegiatan Pembuka

- Penerapan SOP pembukaan
- Berdiskusi tentang bicara sopan pada ayah dan ibu
- Berdiskusi tentang mau bermain dengan teman di rumah
- Bercerita tentang membersihkan rumah
- Mengenalkan kegiatan dan aturan yang akan digunakan dalam bermain

B. Kegiatan Inti

- Bermain congklak
- Menggambar sesuai angka yang tersedia
- Mencocok gambar koper ayah
- Memberi tanda pada perbuatan benar dan salah

C. Kegiatan Penutup

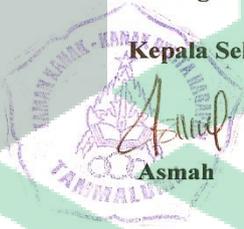
- Guru menanyakan perasaan hari ini
- Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang telah dimainkan hari ini
- Kegiatan apa yang paling menyenangkan bagi anak
- Guru memberikan informasi terkait kegiatan yang akan dilakukan esok hari
- Berdoa setelah kegiatan selesai

D. Penilaian

- Lampiran tersendiri

Mengetahui.

Kepala Sekolah



Asmah

Guru Kelompok A

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Nilam Pahrisa'.

Nilam Pahrisa

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Satuan PAUD : TK PELITA HARAPAN

Kelompok : A (4-5 Tahun)

Tema/Sub Tema : Lingkunganku/Keluarga

Hari Ke : Keempat (4)

Materi Kegiatan

- Kelestarian lingkungan
- Menyesuaikan diri dengan lingkungan
- Berkreasi dengan berbagai media
- Menyanyi lagu tentang adik
- Pengenalan konsep bilangan
- Pengenalan alat-alat dalam keluarga
- Menari

Kegiatan Main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan Bahan

- Gambar dot adik
- Gunting, krayon
- Pensil

A. Kegiatan Pembuka

- Penerapan SOP pembukaan
- Berdiskusi tentang tata tertib dalam keluarga
- Berdiskusi tentang tugas ibu (menyusui adik)
- Menari
- Mengenalkan kegiatan dan aturan yang akan digunakan dalam bermain

B. Kegiatan Inti

- Menggunting bentuk dot susu
- Memberi angka pada bentuk dot susu
- Mewarnai gambar adik sedang minum susu
- Bercerita tentang punya adik baru

C. Kegiatan Penutup

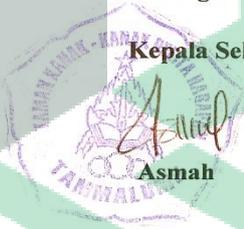
- Guru menanyakan perasaan hari ini
- Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang telah dimainkan hari ini
- Kegiatan apa yang paling menyenangkan bagi anak
- Guru memberikan informasi terkait kegiatan yang akan dilakukan esok hari
- Berdoa setelah kegiatan selesai

D. Penilaian

- Lampiran tersendiri

Mengetahui.

Kepala Sekolah



Asmah

Guru Kelompok A

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Nilam Pahrisa'.

Nilam Pahrisa

Lampiran Lembar Kerja Anak (LKA)

- Hasil Kegiatan Siklus I

LEMBAR KERJA ANAK (LKA)

Nama : M. Egi Hamzah Kelas : A
 Hari/Tanggal : Senin, 13 Juni 2022 Senin, 13 Juni 2022

1. Guntinglah gambar sesuai pola!
 2. Lalu tempelkan gambar sesuai dengan jenisnya masing-masing (Karnivora, Herbivora, dan Omnivora) pada tabel berikut!

Karnivora	Herbivora	Omnivora
		
		
		
		
		

LEMBAR KERJA ANAK

NAMA : Adhwa Rudianto Kelas : A
 Hari/Tanggal :
 Senin, 13 Juni 2022

1. Guntinglah gambar sesuai pola!
 2. Lalu tempelkan gambar sesuai dengan jenisnya masing-masing (Karnivora, Herbivora, dan Omnivora) pada tabel berikut!

Karnivora	Herbivora	Omnivora
		
		
		
		
		

LEMBAR KERJA ANAK (LKA)

Nama : M Fiki Kelas : A
 Hari/Tanggal :
 Senin, 13 Juni 2022

1. Guntinglah gambar sesuai pola!
 2. Lalu tempelkan gambar sesuai dengan jenisnya masing-masing (Karnivora, Herbivora, dan Omnivora) pada tabel berikut!

Karnivora	Herbivora	Omnivora
		
		
		
		
		

LEMBAR KERJA ANAK (LKA)

Nama :
 Hari/Tanggal :
 Senin, 13 Juni 2022

1. Guntinglah gambar sesuai pola!
 2. Lalu tempelkan gambar sesuai dengan jenisnya masing-masing (Karnivora, Herbivora, dan Omnivora) pada tabel berikut!

Karnivora	Herbivora	Omnivora
		
		
		
		
		

Senin, 13 Juni 2022

Kelas : A

LEMBAR KERJA ANAK

NAMA : A. Ray Ardan M

1. Guntinglah gambar sesuai pola!
2. Lalu tempelkan gambar sesuai dengan jenisnya masing-masing (Karnivora, Herbivora, dan Omnivora) pada tabel berikut!

Karnivora	Herbivora	Omnivora
		
		
		
		
		

Senin, 13 Juni 2022

Kelas : A

LEMBAR KERJA ANAK

NAMA : Fafa Izzah Ikhondor

1. Guntinglah gambar sesuai pola!
2. Lalu tempelkan gambar sesuai dengan jenisnya masing-masing (Karnivora, Herbivora, dan Omnivora) pada tabel berikut!

Karnivora	Herbivora	Omnivora
		
		
		
		
		
		

Senin, 13 Juni 2022

Kelas : A

LEMBAR KERJA ANAK

NAMA : Tesan Ranaidan

1. Guntinglah gambar sesuai pola!
2. Lalu tempelkan gambar sesuai dengan jenisnya masing-masing (Karnivora, Herbivora, dan Omnivora) pada tabel berikut!

Karnivora	Herbivora	Omnivora
		
		
		
		
		
		

Senin, 13 Juni 2022

Kelas : A

LEMBAR KERJA ANAK

NAMA : Ayyah

1. Guntinglah gambar sesuai pola!
2. Lalu tempelkan gambar sesuai dengan jenisnya masing-masing (Karnivora, Herbivora, dan Omnivora) pada tabel berikut!

Karnivora	Herbivora	Omnivora
		
		
		
		
		
		

Senin, 13 Juni 2022

Kelas : A

LEMBAR KERJA ANAK

NAMA : Aisya Khumairah

1. Guntinglah gambar sesuai pola!
2. Lalu tempelkan gambar sesuai dengan jenisnya masing-masing (Karnivora, Herbivora, dan Omnivora) pada tabel berikut!

Karnivora	Herbivora	Omnivora
		
		
		
		
		

Senin, 13 Juni 2022

Kelas : A

LEMBAR KERJA ANAK

NAMA : Alyssa

1. Guntinglah gambar sesuai pola!
2. Lalu tempelkan gambar sesuai dengan jenisnya masing-masing (Karnivora, Herbivora, dan Omnivora) pada tabel berikut!

Karnivora	Herbivora	Omnivora
		
		
		
		
		

Senin, 13 Juni 2022

Kelas : A

LEMBAR KERJA ANAK

NAMA : Aisya Setiana

1. Guntinglah gambar sesuai pola!
2. Lalu tempelkan gambar sesuai dengan jenisnya masing-masing (Karnivora, Herbivora, dan Omnivora) pada tabel berikut!

Karnivora	Herbivora	Omnivora
		
		
		
		
		

Senin, 13 Juni 2022

Kelas : A

LEMBAR KERJA ANAK

NAMA : Shovissa

1. Guntinglah gambar sesuai pola!
2. Lalu tempelkan gambar sesuai dengan jenisnya masing-masing (Karnivora, Herbivora, dan Omnivora) pada tabel berikut!

Karnivora	Herbivora	Omnivora
		
		
		
		
		

LEMBAR KERJA ANAK
NAMA : Aisya Alwan
Tanggal : Selasa, 14 Juni 2022
Kelas : A



LEMBAR KERJA ANAK
NAMA : Aisya Alwan
Tanggal : Selasa, 14 Juni 2022
Kelas : A



LEMBAR KERJA ANAK
NAMA : A - Nag Awan M
Tanggal : Selasa, 14 Juni 2022
Kelas : A



LEMBAR KERJA ANAK
NAMA : Aisya Alwan
Tanggal : Selasa, 14 Juni 2022
Kelas : A



LEMBAR KERJA ANAK
NAMA : Adnan Rendhan
Tanggal : Selasa, 14 Juni 2022
Kelas : A



LEMBAR KERJA ANAK
NAMA : An Fikri
Tanggal : Selasa, 14 Juni 2022
Kelas : A



LEMBAR KERJA ANAK
NAMA : Ayyash
Tanggal : Selasa, 14 Juni 2022
Kelas : A



LEMBAR KERJA ANAK
NAMA : Adhiansyah . A
Tanggal : Selasa, 14 Juni 2022
Kelas : A



LEMBAR KERJA ANAK (LKA) Kelas . A

Nama : M. Egi Hunsan
Hari/Tanggal : Selasa, 14 Juni 2022



LEMBAR KERJA ANAK (LKA) kelas : A

Nama : Shannan
Hari/Tanggal : Selasa, 14 Juni 2022



LEMBAR KERJA ANAK

NAMA : Mel-
Tanggal : Selasa, 14 Juni 2022
kelas : A



LEMBAR KERJA ANAK (LKA)

Nama :
Hari/Tanggal : Selasa, 14 Juni 2022



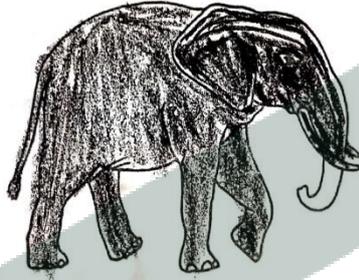
Rabu, 15 Juni 2022

Kelas : A

LEMBAR KERJA ANAK

NAMA : M. Rizki Khandar

1. Warnailah gambar gajah di bawah ini!
2. Tebalkan kata gajah



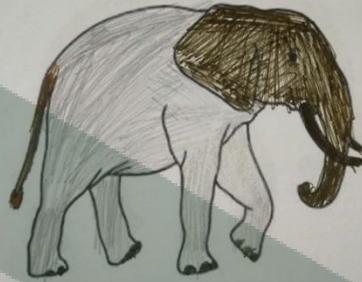
Gajah

LEMBAR KERJA ANAK (LKA)

Nama : M. Egi Hamsah

Kelas : A

1. Warnailah gambar gajah di bawah ini!
2. Tebalkan kata gajah



GAJAH

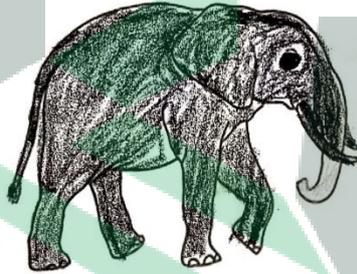
Rabu, 15 Juni 2022

Kelas : A

LEMBAR KERJA ANAK

NAMA : Rizki Khandar

1. Warnailah gambar gajah di bawah ini!
2. Tebalkan kata gajah



Gajah

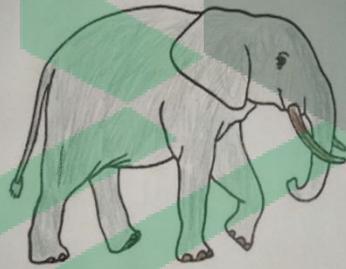
Rabu, 15 Juni 2022

Kelas : A

LEMBAR KERJA ANAK

NAMA : Adhianca A

1. Warnailah gambar gajah di bawah ini!
2. Tebalkan kata gajah



Gajah

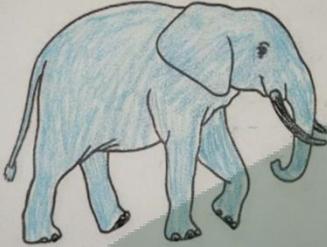
Rabu, 15 Juni 2022

Kelas : A

LEMBAR KERJA ANAK

NAMA : Nurul Khumaira

1. Warnailah gambar gajah di bawah ini!
2. Tebalkan kata gajah



Gajah

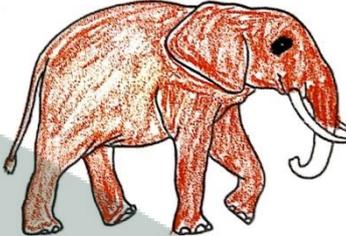
Rabu, 15 Juni 2022

Kelas : A

LEMBAR KERJA ANAK

NAMA : M. Fala

1. Warnailah gambar gajah di bawah ini!
2. Tebalkan kata gajah



Gajah

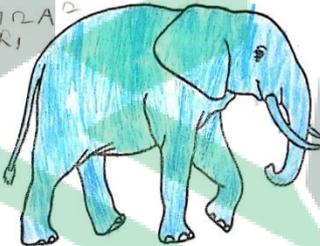
Rabu, 15 Juni 2022

Kelas : A

LEMBAR KERJA ANAK

NAMA : AYRA

1. Warnailah gambar gajah di bawah ini!
2. Tebalkan kata gajah



Gajah

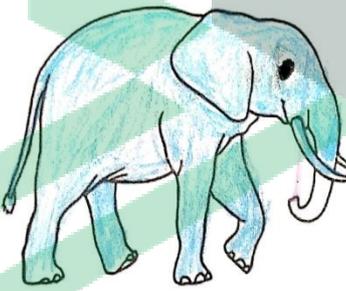
Rabu, 15 Juni 2022

Kelas : A

LEMBAR KERJA ANAK

NAMA : A. Bay Ardian M

1. Warnailah gambar gajah di bawah ini!
2. Tebalkan kata gajah



Gajah

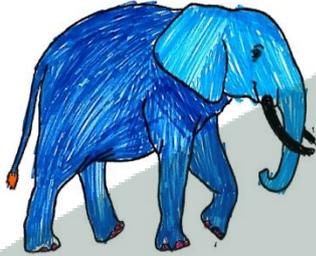
Rabu, 15 Juni 2022

Kelas: A

LEMBAR KERJA ANAK

NAMA : Adnan Ruslin

1. Warnailah gambar gajah di bawah ini!
2. Tebalkan kata gajah



Gajah

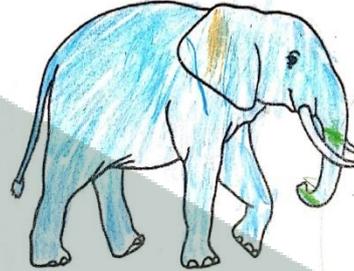
Rabu, 15 Juni 2022

Kelas: A

LEMBAR KERJA ANAK

NAMA : AYTASH

1. Warnailah gambar gajah di bawah ini!
2. Tebalkan kata gajah



Gajah

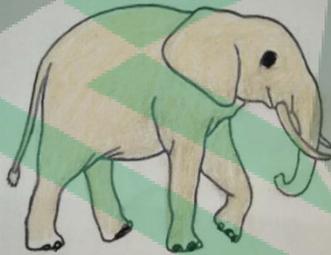
Rabu, 15 Juni 2022

Kelas: A

LEMBAR KERJA ANAK

NAMA : Alisa mico

1. Warnailah gambar gajah di bawah ini!
2. Tebalkan kata gajah



Gajah

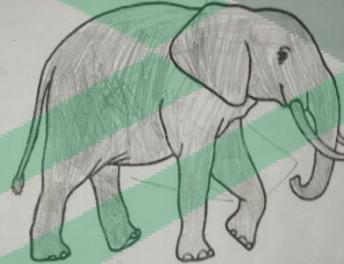
Rabu, 15 Juni 2022

Kelas: A

LEMBAR KERJA ANAK

NAMA : Shanun

1. Warnailah gambar gajah di bawah ini!
2. Tebalkan kata gajah



Gajah

Kamis, 16 Juni 2022

Kelas : A

LEMBAR KERJA ANAK

NAMA : Adam Rusdian

Tariklah garis dari gambar kaki ke gambar hewan di bawah ini yang sesuai!

Kamis, 16 Juni 2022

Kelas : A

LEMBAR KERJA ANAK

NAMA : Anis Sekora

Tariklah garis dari gambar kaki ke gambar hewan di bawah ini yang sesuai!

Kamis, 16 Juni 2022

Kelas : A

LEMBAR KERJA ANAK

NAMA : Ayyah

Tariklah garis dari gambar kaki ke gambar hewan di bawah ini yang sesuai!

Kamis, 16 Juni 2022

Kelas : A

LEMBAR KERJA ANAK

NAMA : M - Mawar Iskandar

Tariklah garis dari gambar kaki ke gambar hewan di bawah ini yang sesuai!

Kamis, 16 Juni 2022

Kelas : A

LEMBAR KERJA ANAK

NAMA : Anon Khairicah

Tariklah garis dari gambar kaki ke gambar hewan di bawah ini yang sesuai!

Kamis, 16 Juni 2022

Kelas : A

LEMBAR KERJA ANAK

NAMA : Adriaanah A

Tariklah garis dari gambar kaki ke gambar hewan di bawah ini yang sesuai!

Kamis, 16 Juni 2022

Kelas : A

LEMBAR KERJA ANAK

NAMA : A. Ray Ardan M

Tariklah garis dari gambar kaki ke gambar hewan di bawah ini yang sesuai!

Kamis, 16 Juni 2022

Kelas : A

LEMBAR KERJA ANAK

NAMA : M. Fika

Tariklah garis dari gambar kaki ke gambar hewan di bawah ini yang sesuai!

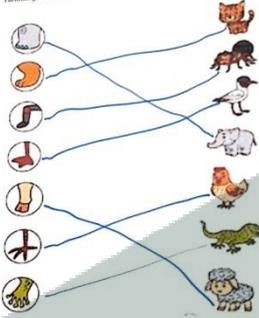
Kuassi, 16 Juni 2022

LEMBAR KERJA ANAK

Kelas : A

NAMA : M. Cyril Hamsah

Tariklah garis dari gambar kaki ke gambar hewan di bawah ini yang sesuai!



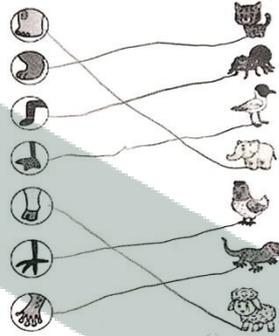
Kuassi, 16 Juni 2022

LEMBAR KERJA ANAK

Kelas : A

NAMA : Alyanira AYYAHS

Tariklah garis dari gambar kaki ke gambar hewan di bawah ini yang sesuai!



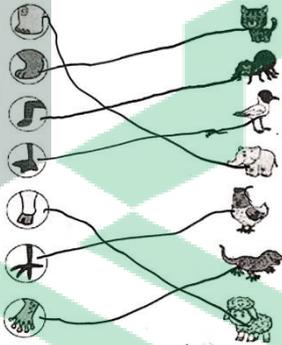
Kuassi, 16 Juni 2022

LEMBAR KERJA ANAK

Kelas : A

NAMA : Shapur

Tariklah garis dari gambar kaki ke gambar hewan di bawah ini yang sesuai!



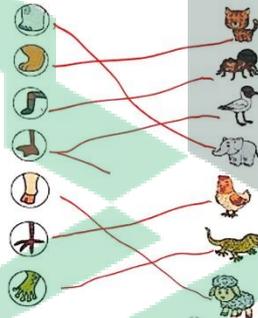
Kuassi, 16 Juni 2022

LEMBAR KERJA ANAK

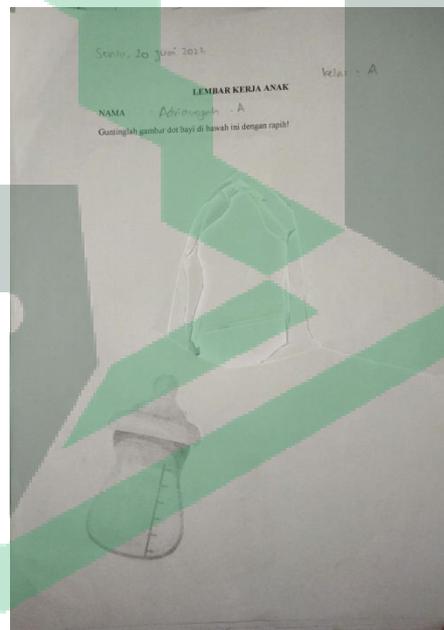
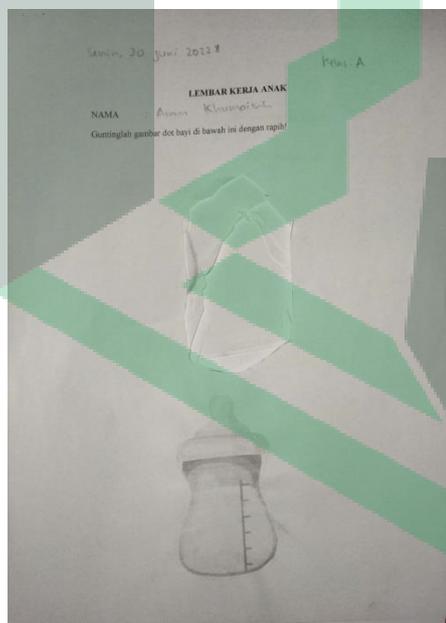
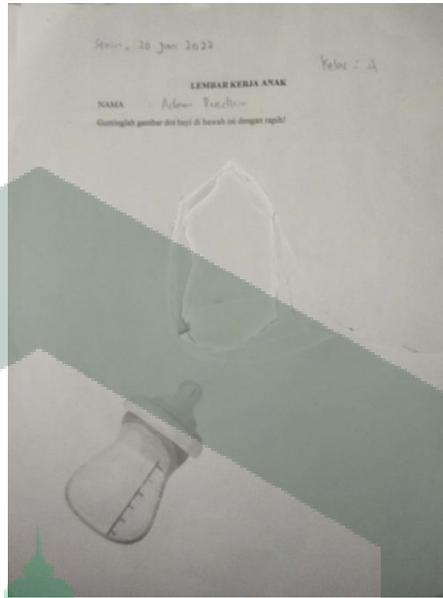
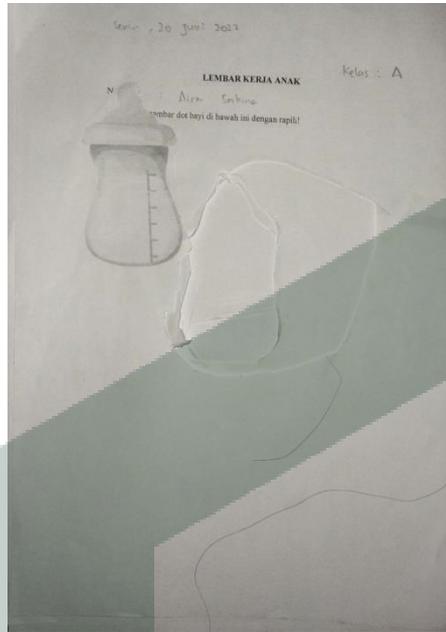
Kelas : A

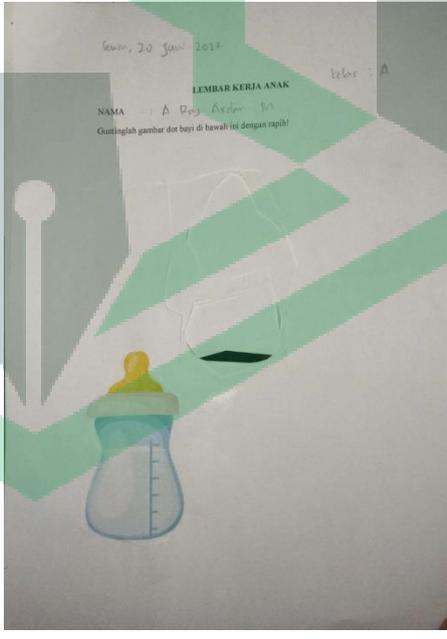
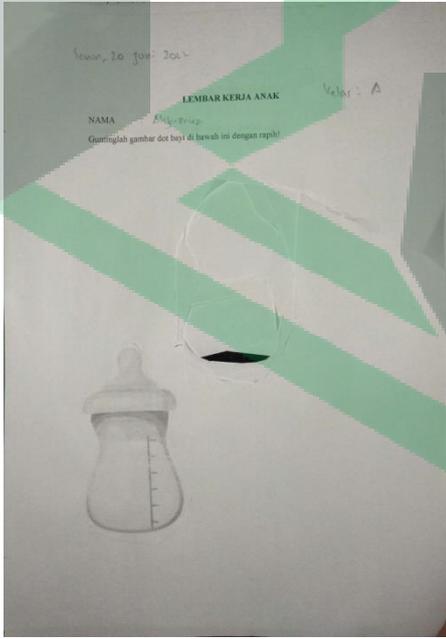
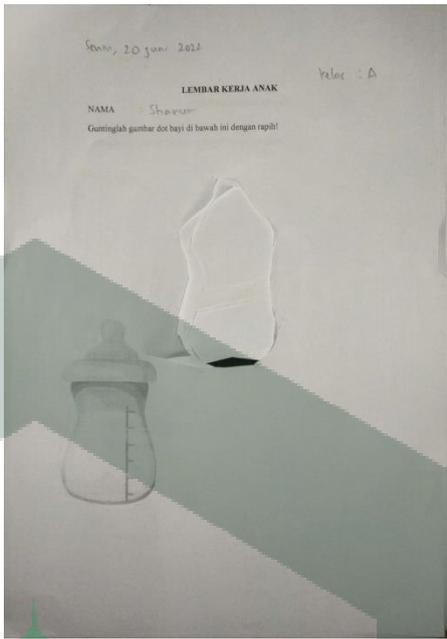
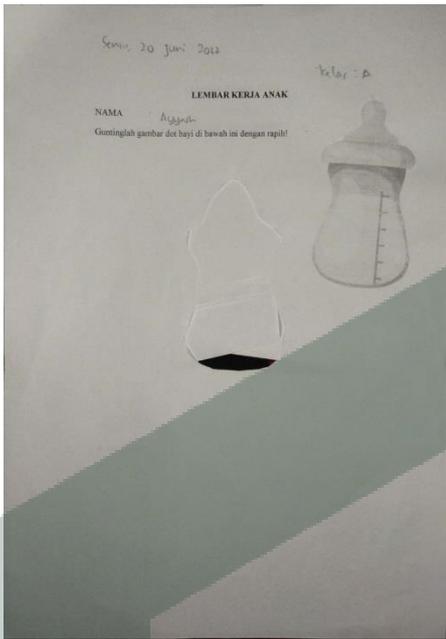
NAMA : Yusan Ramadhan

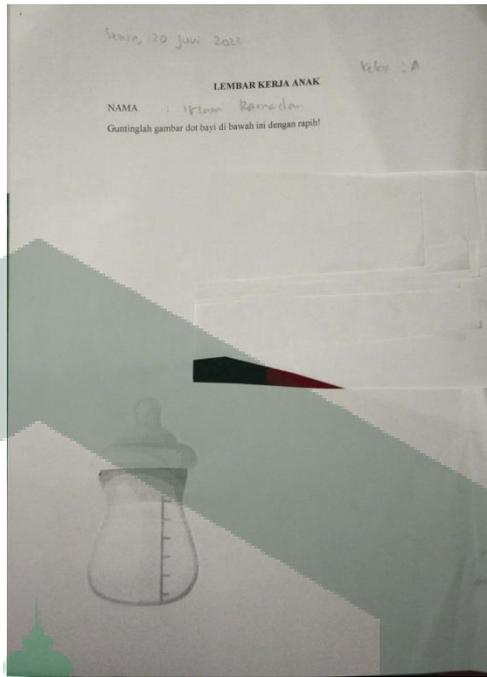
Tariklah garis dari gambar kaki ke gambar hewan di bawah ini yang sesuai!



- Hasil kegiatan Siklus II







Selasa, 21 Juni 2022

LEMBAR KERJA ANAK

Kelas : A

NAMA : Alyanara

Tebalkanlah kata dibawah ini! Lalu tuliskan kembali di kolom sebelah!

	Kakek	Kakek
	Nenek	Nenek
	Ayah	Ayah
	Ibu	Ibu
	Kakak	Kakak
	Adik	Adik

Selasa, 21 Juni 2022

LEMBAR KERJA ANAK

Kelas : A

NAMA : M. Nurhan Ubaidah

Tebalkanlah kata dibawah ini! Lalu tuliskan kembali di kolom sebelah!

	Kakek	Kakek
	Nenek	Nenek
	Ayah	Ayah
	Ibu	Ibu
	Kakak	Kakak
	Adik	Adik

Selasa, 21 Juni 2022

LEMBAR KERJA ANAK

Kelas : A

NAMA : Iqram Ropandaru

Tebalkanlah kata dibawah ini! Lalu tuliskan kembali di kolom sebelah!

	Kakek	Kakek
	Nenek	Nenek
	Ayah	Ayah
	Ibu	Ibu
	Kakak	Kakak
	Adik	Adik

Selasa, 21 Juni 2022

LEMBAR KERJA ANAK

Kelas : A

NAMA : A Ray Adha M

Tebalkanlah kata dibawah ini! Lalu tuliskan kembali di kolom sebelah!

	Kakek	Kakek
	Nenek	Nenek
	Ayah	Ayah
	Ibu	Ibu
	Kakak	Kakak
	Adik	Adik

Selasa, 21 Juni 2022

LEMBAR KERJA ANAK Kelas A

NAMA : M Egi Purman

Tebalkanlah kata dibawah ini! Lalu tuliskan kembali di kolom sebelah!

	Kakek	Kakek
	Nenek	Nenek
	Ayah	Ayah
	Ibu	Ibu
	Kakak	Kakak
	Adik	Adik

Selasa, 21 Juni 2022

LEMBAR KERJA ANAK Kelas A

NAMA : ATYASH

Tebalkanlah kata dibawah ini! Lalu tuliskan kembali di kolom sebelah!

	Kakek	Kakek
	Nenek	Nenek
	Ayah	Ayah
	Ibu	Ibu
	Kakak	Kakak
	Adik	Adik

Selasa, 21 Juni 2022

LEMBAR KERJA ANAK Kelas A

NAMA : SHAMUM

Tebalkanlah kata dibawah ini! Lalu tuliskan kembali di kolom sebelah!

	Kakek	Kakek
	Nenek	Nenek
	Ayah	Ayah
	Ibu	Ibu
	Kakak	Kakak
	Adik	Adik

Selasa, 21 Juni 2022

LEMBAR KERJA ANAK Kelas A

NAMA : M Fira

Tebalkanlah kata dibawah ini! Lalu tuliskan kembali di kolom sebelah!

	Kakek	Kakek
	Nenek	Nenek
	Ayah	Ayah
	Ibu	Ibu
	Kakak	Kakak
	Adik	Adik

Selasa, 21 Juni 2022

Kelas : A

LEMBAR KERJA ANAK

NAMA : Adnan Rusulhan

	Kakek	Kakek
	Nenek	Nenek
	Ayah	Ayah
	Ibu	Ibu
	Kakak	kakak
	Adik	Adik

Selasa, 21 Juni 2022

Kelas : A

LEMBAR KERJA ANAK

NAMA : Aza Sabira

	Kakek	Kakek
	Nenek	Nenek
	Ayah	Ayah
	Ibu	Ibu
	Kakak	Kakak
	Adik	Adik

Selasa, 21 Juni 2022

Kelas : A

LEMBAR KERJA ANAK

NAMA : Anisa Kusriani

	Kakek	Kakek
	Nenek	Nenek
	Ayah	Ayah
	Ibu	Ibu
	Kakak	Kakak
	Adik	Adik

Selasa, 21 Juni 2022

Kelas : A

LEMBAR KERJA ANAK

NAMA : Adwanga A

	Kakek	Kakek
	Nenek	Nenek
	Ayah	Ayah
	Ibu	Ibu
	Kakak	Kakak
	Adik	Adik

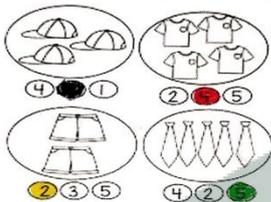
Rabu, 22 Juni 2022

LEMBAR KERJA ANAK

Kelas: A

NAMA : Azzahra

Warnailah jumlah angka dari gambar di bawah ini dengan benar dan rapi!



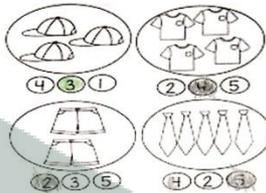
Rabu, 22 Juni 2022

LEMBAR KERJA ANAK

Kelas: A

NAMA : M. Egi Hanung

Warnailah jumlah angka dari gambar di bawah ini dengan benar dan rapi!



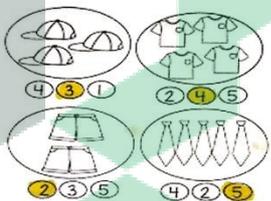
Rabu, 22 Juni 2022

LEMBAR KERJA ANAK

Kelas: A

NAMA : M. Yusef Iskandar

Warnailah jumlah angka dari gambar di bawah ini dengan benar dan rapi!



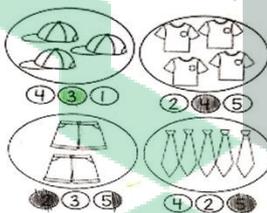
Rabu, 22 Juni 2022

LEMBAR KERJA ANAK

Kelas: A

NAMA : Irfan Rendi

Warnailah jumlah angka dari gambar di bawah ini dengan benar dan rapi!



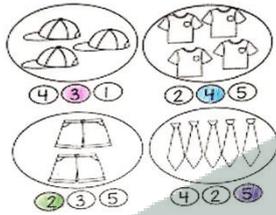
Peta, 22 Juni 2022

LEMBAR KERJA ANAK

Kelas : A

NAMA : Adhronyga A

Warnailah jumlah angka dari gambar di bawah ini dengan benar dan rapi!



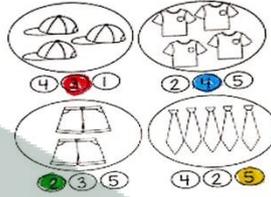
Peta, 22 Juni 2022

LEMBAR KERJA ANAK

Kelas : A

NAMA : A Ray Andon M

Warnailah jumlah angka dari gambar di bawah ini dengan benar dan rapi!



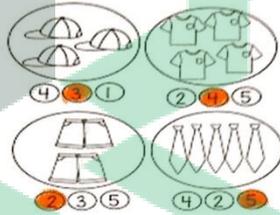
Peta, 22 Juni 2022

LEMBAR KERJA ANAK

Kelas : A

NAMA : Fira Salsara

Warnailah jumlah angka dari gambar di bawah ini dengan benar dan rapi!



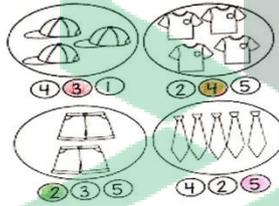
Peta, 22 Juni 2022

LEMBAR KERJA ANAK

Kelas : A

NAMA : Alvin Reza

Warnailah jumlah angka dari gambar di bawah ini dengan benar dan rapi!



Rabu, 22 Juni 2022

LEMBAR KERJA ANAK *Kelas: A*

NAMA : *Amun Kinawati*

Warnailah jumlah angka dari gambar di bawah ini dengan benar dan rapi!

Rabu, 22 Juni 2022

LEMBAR KERJA ANAK *Kelas: A*

NAMA : *Berun Kusnita*

Warnailah jumlah angka dari gambar di bawah ini dengan benar dan rapi!

Rabu, 22 Juni 2022

LEMBAR KERJA ANAK *Kelas: A*

NAMA **SHANUM**

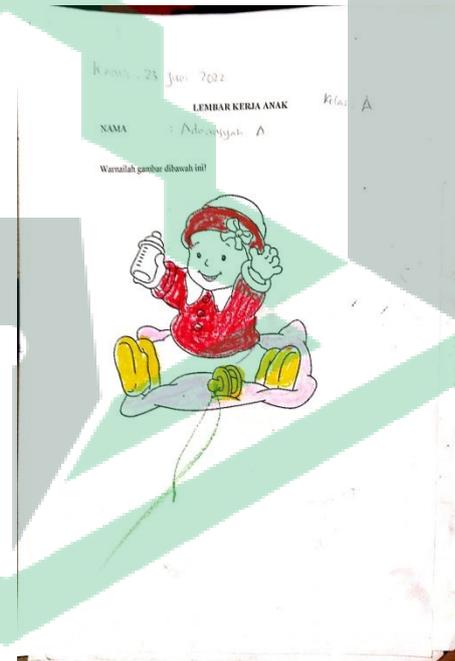
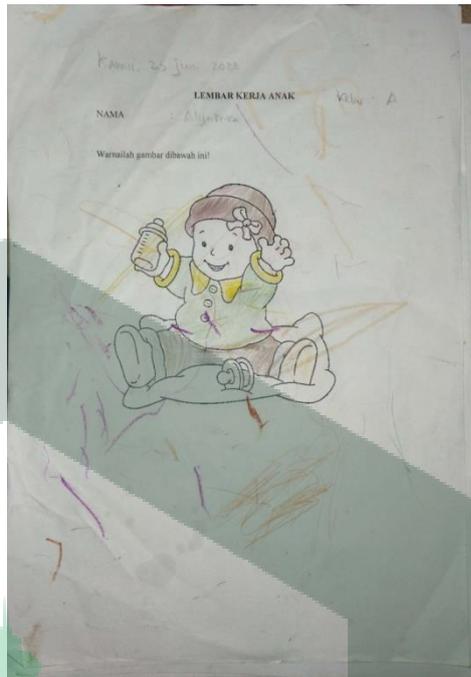
Warnailah jumlah angka dari gambar di bawah ini dengan benar dan rapi!

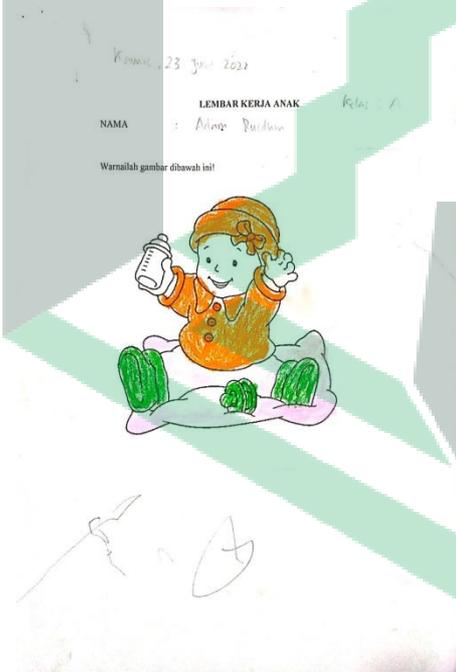
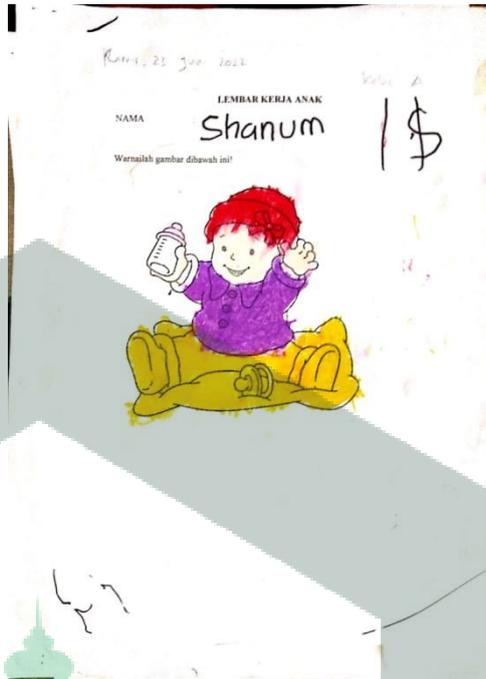
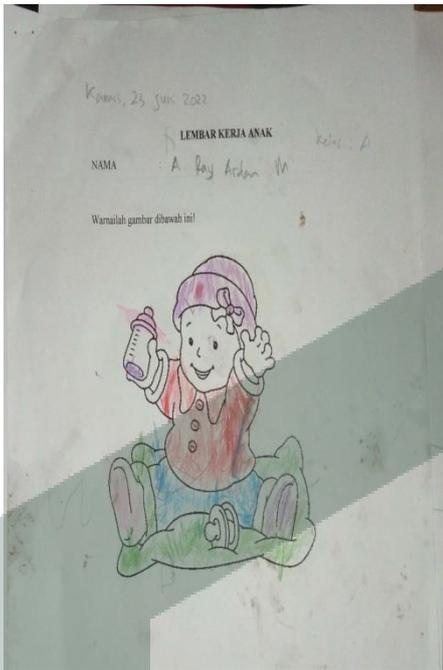
Rabu, 22 Juni 2022

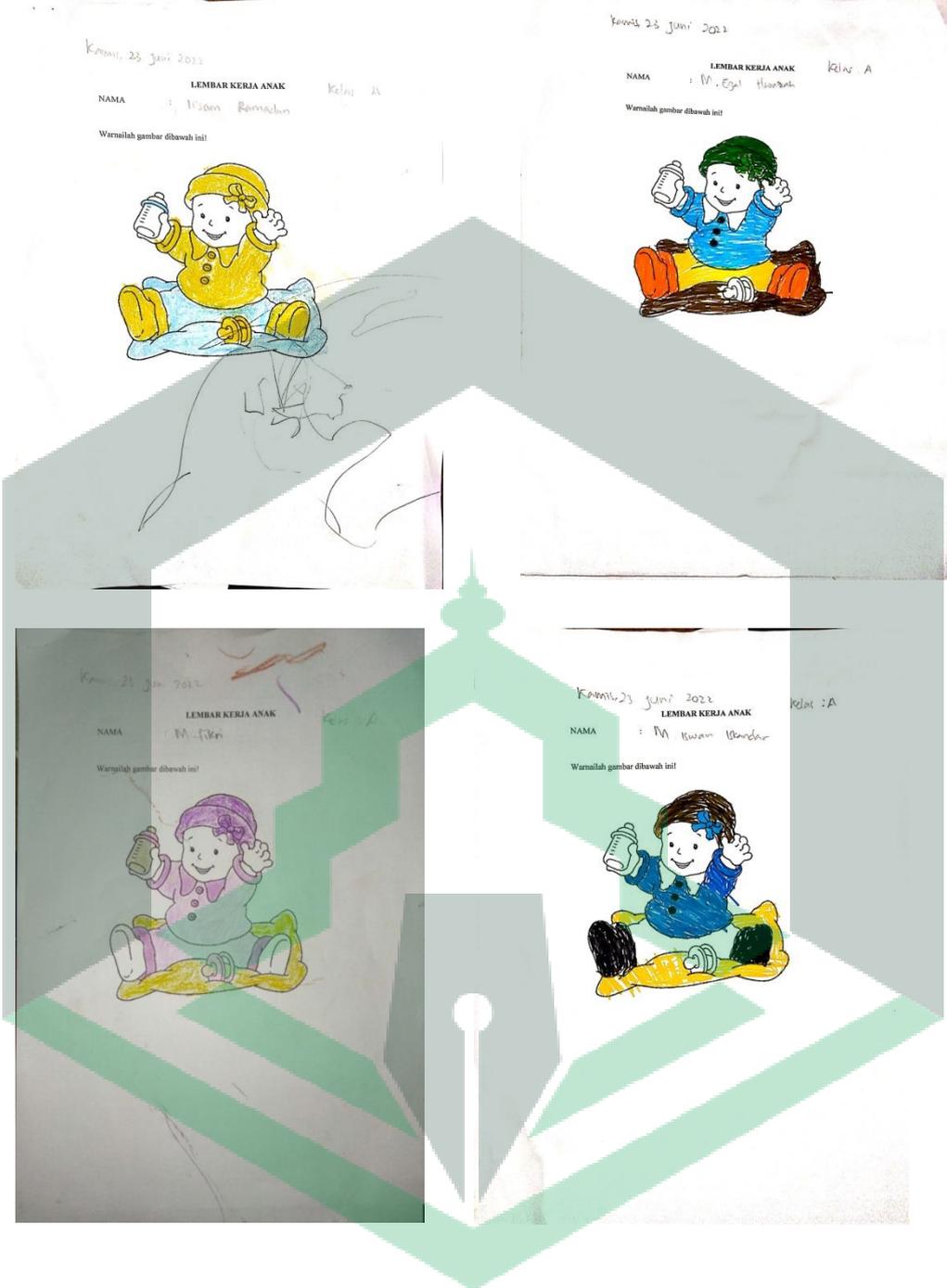
LEMBAR KERJA ANAK *Kelas: A*

NAMA : *M Fira*

Warnailah jumlah angka dari gambar di bawah ini dengan benar dan rapi!







Kamis, 23 Juni 2022

LEMBAR KERJA ANAK Kelas A

NAMA : Nizam Ramadhan

Warnailah gambar dibawah ini!



Kamis 23 Juni 2022

LEMBAR KERJA ANAK Kelas A

NAMA : M. Egi Hidayat

Warnailah gambar dibawah ini!



Kamis, 23 Juni 2022

LEMBAR KERJA ANAK Kelas A

NAMA : M. Fikri

Warnailah gambar dibawah ini!



Kamis, 23 Juni 2022

LEMBAR KERJA ANAK Kelas : A

NAMA : M. Husam Usman

Warnailah gambar dibawah ini!



Lampiran Dokumentasi Penelitian

✚ anak sedang menulis huruf vokal dan konsonan



✚ Anak sedang belajar menggunakan media *scramble*



✚ Anak sedang menulis kata bebek



✚ Anak sedang mewarnai gambar bebek



✚ Anak sedang belajar menggunakan media *scramble*.



✚ Anak sedang membaca doa sebelum makan



✚ Anak sedang mengerjakan LKA



✚ Anak sedang menulis



Lampiran Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian



YAYASAN PENDIDIKAN PELITA HARAPAN TAMMALUMU
TK PELITA HARAPAN
Jl. Andi Kahar Kel. Suli Kec. Suli Kab. Luwu 91996

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor :

Yang Bertanda Tangan di bawah ini:

Nama : Asmah
NIP :
Jabatan : Kepala Sekolah TK Pelita Harapan

Menerangkan bahwa yang tersebut namanya dibawah ini:

Nama : Nurmelinia Kasim
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tanggal Lahir : Palopo, 01 Januari 2000
Kewarganegaraan : Indonesia
Agama : Islam
Pekerjaan : Mahasiswa
Alamat : Lingkungan Tammalumu Kelurahan Suli Kec. Suli Kab. Luwu

Benar telah melakukan penelitian di TK Pelita Harapan Pada Tanggal 02 Juni-25 Juni 2022 dengan judul penelitian:

**PENINGKATAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK MELALUI BERMAIN
SCRAMBLE DI TK PELITA HARAPAN USIA 4-5 TAHUN DI DESA
TAMMALUMU KECAMATAN SULI KABUPATEN LUWU PROVINSI SULAWESI
SELATAN TAHUN 2022**

Demikian surat keterangan ini kami berikan untuk di pergunakan sebagaimana mestinya.

Suli, 25 Juni 2022

Kepala Sekolah TK Pelita Harapan



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nurmelinia Kasim, Lahir di Luwu pada sabtu, 1 Januari 2000. Penulis merupakan anak kelima dari lima bersaudara dari pasangan seorang ayah bernama Kasim Dg Mamela dan ibu A. Masnaeni. Saat ini, penulis bertempat tinggal di Sorowako Kecamatan Nuha Kabupaten Luwu Timur.

Pendidikan dasar penulis diselesaikan pada tahun 2012 di SDN 256 Dongi, Nuha, Kabupaten Luwu Timur. Kemudian, di tahun yang sama menempuh pendidikan di SMPN 1 Nuha hingga tahun 2015. Pada tahun 2015 melanjutkan pendidikan sekolah menengah atas (SMA) di SMA Negeri 11 Luwu Timur hingga tahun 2018. Setelah lulus penulis melanjutkan pendidikan dengan mengambil Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo.

Dalam rangka memenuhi kewajiban sebagai mahasiswa yang menjadi salah satu syarat untuk memperoleh gelas Sarjana Pendidikan (S. Pd.) pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo, sehingga pada akhir studinya penulis membuat skripsi dengan judul **“Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Bermain Scramble di TK Pelita Harapan Usia 4-5 Tahun di Desa Tammalumu Kecamatan Suli Kabupaten Luwu Provinsi Sulawesi Selatan Tahun 2022”**.