

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF
MELALUI PERMAINAN PUZZLE ANGKA DAN HURUF
PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA AL FATTAH PANTI JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Oleh :
Ayu Lestari
NIM :T20185071

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI AHMAD SHIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
MEI 2023**

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF
MELALUI PERMAINAN PUZZLE ANGKA DAN HURUF
PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA AL FATTAH PANTI JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh :

Ayu Lestari
NIM. T20185071

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Disetujui Pembimbing

Drs. H. Mahrus, M.Pd.I
NIP. 196705252000121001

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF
MELALUI PERMAINAN PUZZLE ANGKA DAN HURUF
PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA AL FATTAH PANTI JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

SKRIPSI

telah diuji dan diterima untuk memperoleh salah satu
persyaratan memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Hari : Jumat
Tanggal : 26 Mei 2023

Tim Penguji

Ketua



Indah Wahyuni, M.Pd.
NIP. 198003062011012009

Sekretaris



Yuli Indarti, S.KM. M.Kes.
NIP. 196907101993032006

Anggota :

1. Drs. H. Ainur Rafik, M.Ag
2. Drs. H. Mahrus, M.Pd.I



Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



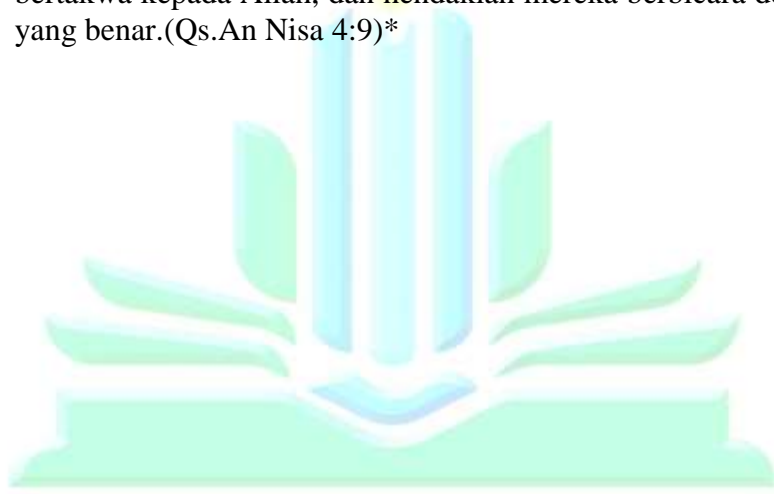

H. Mukni'ah, M.Pd.I
NIP. 196405111999032001

MOTTO

وَلْيَخْشَ الَّذِينَ لَوْ تَرَكَوْا مِنْ خَلْفِهِمْ ذُرِّيَّةً ضِعْفًا خَافُوا عَلَيْهِمْ فَلْيَتَّقُوا اللَّهَ وَلْيَقُولُوا قَوْلًا

سَدِيدًا

Artinya : “Dan hendaklah takut (kepada Allah) orang-orang yang sekiranya mereka meninggalkan keturunan yang lemah di belakang mereka yang mereka khawatir terhadap (kesejahteraan)nya. Oleh sebab itu, hendaklah mereka bertakwa kepada Allah, dan hendaklah mereka berbicara dengan tutur kata yang benar.(Qs.An Nisa 4:9)*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT, yang telah memberikan nikmat hidup, rizki, ilmu, hidayah serta karunia. Karena karuniaNya lah saya bisa menyelesaikan skripsi ini dengan penuh usaha, do'a dan tanggung jawab. Ku persembahkan skripsi ini untuk :

1. Ayahanda Sati'i dan Ibunda Maryam yang telah mengasuh, mendidik dan membesarkan dengan penuh kasih sayang, banyak memberikan bantuan, tidak pernah berhenti memberikan dukungan, doa dan motivasi kepadaku serta doanya yang tulus
2. Ketiga Kakakku Astutik Dwi Puji Sriwahyu Ningtias, Romlah dan Rini Triwindari yang selalu menyemangati, mendukung, serta mendoakan keberhasilanku.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

KATA PENGANTAR



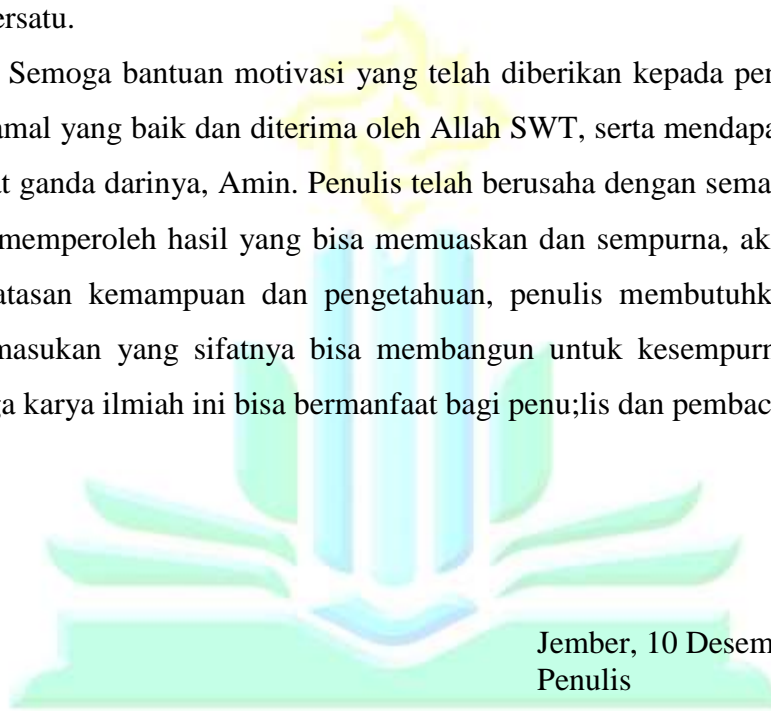
Alhamdulillah, dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT, yang tealh melimpahkan rahmat, taufiq serta hidayah-Nya. Sholawat serta salam tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, sehingga dapat terselesaikan penelitian yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Puzzle Angka Dan Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al Fattah Panti Jember Tahun Pelajaran 2022/2023”.

Kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini dapat penulis peroleh karena dukungan dan bantuan dari beberapa pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. H. Babun Suharto, SE., MM., selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang selalu memberikan fasilitas yang memadai kepada penulis selama mencari ilmu di UIN Khas Jember.
2. Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah mengizinkan peneliti mengadakan penelitian ini
3. Bapak Dr. Rif'an Humaidi., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa.
4. Ibu Dr. Istifadah, S.Pd, M.Pd.I., selaku Koordinasi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PAUD) yang telah memberikan izin peneliti untuk menyesuaikan skripsi ini.
5. Dr. H. Mahrus, M.Pd.I selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Seluruh Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan khususnya yang telah memberikan ilmunya kepada penulis sebagai bekal dalam mengarungi kehidupan di dunia dan di akhirat.
7. Kepala Perpustakaan Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan wadah dan sumber literature sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi.

8. Ibu Siti Kalimah, S.Pd., selaku kepala RA Al Fattah Panti Jember yang telah memberikan izin untuk melakukan peneliti di lembaga hingga selesai.
9. Teman-teman dan semua pihak yang baik secara langsung maupun tidak langsung telah membantu menyelesaikan skripsi ini, yang mungkin tidak bisa disebutkan satu-persatu.

Semoga bantuan motivasi yang telah diberikan kepada penulis merupakan suatu amal yang baik dan diterima oleh Allah SWT, serta mendapat balasan yang berlipat ganda darinya, Amin. Penulis telah berusaha dengan semaksimal mungkin untuk memperoleh hasil yang bisa memuaskan dan sempurna, akan tetapi karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan, penulis membutuhkan kritik, saran serta masukan yang sifatnya bisa membangun untuk kesempurnaan skripsi ini. Semoga karya ilmiah ini bisa bermanfaat bagi penulis dan pembaca, Amin.



Jember, 10 Desember 2022
Penulis

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ABSTRAK

Ayu Lestari, 2022: *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Puzzle Angka Dan Huruf Pada Anak Usia 6-5 Tahun di RA Al Fattah Panti Jember Tahun Pelajaran 2022/2023.*

Kata Kunci : Kemampuan Kognitif, Puzzle

Kemampuan kognitif adalah bentuk perkembangan dalam upaya mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecah masalah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti. Salah satu permainan yang dapat mengembangkan perkembangan kognitif adalah permainan puzzle angka dan huruf, permainan puzzle adalah salah satu permainan yang membutuhkan ketelitian, melatih anak untuk memusatkan pikiran karena harus berkonsentrasi ketika menyusun kepingan-kepingan puzzle sehingga menjadi gambar yang utuh yang dapat mengasah kemampuan anak dalam memecahkan ragam masalah. Berdasarkan pra penelitian yang di lakukan di RA Al Fattah Panti Jember pada anak usia 5-6 tahun kemampuan kognitif pada anak masih belum berkembang secara optimal oleh karena itu diperlukan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan untuk mengembangkan kemampuan kognitif pada anak.

Fokus penelitian ini adalah 1) Bagaimana permainan puzzle dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam bidang angka, huruf dan warna pada anak usia 5-6 tahun di RA Al Fattah Panti Tahun Pelajaran 2022/2023? 2) Bagaimana evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan puzzle angka dan huruf pada anak usia 5-6 tahun di RA Al Fattah Panti Tahun Pelajaran 2022/2023?

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana permainan puzzle dapat meningkatkan kognitif anak dalam bidang angka, huruf dan warna, dan bagaimana evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan puzzle angka dan huruf pada anak usia 5-6 tahun di RA Al Fattah Panti Tahun Pelajaran 2022/2023.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan rancangan studi kasus. Penelitian ini dilakukan menggunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data. Penelitian ini memperoleh kesimpulan melalui permainan puzzle dalam bidang angka, huruf dan warna dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak di RA Al Fattah Panti dilaksanakan dengan beberapa langkah 1) guru menyiapkan alat atau bahan pembelajaran 2) guru memberikan pengarahan dan aturan permainan 3) guru menjelaskan cara bermain dan membentuk 6 kelompok 4) guru memulai permainan 5) guru mengawasi anak bermain 6) guru memberikan evaluasi dan penilaian. Meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam bidang warna melalui permainan puzzle angka dan huruf yaitu guru menjelaskan cara bermain puzzle dan mengajarkan warna apa saja yg harus terlebih dahulu di urutkan. Evaluasi yang digunakan yaitu checklist, anekdot dan hasil karya dengan melihat capaian perkembangan anak.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Konteks Belakang	1
B. Fokus Penelitian	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Definisi Penelitian.....	8
F. Sistematika Pembahasan	
BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN	
A. Penelitian Terdahulu	11
B. Kajian Teori.....	17
a. Kognitif.....	17
b. Permainan Puzzle	29
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	40
B. Lokasi Penelitian	41
C. Subjek Penelitian	42
D. Tehnik Pengumpulan Data	42
E. Analisis Data.....	45
F. Keabsahan Data.....	47

G. Tahap-Tahap Penelitian	49
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS	
A. Gambaran objek penelitian	52
B. Penyajian data dan analisis.....	61
C. Pembahasan temuan	73
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	86
B. Saran-saran	87
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
1. Pernyataan Keaslian Tulisan	
2. Matriks Penelitian	
3. Pedoman Penelitian	
4. Jurnal Penelitian	
5. Penilaian Perlengkapan Harian	
6. Catatan Anekdote	
7. Penilaian Hasil Karya	
8. Dokumentasi Penelitian	
9. RPPH	
10. Surat Izin Penelitian	
11. Surat Keterangan Selesai Penelitian	
12. Biodata Penulis	

DAFTAR TABEL

2.1 Perbedaan dan Persamaan Penelitian Terdahulu dengan Peneliti.....	15
4.1 Data Guru Raudhatul Athfal Al Fattah Pantj Jember.....	57
4.2 Data Peserta Didik Raudhatul Athfal Al Fattah Pantj Jember	58
4.3 Data Kelompok B Raudhatul Athfal Al Fattah Pantj Jember	58
4.4 Sarana dan Prasarana Raudhatul Athfal Al Fattah Pantj Jember	60
4.5 Indikator Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun	77



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 RA Al Fattah	53
Gambar 4.2 Struktur organisasi Raudhatul Athfal Al Fattah Panti Jember	59
Gambar 4.3 Permainan Puzzel Angka dan Huruf	68
Gambar 4.4 Permainan Puzzel Bidang Warna	71
Gambar 4.5 Proses Meningkatkan Kamampuan Kognitif	74
Gambar 4.6 Isi Peningkatan Kognitif	75



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR LAMPIRAN

1. Pernyataan Keaslian Tulisan
2. Matriks Penelitian
3. Pedoman Penelitian
4. Jurnal Penelitian
5. Penilaian Perlengkapan Harian
6. Catatan Anekdote
7. Penilaian Hasil Karya
8. Dokumentasi Penelitian
9. RPPH
10. Surat Izin Penelitian
11. Surat Keterangan Selesai Penelitian
12. Biodata Penulis



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-6 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia.¹ Perkembangan hal ini menunjukkan pendidikan pada masa anak-anak sangat penting. Sejalan dengan hal tersebut Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 Menjelaskan bahwa :

Pendidikan Anak Usia Dini adalah salah satu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak mempunyai kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.²

Pendidikan merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari hidup dan kehidupan manusia. Menurut John Dewey sebagaimana yang dikutip oleh Prof. Dr. H. Jalaluddin, menyatakan bahwa pendidikan sebagai salah satu kebutuhan, fungsi sosial, sebagai bimbingan, sarana pertumbuhan yang mempersiapkan dan membukakan serta membentuk disiplin hidup.

¹ Yuliani Nuriyani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta:PT Indeks, 2009), 6

² UU RI No 20 Tahun 2003, *Undang-Undang Sisdiknas (Sistem Pendidikan*

Pendidikan juga bisa diartikan sebagai usaha yang dilakukan orang dewasa dalam pergaulannya dengan anak-anak untuk membimbing/memimpin perkembangan jasmani dan rohaninya ke arah kedewasaan. atau dengan kata lain, pendidikan ialah bimbingan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa kepada anak-anak dalam pertumbuhannya, baik jasmani maupun rohani, agar berguna bagi diri sendiri dan masyarakatnya³

وَلِيَحْشَ الَّذِينَ لَوْ تَرَكُوا مِنْ خَلْفِهِمْ ذُرِّيَةً ضِعْفًا خَافُوا عَلَيْهِمْ فَلْيَتَّقُوا اللَّهَ
وَلْيَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا

Artinya : “Dan hendaklah takut (kepada Allah) orang-orang yang sekiranya mereka meninggalkan keturunan yang lemah di belakang mereka yang mereka khawatir terhadap (kesejahteraan)nya. Oleh sebab itu, hendaklah mereka bertakwa kepada Allah, dan hendaklah mereka berbicara dengan tutur kata yang benar.(Qs.An Nisa 4:9)⁴

Dari kandungan ayat diatas bahwa pesan untuk orang tua pendidik untuk menyiapkan generasi umat yang berkualitas seluruh potensi yang dimilikinya sebagai bekal kehidupan mendatang, dengan dasar inilah anak harus dibimbing sebaik mungkin.

³ Jalaluddin, *Teologi Pendidikan*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2003). Cet. 3.,hlm.67.

⁴ Kementrian Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahannya* (Jakarta Timur:Lajnah Pentasihan Mushaf Al-Quran,2019),106

Anak usia dini menggunakan teknik belajar sambil bermain untuk pembelajarannya di sekolah. Menurut Frobel dalam Kartini Kartono, belajar dalam bermain sangat penting, karena berdasarkan pengalamannya sebagai guru, dia menyadari bahwa kegiatan bermain yang dinikmati anak dapat digunakan untuk menarik perhatian serta mengembangkan pengetahuan anak.

Terdapat 6 aspek perkembangan yang dapat dikembangkan pada pendidikan anak usia dini, yaitu aspek agama moral, bahasa, kognitif, sosial emosional, fisik motorik dan seni. Salah satu aspek perkembangan adalah kognitif.⁵ Dalam perkembangan kognitif, banyak hal yang dapat dilakukan anak untuk mengembangkan aspek perkembangan kognitif. Mulai dari pemecahan masalah atau dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecah masalah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti.

Dalam memberikan pembelajaran melalui bermain, penggunaan media dapat membuat anak lebih tertarik terhadap permainan yang akan berlangsung. Mutiah juga menjelaskan makna bermain merupakan kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua

⁵ Novitasari, Analisis permasalahan "*Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*". 82-90, 2007

kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak.⁶

Permainan puzzle angka dan huruf dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam pemecahan masalah. Suatu pertanyaan dikategorikan sebagai masalah apabila dalam penyelesaiannya membutuhkan pemikiran atau imajinasi, daya kreativitas, pemahaman dalam proses menemukan penyelesaian atau solusinya.⁷

Menurut mustofa puzzle adalah potongan-potongan gambar dengan tingkat kesulitan menyesuaikan perkembangan anak. Puzzle adalah salah satu bentuk permainan yang membutuhkan ketelitian, melatih anak untuk memusatkan pikiran karena harus berkonsentrasi ketika menyusun kepingan-kepingan puzzle hingga menjadi gambar yang utuh dan lengkap⁸. Dengan kegiatan permainan puzzle angka dan huruf dapat meningkatkan

perkembangan kognitif anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan perkembangan anak dalam pemecahan masalah menggunakan kegiatan puzzle angka dan huruf⁹.

Kemampuan kognitif anak usia dini tentang bentuk, warna dan ukuran adalah mengenal perbedaan tersebut. Perkembangan kognitif anak berkembang sangat baik salah satunya dengan bermain. Bermain bagi anak usia dini sangat penting, dengan bermain maka proses belajar akan lebih

⁶ Mutiah, Diana “*Psikologi Bermain Anak Usia Dini*” hal 12 2010

⁷ Masyah, M. S. *Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Bermain Tebak Gambar Pada Anak Kelompok A1 Di PAUD Kemala Bhayangkari Bengkulu Utara*, Jurnal Ilmiah Potensia, 2(2), 101–106. 2017

⁸ Musthofa. 2006. *Fun Games For Kidst*. Jakarta: Rineka Cipta.

⁹ Candra, A.H “*Permainan teka-teki silang bergambar dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial anak tunagrahita ringan*”. Jurnal Ortopedagogia, 51-53, 2009

efektif dan lebih cepat tangkap pada saat mereka bermain serta salah satu manfaat bermain yaitu baik untuk perkembangan kognitif anak. Banyak cara atau permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kognitif anak usia dini, salah satunya permainan puzzle. Melalui permainan puzzle anak mampu untuk melatih kecerdasan intelegensi anak, sebab dengan permainan ini akan benar-benar terpacu pada kemampuan berpikir anak untuk menyelesaikan permasalahan agar dapat menyusun kembali pada posisi gambar yang sesuai.¹⁰

Berdasarkan pra penelitian yang di lakukan di RA Al Fattah Panti Jember pada usia 5-6 tahun di tinjau dari kemampuan kognitif masih belum berkembang yaitu anak masih kurang dalam kemampuan kognitifnya, sebagian masih belum mengenal angka, mengenal huruf-huruf abjad, mengenal warna. untuk itu diperlukan metode yang kreatif yang bisa menarik anak yaitu dengan kegiatan puzzle angka dan huruf, disini anak diajarkan permainan yang menarik untuk diajarkan, angka, huruf, warna melalui permainan puzzle angka dan huruf. Dengan adanya puzzle angka dan huruf ini kognitif anak akan berkembang dan juga permainan ini sangat menarik karena adanya warna gambar yang membuat anak lebih semangat dalam belajar. Dan juga kegiatan ini memiliki kemampuan berfikir, mengingat, dan memahami. Diharapkan anak memiliki kemampuan kognitif yang baik nantinya.¹¹

¹⁰ Wiyani . *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta:Gava Media 2014

¹¹ Observasi, RA Al Fattah, 05 November 2022

Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN PUZZLE ANGKA DAN HURUF PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA AL FATTAH PANTI JEMBER TAHUN PELAJARAN 2022/2023.

B. Fokus penelitian

Perumusan masalah dalam penelitian kualitatif disebut dengan istilah fokus penelitian. Fokus penelitian berisi semua fokus permasalahan yang akan dicari jawabannya melalui proses penelitian. Fokus penelitian harus disusun secara singkat, spesifik, operasional, jelas, tegas yang dituangkan dalam bentuk kalimat tanya.

Adapun berdasarkan konteks penelitian diatas, maka peneliti mengambil fokus penelitian yaitu :

1. Bagaimana kegiatan puzzle dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam bidang angka, huruf dan warna pada anak usia 5-6 tahun di RA Al Fattah Panti Jember Tahun Pelajaran 2022/2023?
2. Bagaimana Evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif melalui permainan puzzle angka dan huruf pada anak usia 5-6 tahun di RA Al-fattah Panti Jember Tahun Pelajaran 2022/2023 ?

C. Tujuan penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk merumuskan pertanyaan-pertanyaan dan menemukan pertanyaan-pertanyaan dan menemukan suatu jawaban-jawaban terhadap pertanyaan penelitian tersebut.

Tujuan dan penelitian ini tidak terlepas dari fokus penelitian diatas, adapun tujuan Penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan kegiatan puzzle dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam bidang angka, huruf dan warna pada anak usia 5-6 tahun di RA Al Fattah Panti Jember Tahun Pelajaran 2022/2023?
2. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif melalui permainan puzzle angka dan huruf pada anak usia 5-6 tahun di RA Al-fattah Panti Jember Tahun Pelajaran 2022/2023

D. Manfaat penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat berguna dan menambah wawasan serta ilmu pengetahuan tentang meningkatkan kemampuan kognitif melalui permainan puzzle angka dan huruf.

2. Manfaat Praktis

a Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman dalam melakukan penelitian secara langsung dan dapat menambah wawasan

pengetahuan tentang meningkatkan kemampuan kognitif melalui permainan puzzle angka dan huruf.

b. Bagi Universitas Islam Negeri (UIN) KHAS Jember.

Penelitian ini diharapkan dapat menambah sumbangan wawasan baik dosen maupun mahasiswa khususnya calon guru Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) dan menjadi referensi tambahan tentang meningkatkan kemampuan kognitif melalui permainan puzzle angka dan huruf.

c. Bagi Lembaga RA Al-Fattah Panti Jember

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran untuk dijadikan referensi atau acuan dalam mendidik peserta didik dan menjadi bahan evaluasi pembelajaran sehingga jika ada kekurangan nantinya bisa diperbaiki.

E. Definisi Istilah

Definisi istilah berisi tentang pengertian istilah-istilah penting yang menjadi titik perhatian peneliti di dalam judul penelitian. Tujuannya agar tidak dapat terjadi kesalahpahaman terhadap makna istilah sebagaimana dimaksudkan oleh peneliti.¹² Dalam hal ini penulis menuliskan beberapa definisi istilah yang menjelaskan tentang maksud dari judul peneliti yaitu sebagai berikut :

1. Kemampuan kognitif

Kemampuan berasal dari kata mampu yang berarti bisa atau sanggup dalam melakukan sesuatu. Sedangkan kemampuan berarti kesanggupan, kecakapan, atau kekuatan. Kemampuan itu sendiri merupakan sebuah kapasitas individu dalam melakukan suatu pekerjaan, biasanya kemampuan merupakan bawaan sejak lahir.

Kognitif adalah segala kegiatan seseorang yang berkaitan dengan proses belajar mengajar dalam memahami sebuah peristiwa dan kemudian menjadi paham karenanya. Kognitif merupakan kemampuan seseorang dalam melibatkan kemampuan berfikir, mengingat, dan memahami.

Kemampuan kognitif adalah bentuk perkembangan dalam upaya mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecah masalah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti.

2. Puzzle Angka dan Huruf

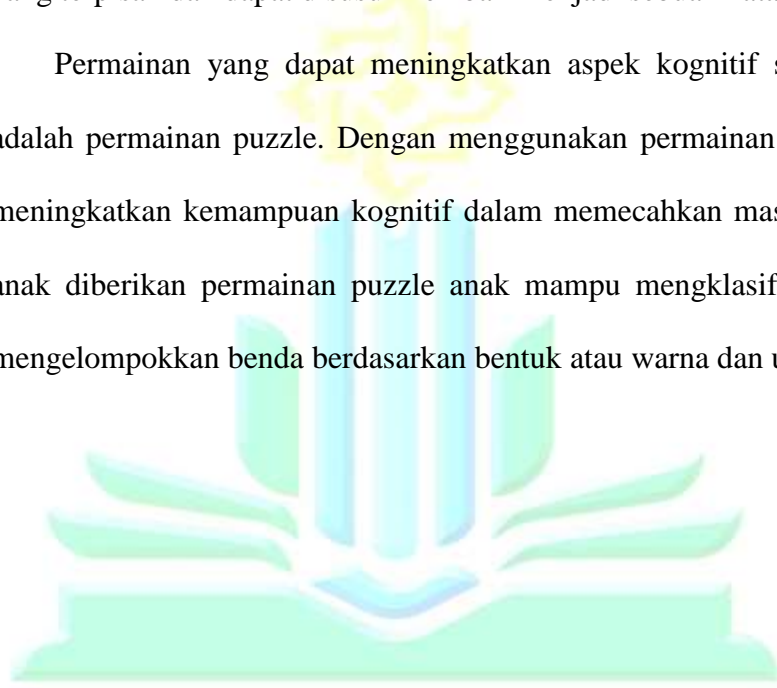
Menurut Mustofa, puzzle adalah potongan-potongan gambar dengan tingkat kesulitan menyesuaikan perkembangan anak. Puzzle adalah salah satu bentuk permainan yang membutuhkan ketelitian, melatih anak untuk memusatkan pikiran karena harus berkonsentrasi ketika menyusun kepingan-kepingan puzzle hingga menjadi gambar yang utuh dan lengkap.

Puzzle Angka adalah salah satu mainan edukatif terdiri dari kepingan gambar/angka yang disusun menjadi gambar yang utuh yang dapat

mengasah kemampuan anak dalam memecahkan ragam masalah dan dapat mengembangkan kemampuan logika matematika.

Puzzle Huruf merupakan permainan yang dibuat dari huruf-huruf yang terpisah dan dapat disusun kembali menjadi sebuah kata.

Permainan yang dapat meningkatkan aspek kognitif salah satunya adalah permainan puzzle. Dengan menggunakan permainan puzzle dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam memecahkan masalah. Setelah anak diberikan permainan puzzle anak mampu mengklasifikasikan atau mengelompokkan benda berdasarkan bentuk atau warna dan ukuran.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB II

KAJIAN KEPUSTAKAAN

Kajian pustaka memiliki dua bagian yaitu peneliti terdahulu dan kajian teori. Adapun rinciannya sebagai berikut :

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah bagian yang berisi tentang berbagai hasil penelitian yang terdahulu yang terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan, kemudian membuat ringkasannya. Penelitian-penelitian terdahulu yang dimaksud adalah penelitian yang sudah di publikasikan, seperti : skripsi, tesis, disertasi, artikel yang di muat pada jurnal ilmiah, dan lain sebagainya.

Terdapat penelitian terdahulu dalam peneliti ini guna untuk mengetahui penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Puji Lestari yang menggunakan media. permainan puzzle dengan judul “Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Bermain Puzzle Pada Anak Kelompok B di Taman Kanak-kanak Klumpriti Desa Mojolaban, Sukoharjo”¹³

Dalam penelitian tersebut didapat suatu kesimpulan bahwa dengan menggunakan media melalui bermain puzzle kemampuan kognitif anak meningkat. Kemampuan kognitif perlu ditingkatkan karena kognitif sangat berperan penting dalam kehidupan sehari-hari, terutama untuk berfikir, menalar, mengapresiasi masalah-masalah yang dihadapi.

¹³ Puji Lestari, ”Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Bermain Puzzle Pada Anak” Kelompok B di TK Klumpriti Desa Mojolaban, Sukoharjo” 2011.

Dengan kognitif yang baik anak akan dengan percaya diri menyelesaikan masalahnya dengan baik dan tepat.

2. Penelitian kedua yang dilakukan oleh Yoke April Arfianti jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini mengenai “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Bermain Puzzle di Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Ringinpitu Tulungagung Kelompok A Tahun Pelajaran 2017/2018”.¹⁴

Dari hasil penelitian tersebut dengan penerapan pembelajaran melalui permainan puzzle dapat meningkatkan kemampuan kognitif di Kelompok A Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Ringinpitu Tulungagung Kelompok A. Pelaksanaan penelitian berlangsung selama 3 siklus yaitu siklus I, siklus II dan siklus III. Setiap siklus membahas tentang bagaimana meningkatkan kemampuan kognitif melalui Permainan puzzle. Dalam pelaksanaan penelitian ini, setiap siklus terbagi dalam tiga tahap kegiatan yaitu (1) kegiatan awal (2) kegiatan inti (3) kegiatan penutup.

3. Penelitian ini ditulis oleh Fitri Astuti, skripsi mahasiswa Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, STKIP Kusuma Negara dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Ular Tangga”. Penelitian ini menggunakan penelitian Tindakan kelas, pelaksanaan penelitian dilakukan secara 2 siklus, melalui tahapan langkah-langkah

¹⁴ Yoke April Arfianti, “*Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini Mengenai Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Bermain Puzzle Di Tk Dharma Wanita Ringinpitu Tulungagung Kelompok A Tahun Pelajaran 2017/2018*”, 2017.

menggunakan model Kemmis dan Taggart. Sumber dalam penelitian ini adalah 15 anak kelompok B PAUD Al-Fitri yang terdiri dari 7 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Hasil penelitian menunjukkan jumlah anak yang mengalami peningkatan kemampuan kognitif yang signifikan setelah diberi Tindakan sebanyak 2 siklus.¹⁵

Pada siklus 1 presentase yang dicapai adalah 55,7% dan meningkat pada siklus II mencapai 86,8%. Peningkatan juga dapat dilihat dari skor seluruh aspek kognitif yang mengalami peningkatan pada setiap siklus. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan melakukan kegiatan bermain ular tangga dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.

4. Penelitian oleh Siti Istiqomah (2018), berjudul “Penerapan Metode Bermain Melalui Ular Tangga Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Kelompok B PAUD Sriwijaya Lampung.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana mengembangkan kognitif anak melalui permainan ular tangga. Skripsi ini memfokuskan pada pembelajaran menggunakan metode permainan ular tangga. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif Hasil dari penelitian ini kemampuan kognitif anak dapat berkembang dengan baik. Terdapat 20 anak yang diteliti 14 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak.

¹⁵ Fitri Astuti, “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Ular Tangga”, (Skripsi, STKIP Kusuma Negara 2019/2020).

Dari data perkembangan kognitif anak di PAUD Sriwijaya melalui Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 tahun di PAUD Sriwijaya diketahui dari 20 anak terdapat 1 anak belum berkembang, 3 anak mulai berkembang, 13 anak berkembang sesuai harapan, dan 3 anak berkembang sangat baik dengan presentase belum berkembang 5%, mulai berkembang 15%, berkembang sesuai harapan 65% dan berkembang sangat baik 15%.¹⁶

5. Penelitian Oleh Nurul Sakinah Salam (2020), berjudul “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Ludo Geometri Pada Anak Kelompok B Di TK Babussalam Borongboddi Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa”.

Hasil dari penelitian, peningkatan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan bermain ludo geometri di siklus 1 mencapai 49.4% yang artinya masih dikategorikan Mulai Berkembang (MB) sedangkan pada siklus II mencapai 77.5% yang artinya sudah berada dikategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Maka dari itu, penilaian kemampuan kognitif anak melalui kegiatan permainan ludo geometri pada anak usia 4-5 tahun di kelompok B TK Babussalam Borongboddi Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa mengalami peningkatan dan mencukupi standar yang telah ditetapkan.

¹⁶ Siti Istiqomah, “Penerapan Metode Bermain Ular Tangga Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Sriwijaya Lampung Timur”, (Skripsi, UIN Raden Intan Lampung 2018/2019)

Persamaan dalam penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan adalah sama-sama menggunakan pendekatan kualitatif dan membahas tentang perkembangan kognitif melalui permainan ludo dan objek penelitian yang sama yaitu anak usia dini.¹⁷

Tabel 2.1
Persamaan dan Perbedaan Peneliti Terdahulu dengan Peneliti

No	Nama, tahun	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5
1.	Puji Lestari	“Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Bermain Puzzle Pada Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Klumpri Desa Mojolaban, Sukoharjo	<ul style="list-style-type: none"> a. Peneliti meneliti tentang perkembangan kognitif b. Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif c. Peneliti menggunakan media puzzle 	<ul style="list-style-type: none"> a. Penelitian terdahulu meneliti di TK Klumpuriti Desa Mojolaban, Sukoharjo b. Sedangkan penelitian yang sekarang melakukan penelitian di RA Al Fattah Panti Jember
2.	Yoke April Arfianti	“Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Bermain Puzzle di TK Dharma Wanita Ringin	<ul style="list-style-type: none"> a. Sama-sama meneliti tentang perkembangan kognitif b. Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif c. Peneliti 	<ul style="list-style-type: none"> a. Penelitian terdahulu meneliti di kelas A b. Sedangkan peneliti yang sekarang meneliti kelas B

¹⁷ Nurul Sakinah Salam, “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Ludo Geometri Pada Anak Kelompok B di TK Babussalam Borongboddi Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa”, (Skripsi, UNMUH Makassar 2020/2021).

		Pitu Tulungagung Kelompok A Tahun Pelajaran 2017/2018.”	menggunakan media puzzle	
	Fitri Astuti	“Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ular Tangga”	<ul style="list-style-type: none"> a. Meneliti kemampuan kognitif b. Sama-sama menggunakan pendekatan kualitatif 	<ul style="list-style-type: none"> a. Peneliti terdahulu menggunakan variabel permainan ular tangga b. Sedangkan peneliti yang sekarang menggunakan puzzle c. Penelitian terdahulu menggunakan jenis penelitian PTK d. Sedangkan yang sekarang menggunakan jenis penelitian kualitatif
4.	Siti Istiqomah	“Penerapan Metode Bermain Melalui Ular Tangga Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 di Kelompok B PAUD Sri Wijaya Lampung”	<ul style="list-style-type: none"> a. Meneliti tentang perkembangan kognitif b. Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif 	<ul style="list-style-type: none"> a. Peneliti terdahulu memfokuskan menggunakan media ular tangga b. Sedangkan penelitian yang sekarang menggunakan permainan puzzle.
5.	Nurul Sakinah Salam	“Meningkatkan Kemampuan Kognitif	<ul style="list-style-type: none"> a. Meneliti Perkembangan Kognitif 	<ul style="list-style-type: none"> a. Peneliti terdahulu menggunakan

		Melalui Permainan Ludo Geometri Pada Anak Kelompok B di TK Babussalam Borongboddi Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa”	b. Menggunakan pendekatan kualitatif	n permainan ludo geometri b. Sedangkan peneliti yangb sekarang menggunakan permaian puzzle
--	--	--	--------------------------------------	---

B. Kajian Teori

Bagian ini berisi tentang pembahasan teori yang dijadikan sebagai perspektif dalam melakukan penelitian. Pembahasan teori lebih luas dan mendalam akan semakin memperdalam wawasan peneliti dalam mengkaji permasalahan yang hendak di pecahkan sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian. Berbeda dengan penelitian kuantitatif, posisi teori penelitian kualitatif diletakan sebagai perspektif atau pisau analisis, bukan untuk diuji.

1 Kognitif

a. Defenisi Kognitif

Kognitif adalah kemampuan memperhatikan, mengamati, mengingat, dan penalaran melibatkan pembelajaran menggunakan temuan - temuan masyarakat seperti bahasa, sistem matematika dan alat - alat ingatan. Kognitif yang dimiliki anak dapat menggambarkan perpindahan dari berfikir pra operasional ke operasional kongkrit. Keterampilan keterampilan tersebut merupakan dasar proses berfikir yang

pada akhirnya berdampak pada keterampilan kemampuan. Oleh sebab itu, kognitif anak harus ditanamkan sejak dini sebagai dasar pendidikan dan pengembangan pertumbuhan pada anak.

18

Pendapat lain mengutarakan kognitif adalah bagaimana anak dapat beraktifitas atau beradaptasi dan menginterpretasikan objek dan kejadian-kejadian disekitarnya.¹⁹ Chaplin dalam Asrori mengatakan bahwa kognitif adalah konsep umum yang mencakup semua bentuk mengenal, termasuk didalamnya mengamati, melihat, memperhatikan, memberikan, menyangka, membayangkan, memperkirakan, menduga, dan menilai.²⁰

Sementara itu Desmita menjabarkan kognitif adalah:

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

¹⁸ Depdiknas, *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Depdiknas, 2008), h.17.

¹⁹ Reni Yuliani, *Metode Pembelajaran Pada Anak Usia Dini* (Jakarta: Mitra Media, 2009)h.3.

²⁰ Muhammad Asrori, *Psikologi Pembelajaran* (Bandung: CV. Wacana Prima, 2009), h.36

membayangkan, menilai, memperkirakan, dan memikirkan lingkungannya”.²¹

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

1. Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif merupakan kemampuan otak yang digunakan untuk bernalar, berpikir dan memahami suatu informasi yang diperoleh pada lingkungan sosial.²² Setiap hari pemikiran anak akan berkembang ketika mereka belajar tentang orang-orang yang ada disekitarnya, belajar berkomunikasi dan mencoba mendapatkan lebih banyak kemampuan lainnya.

Kemampuan kognitif juga dapat diartikan sebagai kemampuan verbal, kemampuan memecahkan masalah, dan kemampuan untuk beradaptasi dan belajar dari pengalaman hidup sehari-hari.²³

²¹ Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), h. 103

²² Masganti Sit, *“Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini”*, (Jakarta: Kencana, 2017), h.48

²³ Winda Gunarti, dkk, *“Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini”*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2010), h. 2.24.

Kemampuan kognitif yang dimiliki oleh setiap anak adalah sebuah kemampuan yang akan anak jadikan sebagai acuan dalam memahami berbagai konsep kehidupan sehari-hari. Dengan adanya kemampuan kognitif yang menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir, anak akan dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya untuk mengkoordinasikan berbagai cara untuk menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapi anak.

Kemampuan kognitif merupakan salah satu dari bidang pengembangan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas anak sesuai dengan tahap perkembangannya.²⁴ Pengembangan kemampuan kognitif bertujuan agar anak mampu mengolah perolehan belajarnya, menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, pengetahuan ruang dan waktu, kemampuan memilah dan mengelompokkan, dan persiapan pengembangan kemampuan berpikir teliti.

Beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif memiliki peranan yang sangat penting bagi perkembangan anak dan menunjang keberhasilan anak ketika sedang belajar, karena pada saat belajar selalu berhubungan dengan berpikir dan mengingat. Dengan mengembangkan kemampuan kognitif, anak akan dapat

²⁴ Faizah, dkk, "*Psikologi Pendidikan*", (Malang: Universitas Brawijaya Press, 2017), h.14

berekplorasi dengan dunia sekitar dan mengambil pelajaran serta pengalaman dalam kehidupan sehari-hari.

2. Indikator Perkembangan Kognitif Anak

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

Pertama kematangan, merupakan pengembangan dari susunan syaraf. Kedua pengalaman, merupakan hubungan timbal balik antara organisme dengan lingkungannya, dengan dunianya.

Ketiga transmisi sosial, yaitu pengaruh-pengaruh yang diperoleh dalam hubungannya dengan lingkungan sosial, dan

Keempat ekuilibrisasi, yaitu kemampuan mempertahankan keseimbangan dan penyesuaian diri terhadap lingkungan,

meliputi aspek seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran dan pemecahan masalah.²⁵

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

- a. Menunjukkan minat dalam rasa dan perbedaan aktivitas sensori motor
- b. Menunjukkan peningkatan minat dalam angka-angka sederhana dan kuantitas kegiatan kebahasaan.

²⁵ Yuliani, Reni. *Metode Pembelajaran Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Mitra Media. 2009 h 3-5

- c. Melakukan kegiatan yang lebih bertujuan dan mampu merencanakan suatu kegiatan secara aktif
- d. Menunjukkan peningkatan minat dalam menghasilkan rancangan termasuk puzzel dan konstruksi mainan
- e. Turut serta dalam pagelaran seni yang membutuhkan aksi panggung
- f. Menunjukkan peningkatan kewaspadaan terhadap sesuatu yang nyata
- g. Menunjukkan minat terhadap alam, pengetahuan , binatang waktu, dan bagaimana benda bekerja.²⁶

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

3. Proses Perkembangan Kognitif Anak

Perkembangan kognitif adalah bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi, sehingga dapat berfikir.²⁷

Sebagaimana yang diungkapkan Piaget dalam Yudha, bahwa: Perkembangan kognitif terjadi melalui proses adaptasi. Adaptasi merupakan penyesuaian tuntutan lingkungan dan intelektual melalui dua hal yaitu asimilasi, yaitu proses anak

²⁶ Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), h. 70

²⁷ Depdiknas. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman KanakKanak*. Jakarta: Depdiknas. 2008 h-53

untuk menafsirkan pengalaman barunya yang didasarkan pada interpretasinya saat sekarang mengenai dunianya, dan akomodasi, yaitu individu berusaha untuk menyesuaikan keberadaan struktur pikiran dengan sejumlah pengalaman baru.²⁸

Perkembangan kognitif menurut Piaget dalam Yudha melalui empat tahapan yaitu:

- a. Tahap sensori motorik (sejak lahir s/d 2 tahun), yaitu berfikir melalui gerak tubuh dengan banyak menggunakan gerak reflek seperti menggerakkan jari tangan, menangis dan gerak reflek lainnya.
- b. Tahap Praoperasional (2 s/d 7 tahun), yaitu anak masih belum memiliki kemampuan untuk berfikir logis atau operasional.

Piaget membaginya menjadi dua sub bagian yaitu prakonseptual (2 s/d 4 tahun), dan Intuitive (4 s/d 7 tahun).

- c. Konkret Operasional (7 s/d 11 tahun), yaitu anak telah dapat membuat pemikiran tentang situasi atau hal konkrit secara logis.
- d. Formal Operasi (11 tahun ke atas), yaitu anak sudah mampu berfikir secara hipotesis dan berada dengan fakta, memahami

²⁸ Hengki Barnaba Yudha, *Perkembangan Fisik dan Kognitif di Masa Kanak-Kanak Pertengahan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h. 199-200.

konsep abstrak, dan mempertimbangkan kemungkinan cakupan yang luas dari perkara yang sempit.²⁹

Berbeda dengan Siti Partini bahwa proses perkembangan kognitif anak meliputi:

1. Menyebutkan urutan bilangan
2. Menyebutkan nama-nama benda
3. Menyebutkan huruf
4. Menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan
5. Menciptakan berbagai bentuk dengan menggunakan benda
6. Menyebutkan macam-macam warna
5. Mengenal konsep sama dan tidak sama.³⁰

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa proses perkembangan kognitif anak usia dini diawali dengan

tahap menggerakkan anggota tubuh dan dilanjutkan pada tahap praoperasional dimana anak belum mampu berfikir logis atau operasional anak usia dini hanya mampu berpikir bila melihat bentuk nyata.

4. Ciri-Ciri Anak Yang Mengalami Perkembangan Kognitif

Menurut Yusuf dalam Yuliani adapun salah satu karakteristik anak yang mengalami perkembangan kognitif masa prasekolah adalah anak sudah mulai mengerti dasar-dasar

²⁹ Yudha, Hengki Barnaba. *Perkembangan Fisik dan Kognitif di Masa Kanak-Kanak Pertengahan*. Jakarta: Bumi Aksara. 2008 h 201-203

³⁰ Siti Partini, *Perkembangan Kognitif Anak* (Jakarta: Depdiknas, 2008), h. 9

mengelompokkan sesuatu atas dasar satu dimensi, seperti atas kesamaan warna, bentuk, dan ukuran.³¹

Sedangkan Piaget dalam Bambang mengutarakan ciri-ciri anak yang mengalami perkembangan kognitif adalah anak mampu mengelompokkan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukurannya dan anak sudah mampu menghubungkan suatu konsep sederhana dengan konsep lain, misalnya dalam kegiatan mewarnai gambar anak sudah tahu bahwa tanah berwarna coklat, daun berwarna hijau, laut berwarna biru, awan berwarna putih dan seterusnya.³²

Berkembangnya kognitif anak akan memudahkan peserta didik menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga anak mampu melanjutkan fungsinya dengan wajar dalam interaksinya dengan masyarakat dan lingkungan, serta mengembangkan pengetahuannya tentang apa yang ia lihat, dengar, rasa, raba, ataupun ia cium melalui panca indra yang dimilikinya. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa ciri anak yang mengalami perkembangan kognitif adalah kemampuan berpikir, kemampuan untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa sesuai pengetahuannya tentang apa

³¹ Yuliani, Reni. *Metode Pembelajaran Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Mitra Media. 2009 h-30

³² Sujiono, Bambang. *Mencerdaskan Perilaku Anak Usia Dini: Panduan Bagi Orang Tua Dalam Membina Perilaku Anak Sejak Dini*. Jakarta: Gramedia. 2009 h-17

yang ia lihat, dengar, rasa, raba, ataupun ia cium melalui panca indra yang dimilikinya.

5. Faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan kognitif

Kemampuan kognitif anak menunjukkan kemampuan seorang anak untuk berfikir. Terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan tersebut. Faktor-faktor yang mempengaruhi tinggi rendahnya mutu perkembangan kognitif anak, diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Faktor Hereditas

Faktor Hereditas merupakan totalitas karakteristik individu yang diwariskan orang tua kepada anak, atau segala potensi (baik fisik maupun psikis) yang dimiliki individu sejak masa konsepsi sebagai masa pewarisan dari pihak orang tua melalui gen-gen. Teori Hereditas atau nativisme yang mendapatkan bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Dikatakan pula bahwa tahap kognitif sudah ditentukan sejak lahir.

b. Faktor Lingkungan

Teori lingkungan atau empirisme berpendapat bahwa manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang masih bersih belum ada tulisan atau noda sedikit pun. Oleh karena itu, itulah perkembangan manusia sangatlah

ditentukan oleh lingkungannya. Faktor lingkungan yang dibahas pada paparan berikut adalah lingkungan, keluarga, sekolah, teman sebaya, dan media masa.³³

c. Faktor Kematangan

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

d. Faktor Pembentukan

Pembentukan adalah segala keadaan diluar dari seseorang yang mempengaruhi kemampuan kognitif. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah formal). Sehingga manusia berbuat intelegensi karena untuk mempertahankan hidup ataupun dalam penyesuaian bentuk diri

e. Faktor Minat dan Bakat

Minat mengarahkan kepada suatu tujuan dan merupakan dorong untuk berbuat lebih giat dan lebih baik. Adapun bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilihat agar terwujud.

f. Faktor Kebebasan

Kebebasan yaitu keleluasaan manusia untuk berfikir divergen (menyebar) yang berarti manusia dapat memilih

³³ Syamsu Yusuf L. N, *Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: Grafindo Persada, 2011),h. 21-23

metode-metode tertentu dalam memecahkan masalah-masalah, juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya.³⁴

6. Urgensi Kemampuan Kognitif Anak

Adapun proses kognisi meliputi berbagai aspek, seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran dan pemecahan masalah. Berdasarkan pendapat Piaget, bahwa pentingnya pendidik mengembangkan kognitif adalah:

- a. Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang ia lihat, dan rasakan sehingga anak akan memiliki pemahamannya yang utuh dan komprehensif.
- b. Agar anak mampu melatih ingatnya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya.
- c. Agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya.
- d. Agar anak memahami berbagai simbol-simbol yang tersebar di lingkungan sekitarnya.
- e. Agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran baik yang terjadi melalui proses alamiah (spontan) ataupun melalui proses ilmiah(percobaan)

³⁴ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Permana MediaGroup, 2012), h. 59-60

f. Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya sehingga pada akhirnya ia akan menjad individu yang akan mampu menolong dirinya sendiri.³⁵

b. Permainan Puzzle

1. Pengertian Bermain

Bermain adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang, apapun kegiatannya selama itu terdapat unsur kesenangan atau kebahagiaan bagi anak usia dini, maka bisa disebut sebagai bermain.³⁶ Bermain merupakan jendela perkembangan anak. Bermain adalah dunia anak dan bukan hanya sekedar memberikan kesenangan, akan tetapi melauai bermain akan mengasah kecerdasan anak dan memiliki manfaat yang baik bagi di setiap tahap-tahap perkembangan anak.

Bermain bagi anak berdasarkan pengamatan, pengalaman dan hasil penelitian para ahli menurut Mountulu dalam Darmadi, dapat dikatakan bahwa bermain mempunyai manfaat sebagai berikut :³⁷

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

³⁵ Muhammad Busyro Karim, Siti Herlinah Wifroh, *Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif*, (Jurnal PG-PAUD Trunojoyo,2014) Vol 1. No. 2 h. 76-146

³⁶ M. Fadlillah, "*Bermain dan Permainan Anak*", (Jakarta: Prenada Media Group, 2017),h. 6.

³⁷ Darmadi, "*Asyiknya Belajar Sambil Bermain*", (Lampung: Guepedia.com, 2018), h.43.

e. Bermain bermanfaat mengasah panca indra.

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

2. Pengertian Permainan Puzzle

Permainan puzzle dikatakan permainan modern yang dimainkan dengan menyusun potongan gambar menjadi satu, sehingga sesuai gambar aslinya yang diinginkan. Ragam puzzle sangat banyak, mulai dari bentuk binatang, anggota tubuh, huruf dan pepohonan. Alat permainan edukatif puzzle dapat digunakan mulai dari anak usia 2 sampai 8 tahun, yang membedakan dimasing-masing usia hanyalah tingkat kerumitan puzzle. Misalnya pada usia 2-3 tahun, potongan puzzle nya tidak lebih dari 5 keping, dan untuk anak usia 4-5 tahun potongan puzzle nya tidak lebih dari 6 keping.

Pendapat lain dari Wahyuni & Maureen permainan puzzle merupakan jenis permainan edukatif untuk melatih pola pikir anak dalam menyusun potongan menjadi satu kesatuan yang mempunyai bentuk yang utuh. Kemudian menurut Rokhmat yang menyatakan puzzle adalah permainan kontruksi melalui kegiatan memasang atau

menjodohkan kotak atau gambar bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu.³⁸

Puzzle merupakan kepingan tipis yang terdiri dari 5-10 atau lebih potongan yang terbuat dari kayu atau lempengan karton dengan warna gambar yang jelas dan bentuk serta ukuran papan yang sederhana. Terbiasa bermain puzzle maka mental anak akan terlatih untuk terbiasa tenang dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu. Kepuasan yang didapat saat anak menyelesaikan puzzle merupakan salah satu pembangkit motivasi anak untuk hal-hal yang baru.

Puzzle merupakan permainan merangkai keping-keping gambar menjadi satu kesatuan utuh yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan. Teka-teki atau puzzle dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung.³⁹

Puzzle adalah permainan teka-teki atau bongkar pasang yang menghibur dan dapat dinikmati oleh anak-anak maupun orang dewasa. Namun permainan puzzle memiliki urgensi yang besar dalam mengembangkan imajinasi dan pemikiran yang inovatif dalam diri manusia. Sebab, manusia dipaksa untuk berkonsentrasi dan menggunakan daya pikirnya secara maksimal agar dapat

³⁸ Trimantara hermansyah. “*Megembangkan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun melalui Alat Permainan Edukatif Puzzle*”, Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini Vol. 2 No. 1 Juni 2019. Hal. 27-28

³⁹ H. Zaini, B. Munthe, dan S.A. Aryani. “*Strategi Pembelajaran Aktif*” Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008

menyelesaikannya. Bahkan manusia membutuhkan kadar tertentu dari imajinasi supaya dapat memahami dan menangkap dimensi-dimensi puzzle (teka-teki), karena puzzle tidak lain adalah pertanyaan yang tidak biasa yang membutuhkan pemikiran yang tidak lazim dan tidak langsung agar bisa dijawab dengan benar.⁴⁰

Penggunaan permainan puzzle digunakan untuk melatih keterampilan kognitif anak, karena dengan penggunaan media ini berfungsi untuk melatih motorik halus, melatih keterampilan tangan, persepsi visual yaitu untuk mencoba memecahkan masalah. Penggunaan media puzzle tersebut maka anak akan mengenal warna, bentuk, dan rupa dari benda-benda disekitarnya.

Dapat disimpulkan bahwa puzzle merupakan permainan menyusun atau menyatukan sebuah gambar atau tulisan yang terpecah menjadi beberapa kepingan dan memiliki daya tarik. Sehingga permainan puzzle akan membuat anak-anak menjadi termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan merangkai potongan puzzle secara cepat.

3. Macam-Macam Permainan Puzzle

Macam-macam puzzle ada beberapa macam sebagai berikut:

- a. Puzzle hewan merupakan bentuk alat permainan edukatif yang paling banyak digunakan dan dijumpai di lembaga PAUD dan kebanyakan anak-anak juga menyukainya.

⁴⁰ Abdullah Muhammad Abdul Mu'thi, "*Be a Genius Teacher*", terj. Najib Junaidi (Surabaya: Pustaka Elba, 2008) hal.38

- b. Puzzle bentuk merupakan alat permainan yang terbuat dari papan triplek yang halus permukaannya. Permainan ini di maksudnya untuk mengenal berbagai bentuk geometri kepada anak. Alat permainan semacam ini sangat cocok digunakan untuk usia 2-5 tahun.
- c. Puzzle angka adapun puzzle angka mempunyai makna suatu lambang bilangan yang mempunyai nama dari bilangan tertentu. Bermain puzzle angka juga dapat melatih anak dalam mengenal angka dan bentuknya. Serta melatih ketepatan dalam mengisi ruang kosong yang ada didalamnya. Sehingga dapat dikatakan bahwa puzzle angka merupakan suatu permainan yang bersifat pendidikan yang terdiri dari kepingan-kepingan gambar atau angka untuk disusun menjadi suatu gambar yang sempurna dan utuh.
- d. Puzzle Huruf merupakan permainan dari huruf-huruf yang terpisah dan dapat di susun kembali menjadi sebuah kata. Media permainan puzzle huruf memberi kesempatan pada anak untuk dapat mengeksplorasi kemampuan yang dimilikinya.
- e. Puzzle buah secara umum puzzle ini sama dengan puzzle-puzzle yang lain hanya puzzle ini merupakan bentuknya buah-buahan.

Berdasarkan jenis puzzle yang telah disebutkan, puzzle edukatif termasuk dalam kategori The Thing Puzzle, dimana

puzzle edukatif berisi audio, angka dan kata yang berhubungan dengan gambar buah untuk dijodohkan.⁴¹

4. Manfaat dan Tujuan Permainan Puzzle

Manfaat dari permainan ini adalah meningkatkan kecerdasan anak untuk melatih mengenal (warna, bentuk, serta gambar) tujuannya adalah semakin tinggi derajat kesulitan suatu alat permainan maka semakin membutuhkan kemampuan berpikir yang tinggi dan lebih sesuai untuk dimainkan oleh anak dengan kemampuan berpikir yang memadai pula.⁴²

Adapun menurut Soedjatmiko mengemukakan beberapa manfaat puzzle, diantaranya:

- a. Kognitif, kemampuan mengetahui dan mengingat
- b. Logika, kemampuan berpikir secara tepat dan teratur
- c. Kreatif/imajinatif, kemampuan menghasilkan ide sesuai dengan konteks
- d. Visual, kemampuan mata menangkap bentuk dan warna objek⁴³

Selain itu adapun manfaat permainan puzzle ialah sebagai berikut:

⁴¹Nuraini, “ Penerapan Alat Permainan Edukatif Puzzle Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 tahun di PAUD Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung” (Lampung: Universitas Islam Negeri, 2019) hal.37

⁴²Dwinami, “ Media Puzzle Untuk Belajar Anak Usia Dini”(10Desember 2014)

⁴³Srimulyanti, “Pengembangan Puzzle Edukatif sebagai Media Pengenalan Angka Untuk Kelompok A di TK Purbanegara”, Gondokusuma, Yogyakarta. Hal.42

- a. Mengasah otak dengan bermain puzzle, kecerdasan otak anak akan terlatih karena permainan ini melatih sel-sel otak untuk memecahkan masalah.
- b. Melatih koordinasi mata dan tangan, bermain puzzle melatih koordinasi tangan dan mata anak. Hal itu karenanya anak harus mencocokkan kepingan-kepingan puzzle dan menyusunnya menjadi gambar utuh.
- c. Melatih membaca, membantu mengenal bentuk dan langkah penting menuju pengembangan keterampilan membaca.
- d. Melatih nalar, bermain puzzle dalam bentuk manusia akan melatih nalar anak-anak akan menyimpulkan dimana letak kepala, tangan, kaki dan lain-lain sesuai dengan logika
- e. Melatih kesabaran, dengan bermain puzzle kesabaran akan terlatih karena saat bermain puzzle dibutuhkan kesabaran dalam menyelesaikan permasalahan
- f. Pengetahuan dengan bermain puzzle, anak-anak akan mengenal warna dan berbagai bentuk. Anak juga akan belajar konsep dasar binatang, alam sekitar, jenis-jenis benda,antonim tubuh manusia dan lain-lain.⁴⁴

Selanjutnya tujuan puzzle menurut Jamil sebagai berikut:

- a. Meningkatkan kemampuan kerja sama kelompok

⁴⁴ Elo Paikoh, “ Penerapan Metode Bermain Puzzle dalam Meningkatkan Kognitif pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Kasih Ibu Krawangsari Natar Lampung Selatan Tahun Ajaran 2013/2014”. Hal. 26

- b. Meningkatkan kemampuan anak mengenali suatu bentuk
- c. Melatih dan meningkatkan daya analisis anak suatu masalah.⁴⁵

Oleh karena itu permainan puzzle sangat baik untuk di terapkan pada anak usia dini sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kognitif anak-anak. Bermain dapat mengembangkan enam aspek perkembangan anak usia dini. Dibantu dengan penggunaan media puzzle maka tujuan dari penggunaan media puzzle ini yaitu untuk mengajarkan anak selalu berusaha dan pantang menyerah serta melatih kesabaran mereka. Anak melatih memfungsikan sel otaknya untuk mencari strategi dalam menyelesaikan masalah, sertah melatih ketelitian, kecermatan dan kesabaran anak.

5. Langkah-langkah Penggunaan Permainan Puzzle

Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak, melalui bermain anak belajar mengenal lingkungannya. Kegiatan yang menyenangkan juga dapat meningkatkan aktivitas sel otak secara aktif, dalam proses pembelajaran yang dilakukan dikelas digunakannya suatu alat bantu atau media pembelajaran sebagai alat menyampaikan informasi, misalnya dengan penggunaan media puzzle.

Yulianti mengatakan terdapat langkah-langkah penggunaan media puzzle yaitu sebagai berikut:

⁴⁵ Rosma, “ *Penanganan Anak Hiperaktif Melalui Terapi Permainan Puzzle (studi kasus) di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung*”. Hal. 53

- a. Lepaskan kepingan-kepingan puzzle dari tempatnya
- b. Acak kepingan-kepingan puzzle tersebut
- c. Mintalah anak untuk menyusun kembali kepingan-kepingan puzzle
- d. Berikan tantangan pada anak untuk menyusun kepingan puzzle dengan cepat, menggunakan hitungan angka 1-10 atau stopwatch.⁴⁶

Menurut Subagio dalam Khazanah langkah-langkah bermain puzzle

antara lain:

- a. Guru menjelaskan peraturan dan proses permainan
- b. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok
- c. Guru membagi alat dan bahan permainan
- d. Siswa melakukan permainan
- e. Siswa berdiskusi tentang materi yang sedang dipelajari
- f. Siswa melaporkan hasil diskusi

Sedangkan menurut Situmorang langkah-langkah bermain puzzle antara lain:

- a. Guru menyiapkan media puzzle dan menjelaskan peraturan penggunaan
- b. Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok
- c. Guru membagi kerangka puzzle pada siswa

⁴⁶ Yesi Ratna Sari, “ Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK LPM Raman Endra”. Hal. 23

- d. Guru memberikan kesempatan pada anak untuk menyusun puzzle
- e. Anak bersama guru membahas hasil kerja anak
- f. Guru melakukan evaluasi atas materi yang disampaikan.⁴⁷

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan langkah menggunakan media puzzle yaitu lepaskan kepingan-kepingan puzzle dari tempatnya, minta anak untuk mencari kepingan-kepingan puzzle tersebut lalu menyusun kepingan-kepingan puzzle tersebut, setelah itu anak diberi tantangan siapa yang lebih cepat menyusun kepingan-kepingan puzzle menggunakan stopwatch dan membacakan kepada gurunya hasil dari kepingan-kepingan puzzle tersebut berbentuk tulisan atau gambar setelah itu anak yang telah selesai menyusun kepingan tersebut akan menjadi pemenang.

5. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Puzzle

a. Kelebihan

kelebihan media puzzle antara lain :

1. Melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran
2. Memperkuat daya ingat
3. Mengenalkan siswa pada sistem dan konsep hubungan
4. Dengan memilih gambar/bentuk, dapat melatih siswa untuk berfikir matematis (menggunakan otak kirinya).

⁴⁷ Rosma, “*Penangan Anak Hiperaktif melalui Terapi Permainan puzzle (satdy kasus) di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung*”, (Lampung: Institut Agama Islam Negeri Lampung, 2014) hal. 47

5. Alat permainan puzzle adalah bahan-bahan yang digunakan adalah bahan yang mudah di gunakan dan mudah untuk dimainkan. Bahkan pada umumnya jika ada alat dan bahan yang diperlukan dalam melakukan suatu permainan. Maka alat dan bahan tersebut adalah alat-alat bekas yang ada di sekitar lingkungan mereka.
6. Alat permainan puzzle membuat anak berkembang lebih pesat, karena bentuk alat permainan yang menarik dan aman.
7. Ketika anak bermain dengan alat permainan puzzle maka anak akan melatih kemampuan motorik halus ataupun kecerdasan lainnya sehingga aspek perkembangan psikomotorik.

b. Kekurangan

Kekurangan media puzzle antara lain:

1. Membutuhkan waktu yang lebih panjang
2. Menuntut kreatifitas pengajar
3. Kelas menjadi kurang terkendali
4. Media puzzle yang terlalu kompleks sehingga kurang efektif untuk pembelajaran dalam kelompok besa.
5. Ketika satu potongan puzzle hilang maka permainan tersebut tidak dapat dimainkan.
6. Belum banyaknya sekolah yang menggunakan media permainan puzzle dengan baik

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode ilmiah pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Dalam penelitian tentang Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Puzzle Angka dan Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al Fattah Panti Jember Tahun Pelajaran 2022/2023 ini peneliti menggunakan beberapa tehnik dan metode penelitian yang meliputi:

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dimana penelitian kualitatif sebagai metode ilmiah sering digunakan dan dilaksanakan oleh sekelompok peneliti dalam bidang ilmu social, termasuk juga ilmu pendidikan.

Pendekatan penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan pada metode yang menyelidiki suatu fenomena social dan masalah manusia. Pada penelitian ini peneliti membuat suatu gambaran kompleks, meneliti kata-kata, laporan terinci dari pandangan responden dan melakukan studi pada situasi yang alami.⁴⁸

Dalam penelitian kualitatif, peneliti adalah instrument kunci. Oleh karna itu peneliti harus memiliki bekal teori dan wawasan yang luas jadi bisa bertanya, menganalisis dan mengkonstruksi objek yang dilteliti menjadi lebih jelas.

⁴⁸ Iskandar, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Jakarta: Gaung Persada, 2009) cet.1 h. 11

Penelitian yang bertujuan untuk mengetahui perkembangan sarana fisik tertentu atau frekuensi terjadinya sesuatu aspek fenomena sosial tertentu.⁴⁹

Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah studi kasus. Studi kasus artinya penelitian yang mendalam tentang individu, satu kelompok, satu organisasi, satu program kegiatan, dan sebagainya dalam waktu tertentu. Tujuannya untuk memperoleh diskripsi yang utuh serta mendalam dari sebuah entitas. Studi kasus membentuk data selanjutnya dianalisis guna menghasilkan teori. Sebagaimana mekanisme perolehan data penelitian kualitatif, data studi kasus diperoleh dari wawancara, observasi, dan arsip. Studi kasus bisa dipakai untuk meneliti sekolah di tengah-tengah kota dimana para siswanya mencapai prestasi akademik luar biasa.⁵⁰

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian menunjukkan dimana penelitian tersebut hendak dilakukan. Daerah penelitian biasanya berisi tentang lokasi (desa, organisasi, insiden, teks, dan sebagainya) serta analisis.⁵¹

Lokasi dalam penelitian ini dilakukan di RA Al Fattah yang berada di Desa Serut, Dusun Kasian, Kecamatan Panti, Kabupaten Jember. Alasan penelitian memilih lokasi ini karena lokasi penelitian yang saya pilih belum di teliti oleh penelitian sebelumnya sehingga permasalahan yang

⁴⁹ Suryana, *Metode Penelitian*, (Bandung, Universitas Pendidikan Indonesia, 2010), 19-20

⁵⁰ Mudjia Rahardjo, *Jenis dan Metode Penelitian kualitatif*, (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim, 2010)

⁵¹ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan*, 47

terjadi di lokasi tersebut berbeda dengan lokasi-lokasi yang pernah di teliti. Kemudian dengan anak-anaknya yang berjumlah tidak terlalu banyak akan tetapi sangat aktif sehingga dapat memudahkan proses penelitian.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan sekelompok orang, benda atau hal yang menjadi sumber pengambilan sampel, sekumpulan yang memenuhi syarat-syarat eksklusif yang berkaitan dengan masalah penelitian.⁵²

Dalam penelitian ini yang dijadikan sumber informasi adalah:

- a. Kepala Sekolah RA Al Fattah
- b. Guru Kelas RA Al Fattah
- c. Siswa-siswa kelompok B RA Al Fattah

D. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan. Sedangkan data adalah bahan keterangan tentang sesuatu objek penelitian yang diperoleh dilokasi penelitian. Berbagai cara pengumpulan data untuk penelitian kualitatif terus berkembang.⁵³ Teknik pengumpulan data yang digunakan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Teknik Observasi

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu:

⁵² Rifa'i Abubakar, *Pengantar Metodologi Penelitian*, 58.

⁵³ Mamik, *Metode Kualitatif*, (Sidoarjo: Zifatama, 2015), 103.

Observasi atau pengamatan merupakan suatu cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Kegiatan tersebut bisa berkenaan dengan cara guru mengajar, siswa belajar, kepala sekolah sedang memberikan pengarahan.⁵⁴

Jadi, observasi merupakan penelitian yang dilakukan secara sistematis dan sengaja dilakukan dengan menggunakan indra penglihatan untuk melihat kejadian yang berlangsung serta langsung menganalisis kejadian tersebut langsung pada waktu kejadian itu berlangsung. Jadi dalam penelitian ini observasi digunakan untuk mendapatkan data tentang meningkatkan kemampuan kognitif melalui kegiatan puzzle angka dan huruf pada anak usia 5-6 tahun di RA Al Fattah Panti Jember Tahun Pelajaran 2022/2023.

Adapun data yang diperoleh dari data observasi adalah:

- 1) Meningkatkan kemampuan kognitif melalui permainan puzzle dalam bidang angka, huruf dan warna pada anak usia 5-6 tahun RA Al Fattah
 - 2) Evaluasi pembelajaran meningkatkan kemampuan kognitif melalui permainan puzzle angka dan huruf pada anak usia 5-6 tahun RA Al Fattah
- b. Teknik Wawancara

Wawancara adalah suatu proses tanya jawab lisan, dimana 2 orang atau lebih saling berhadapan secara fisik, yang satu dapat

⁵⁴ Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT.Remaja Rosdakarya. 2009 hal 220

melihat muka lain dan mendengar dengan telinga sendiri dari suaranya.⁵⁵

Wawancara dapat dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui keadaan seseorang, wawancara sendiri dapat dilakukan secara individu atau kelompok guna mendapatkan informasi yang tepat dan otentik. Penelitian ini menggunakan bentuk wawancara baku terbuka. Jenis wawancara ini adalah wawancara yang menggunakan seperangkat pertanyaan baku. Urutan pertanyaan, kata-katanya, dan cara penyajian sama untuk setiap responden.⁵⁶ Alasan peneliti menggunakan jenis wawancara baku terbuka adalah untuk mengurangi variasi hasil wawancara pada saat dilakukan.

Adapun data yang diperoleh dengan teknik wawancara ini adalah:

1) Meningkatkan kemampuan kognitif melalui permainan puzzle melalui bidang angka, huruf dan warna pada anak usia 5-6 tahun RA Al Fattah

2) Evaluasi meningkatkan kemampuan kognitif melalui permainan puzzle angka dan huruf pada anak usia 5-6 tahun RA Al Fattah

c. Teknik Dokumentasi

Dokumentasi adalah setiap bahan tertulis ataupun film, sedangkan record adalah setiap pernyataan tertulis yang disusun oleh seseorang atau lembaga untuk keperluan pengujian suatu peristiwa atau menyajikan akunting.⁵⁷ Teknik dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik tertulis, gambar maupun elektronik.

⁵⁵ Sukandarrumidi. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pers UGM. 2006 hal 89

⁵⁶ Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung : Rosda.2011 hal 188

⁵⁷ Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung : Rosda. 2011 hal 216

Adapun data yang diperoleh dari teknik dokumentasi adalah:

- 1) Data yang berbentuk tertulis, berguna untuk kondisi objektif antara lain:
 - a. Profil RA Al Fattah
 - b. Visi, misi, dan tujuan RA Al Fattah
 - c. Data jumlah guru dan tenaga kependidikan dan data peserta didik usia 5-6 tahun di RA Al Fattah
 - d. Sarana dan prasarana RA Al Fattah
 - e. Struktur organisasi RA Al Fattah
- 2) Data yang berbentuk gambar, antara lain:
 - a. Foto kegiatan pembelajaran dengan puzzle angka dan huruf
 - b. Kondisi gedung RA Al Fattah

E. Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data hasil wawancara, observasi dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data dan memilih mana yang penting serta mana yang perlu dipelajari serta membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami.⁵⁸

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif yang digunakan peneliti sebagaimana yang dikemukakan Miles dan Hubberman.⁵⁹

⁵⁸ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta 2007
hal 333-345

⁵⁹ Ibid hal 204

Yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan langkah terakhir adalah penarikan kesimpulan. Langkah-langkah tersebut sebagai berikut.

a. Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan proses awal yang dilakukan peneliti dalam mengumpulkan data atau informasi yang dibutuhkan dalam penelitian. Tahap pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan menggunakan daftar cek (*check list*) dan catatan berkala atau catatan lapangan. Wawancara dilakukan kepada informan kunci dan informasi pendukung dengan mengacu pada pedoman wawancara. Dokumentasi yang dilakukan yakni berkaitan dengan data yang dibutuhkan oleh peneliti.

b. Kondensasi data

Kondensasi data adalah proses memilih, memusatkan, menata ulang, mengabstraksi informasi dari catatan lapangan, wawancara, transkrip, berbagai dokumen dan catatan lapangan.

c. Penyajian data

Miles dan Huberman berkata bahwa, penyajian data ialah sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan. Langkah ini dilakukan menggunakan menyajikan sekumpulan informasi yang tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan. Hal ini dilakukan menggunakan alasan data-data yang diperoleh selama proses penelitian kualitatif umumnya

berbentuk naratif, sehingga memerlukan penyederhanaan tanpa mengurangi isinya.⁶⁰

Penyajian data yang sering digunakan pada data kualitatif adalah bentuk naratif. Penyajian-penyajian data berupa sekumpulan informasi yang tersusun secara sistematis dan mudah dipahami.

d. Penarikan kesimpulan

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman merupakan penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, serta akan berubah jika tak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Namun, jika kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid, serta konsisten ketika peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan adalah kesimpulan yang kredibel.⁶¹

Penarikan kesimpulan merupakan tahap akhir dalam analisis data yang dilakukan melihat hasil kondensasi tetap mengaju pada rumusan masalah secara tujuan yang hendak dicapai. Data yang telah disusun dibandingkan antara satu dengan yang lain untuk ditarik kesimpulan sebagai jawaban dari permasalahan yang ada.

F. Keabsahan Data

Untuk menetapkan keabsahan data yang diperoleh di lapangan, maka peneliti memakai keabsahan data yang diperoleh di lapangan.

⁶⁰ Sandu Siyoto Dan Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, 100

⁶¹ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. 252

Maka, peneliti menggunakan teknik pemeriksaan triangulasi data. Triangulasi merupakan pengecekan data berasal dari berbagai sumber dengan berbagai cara, serta berbagai waktu. Dengan demikian ada triangulasi tehnik pengumpulan data serta waktu. Data dari berbagai sumber dideskripsikan, dikategorisasikan, mana pandangan yang sama, pandangan yang berbeda, serta mana yang lebih berasal dari berbagai sumber tersebut.⁶²

Dengan menggunakan sumber, berarti membandingkan serta mengecek kembali derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu serta alat yang berbeda, triangulasi dengan menggunakan metode dapat dilakukan menggunakan cara:

- a. Membandingkan data yang hasil pengamatan dengan hasil wawancara.
- b. Membandingkan data apa yang dikatakan orang di depan umum dan apa yang di katakan di secara pribadi.
- c. Membandingkan apa yang dikatakan orang-orang pada situasi penelitian dengan apa yang di katakan sepanjang waktu.
- d. Membandingkan keadaan perspektif seseorang menggunakan pendapat dan pendapat orang.
- e. Membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang relevan dengan hasil penelitian.⁶³

⁶² Widdiyya Rukma Dewi, *Pelaksanaan Tari Kreasi Dalam Pengembangan Kecerdasan Kinestetik Anak Di Paud Negri Pembina 1 Kota Bengkulu*, (Skripsi, Iain Bengkulu, 2019), 87

⁶³ Sugiyono. *Memahami Penelitian Kuantitatif*. Bandung:Alfabeta 2015 hal 83

G. Tahapan Penelitian

Bagian ini menguraikan rencana pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, mulai dari penelitian pendahuluan, pengembangan desain, penelitian sebenarnya, dan sampai pada penulisan laporan.⁶⁴

Dalam penelitian kualitatif ini penulis menggunakan tiga tahapan sebagai berikut:

a. Tahap Pra Lapangan

Tahap pra lapangan adalah tahapan yang dilakukan sebelum peneliti terjun ke lapangan. Tahapan yang dilakukan antara lain menyusun planning penelitian, merumuskan matrik, menyusun proposal penelitian, mengurus surat izin, serta izin, serta menyiapkan perlengkapan penelitian.

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan artinya tahapan dimana peneliti melakukan penelitian dilapangan. Melakukan pengamatan terhadap insiden yang terdapat di lapangan serta megumpulkan data dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi.

c. Tahap Analisis Data

Tahap ini adalah tahap akhir dalam melakukan penelitian. Tahap ini dilakukan selesainya data terkumpul untuk mendapatkan kesimpulan dari fokus penelitian. Pada tahap ini dilakukan sinkron dengan analisis data

⁶⁴ Tim Penyusun, *Pedoman Karya Ilmiah*, 50.

yang sudah direncanakan sebelumnya.

d. Tahap Pelaporan

Pada tahap ini dilakukan dengan membuat laporan tertulis serta hasil penelitian yang dilakukan, yaitu laporan tentang penelitian terhadap Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Kegiatan Puzzle Angka Dan Huruf Pada Anak Usia 5-6 tahun di RA Al Fattah Panti Jember beserta hasil analisis penelitiannya serta laporan ini akan di tulis dalam bentuk skripsi.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan berisi tentang deskripsi atau pembahasan skripsi yang dimulai dari bab pendahuluan hingga bab penutup. Format penulisan sistematika pembahasan adalah dalam bentuk deskriptif naratif, bukan seperti daftar isi.⁶⁵ Adapun uraian sistematika pembahasan sebagai berikut:

Bab satu, merupakan bagian pendahuluan yang meliputi tentang latar belakang masalah, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah dan diakhiri dengan sistematika pembahasan.

Bab dua, merupakan kajian kepustakaan. Bab ini membahas tentang kajian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang akan dilakukan dan kajian teori yang dijadikan sebagai pijakan dalam melakukan penelitian

⁶⁵ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, (Jember, IAIN Press, 2019), 93.

Bab tiga, merupakan bab yang membahas tentang metode penelitian. Bab ini membahas tentang metode penelitian yang meliputi pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, subyek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, keabsahan data, serta tahap-tahaap penelitian.

Bab empat, merupakan bab yang membahas penyajian data. Bab ini membahas tentang gambaran obyek penelitian, penyajian data, analisis, serta pembahasan temuan.

Bab lima, merupakan bab yang membahas tentang penutup. Yang meliputi kesimpulan dan saran-saran. Fungsi bab ini adalah memperoleh suatu gambaran dari hasil penelitian, sedangkan saran-saran dapat membantu memberikan saran yang bersifat konstruktif yang terkait dengan penelitian.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Obyek Penelitian

Penelitian ini dengan judul Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Puzzle Angka dan Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al Fattah Panti Jember Tahun Pelajaran 2022/2023, maka peneliti memaparkan data mengenai Raudhatul Athfal kecamatan Panti Jember sebagai berikut⁶⁶ :

1. Profil Ra Al Fattah

Nama Lembaga : Al Fattah
Nomor Ijin Pendirian : 421.9/1615/413/2014
NPWP : 02.997.907.9-626.000
Alamat Lengkap : Jln. Kapuas Nomor 01 Dusun
Kasian Desa Serut Kecamatan Panti

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Nama Kepala Raudhatul Athfal: Siti Kalimah
Nama Yayasan : Yayasan Pondok Pesantren Al
Fattah

Alamat Yayasan : Jln. Kapuas Nomor 01 Dusun
Kasian Desa Serut Kecamatan
Panti Kabupaten Jember

Status Lembaga : Belum Terakreditasi

Status Lembaga Ra : Swasta

⁶⁶ Observasi di Ra Al Fattah Panti Jember, 1 November 2022

Tahun didirikan : 2008



Gambar 4.1⁶⁷
RA Al Fattah

2. Sejarah Singkat Pendidikan Ra Al Fattah

Raudhatul Athfal adalah sebuah lembaga pendidikan prasekolah yang berada di wilayah desa Jember, Kecamatan Panti yang mulai beroperasi sejak tahun 2008 yang awalnya adalah sekelompok anak bermain di belakang masjid At Taqwa, dan kemudian para pengurus masjid At Taqwa bermusyawarah dan berrencana untuk mendirikan suatu lembaga taman kanak-kanak islam, dan tahun 2008 di bukalah lembaga tersebut di beri nama lembaga Raudhatul Athfal. Di lembaga tersebut terdiri dari 2 ruang kelas A dan B dan 2 orang . Pada tahun 2009 Raudhatul Athfal Al Fattah barulah resmi mempunyai ijin operasional dari Departemen Agama Kabupaten Jember dan lembaga tersebut sudah terdaftar.

Raudhatul Athfal Al Fattah berdiri atas prakarsa tokoh agama dan tokoh masyarakat yang menghendaki berdirinya TK

⁶⁷ Observasi RA Al Fattah Panti Jember

Islam di wilayah Panti Jember, dan kepala RA adalah ibu Fitri dibantu oleh ibu Neli Rosidah tahun 2008 sampai 2009. Tahun 2009 sampai sekarang yang menjadi kepala RA nya adalah ibu Siti Kalimah,S.Pd dan di bantu oleh 2 orang guru yang bernama Siti Afiyah dan Maizzatul Iqfiah

Pada tahun 2019 pengurus menetapkan ibu Siti Kalimah,S.Pd. untuk menjadi Kepala Raudhatul Athfal periode 2019 sampai 2024. Dan Alhamdulillah atas kerja keras pengurus sampai saat ini Raudhatul Athfal Al Fattah telah memiliki alat permainan luar yang cukup. Sampai sekarang alhamdulillah perkembangan Raudhatul Athfal Al Fattah semakin baik sehingga diminati masyarakat hal ini dapat dilihat dengan jumlah murid yang cukup banyak, kegiatan-kegiatan juga sangat banyak baik dalam peringatan HUT RI, karnafal, pentas seni, peringatan hari besar islam atau nasional Raudhatul Athfal Al Fattah selalu aktif, serta kegiatan keagamaan ada sholat berjamaah, baca tulis Al-Quran. Ditunjang prestasi-prestasi baik yang dapat diraih ditingkat kecamatan.

3. Letak Geografis Pendidikan Raudhatul Athfal Al Fattah

Raudhatul Athfal Al Fattah terletak dijalan Kapuas Nomor 01 Dusun Kasian Desa Serut Kecamatan Panti Kabupaten Jember. Raudhatul Athfal Al Fattah terletak dipemukiman yang cukup padat di Desa Serut Kecamatan Panti Lokasi Raudhatul Athfal Al

Fattah berada jauh dengan keramaian kendaraan yaitu jauh dengan jalan raya besar sehingga lokasinya cukup aman. Dengan lahannya yang cukup dan berada di pedesaan menjadi sangat tenang untuk kegiatan belajar mengajar serta tempat bermain anak sambil belajar.

4. Visi , Misi dan Tujuan Ra Al Fattah

Setiap lembaga pendidikan selalu memiliki visi, misi dan tujuan pula begitu pula pada Raudhatul Athfal Al Fattah mempunyai visi, misi dan tujuan dalam Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yaitu :

a. Visi

Terwujudnya generasi yang berakhlakul karimah, berilmu, kreatif dan mandiri.

b. Misi

a. Melaksanakan pendidikan berdasarkan pada ke Tuhanan Yang Maha Esa

b. Membina potensi dan bakat anak, mengembangkan kompetensi anak dan tenaga kependidikan

c. Meningkatkan profesionalisme tenaga pendidik dan kependidikan

- c. Tujuan dari Raudhatul Athfal ini dalam jangka panjang
 - a. Membangun landasan bagi berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman, dan bettaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia sehat, berilmu, cakap, kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.
 - b. Mengembangkan potensi kecerdasan spiritual, intelektual, emosional dan sosial peserta didik pada masa emas pertumbuhannya dalam lingkungan bermain yang edukatif dan menyenangkan.
 - c. Membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik, psikis maupun fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik, kemandirian dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar.
 - d. Menyelenggarakan kegiatan administrasi pendidikan atau ke-tata usahaan serta pengelolaan sarana guna mendukung kegiatan kependidikan.
 - e. Menjalni kerjasama yang baik dengan semua warga sekolah antara lain masyarakat, wali murid, komite yayasan dan tentunya antara sesama guru sehingga tercipta hubungan yang harmonis dan dapat membawa kemajuan bersama.

5. Keadaan Guru Raudhatul Athfal Al Fattah

Guru Raudhatul Athfal Al Fattah seluruhnya sejumlah 3 orang guru berfungsi sebagai modinator dalam proses pengajaran sehingga menjadi sosok yang dekat dengan peserta didik atau siswa. diharapkan dengan pendekatan yang baik, perhatian yang besar, serta ikhlas dan keteladanan dalam mendidik seperti ibu ke anaknya sendiri dengan itu semua insyallah tujuan kependidikan di lembaga ini akan berjalan dengan baik dan optimal.

Tabel 4.1
Daftar Guru Ra Al Fattah
Tahun Pelajaran 2022/2023

No	Nama	Pendidikan Terakhir	Jabatan
1.	Siti Kalimah S.Pd	S1	Kepala RA
2.	Siti Afiyah	SMA	Sekretaris/guru
3.	Maizzatul Iqfiah	SMA	Bendahara/guru

Sumber : Dokumentasi 2022

Ra Al Fattah Panti Jember⁶⁸

6. Keadaan Siswa

Jumlah peserta didik Ra Al Fattah Panti Jember tahun ajaran 2022/2023 sebanyak anak. Secara terperinci bisa dilihat pada tabel 4.2 berikut :

⁶⁸ Dokumentasi Raudhatul Athfal Al Fattah Panti Jember

Tabel 4.2
Data Peserta Didik Ra Al Fattah
Tahun Pelajaran 2022/2023

No	Kelompok	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Siswa	Jumlah Rombel	Ket
1	A	6	6	12	1	Pagi
2	B	6	6	12	1	Pagi
Jumlah		12	12	24	2	

Sumber : Dokumentasi 2022

Ra Al Fattah Panti Jember⁶⁹

7. **Data Peserta Didik Kelompok B RA Al Fattah Panti Jember berjumlah 12 anak. Adapun data anak didik kelompok B sebagai berikut :**

Tabel 4.3
Data Kelompok B

No	Nama	P/L	Kelompok
1.	Adifa Raysa Wardana	P	B
2.	Adzkia Fatimah	P	B
3.	Ahmad Bilal N S	L	B
4.	Ahmad Nabil F	L	B
5.	Alandra Arkan P	L	B
6.	Asyanti Maharani	P	B
7.	Azra Nurin Fariha	P	B
8.	M Agung Hidayatullah	L	B
9.	M Farel Hayyun F	L	B
10.	M Mughnil Labib	L	B
11.	Natata Najwa	P	B
12.	Zulfa Hilyatul Ulya	P	B

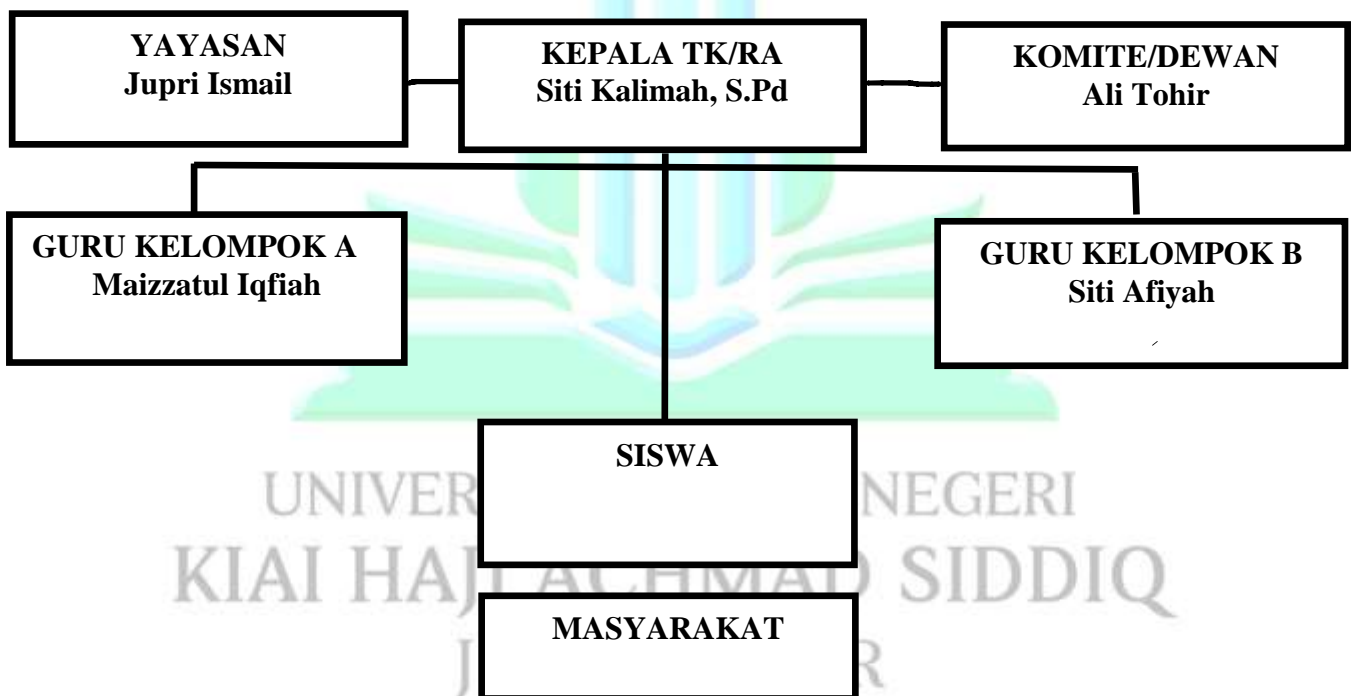
⁶⁹ Dokumentasi Raudhatul Athfal Al Fattah Panti Jember

8. Struktur Organisasi Ra Al Fattah

Guru di Raudhatul Athfal Al Fattah selain tugas utamanya mengajar mereka pun mempunyai tugas di lembaga tersebut dan terdapat Struktur Pengurusan dalam pengembangan di lembaga.

Gambar 4.2

Struktur Organisasi RA Al Fattah Panti Jember



9. Sarana dan Prasarana

Keberhasilan proses belajar mengajar di lembaga itu tergantung pada sarana prasarana dan infra struktur di lembaga tersebut, di Raudhatul Athfal ini setiap tahunnya berusaha untuk melengkapi apa yang dibutuhkan dalam menunjang proses belajar mengajar sebagai berikut :

Tabel 4.4
Sarana dan Prasarana Ra Al Fattah

No	Jenis Ruang	Jumlah	Kondisi		
			Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat
1.	Ruang kelas	2	2	0	0
2.	Ruang guru	1	1	0	0
3.	Toilet	1	1	0	0
4.	Meja anak	14	10	2	2
5.	Papan tulis	2	2	0	0
6.	Spidol	2	1	1	0
7.	Penghapus	2	2	0	0
8.	Meja Guru	2	2	0	0
9.	Lambang Negara RI	1	1	0	0
10.	Jam dinding	2	0	2	0
11.	Sapu	3	2	1	0
12.	Keset kaki	3	3	0	0
13.	Tempat sampah	3	3	0	0
14.	Almari tempat berkas	2	1	1	0
15.	Almari tempat mainan	1	0	1	0
16.	Rak alat pelajaran	2	2	0	0
17.	Rak sepatu	2	2	0	0

Sumber : dokumentasi 2022

Ra Al Fattah Panti Jember⁷⁰

⁷⁰ Dokumentasi Raudhatul Athfal Al Fattah Panti Jember

B. Penyajian Data

Pada bagian ini, peneliti akan menyajikan data yang penulis temukan di lapangan, data ini didapatkan melalui tiga instrument pengumpulan data yaitu wawancara, dokumentasi dan observasi, data yang dihasilkan melalui ketiga instrumen tersebut peneliti sajikan secara sistematis, terstruktur, komprehensif dan objektif sehingga dengan demikian data yang disajikan dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah dan moril. Berikut penyajian data yang dipeneliti maksud :

RA Al Fattah Panti Jember merupakan Lembaga Pendidikan usia dini yang berupaya meningkatkan kemampuan kognitif anak, RA Al Fattah Panti Jember melakukan beberapa kegiatan pembelajaran dalam pemenuhan itu, salah satunya adalah dengan cara bermain puzzle angka dan huruf.

Penelitian dilakukan pada tanggal 1 November 2022 sampai dengan tanggal 30 November 2022 di Raudhatul Athfal Al Fattah Kecamatan Panti Kabupaten Jember. Jumlah peserta didik 12 (dua belas) anak, yaitu 6 (enam) anak laki-laki, 6 (enam) anak perempuan, dan 1 (satu) guru.

Hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan peneliti dalam proses Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Puzzle Angka dan Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Al Fattah Panti Jember Tahun Pelajaran 2022/2023 sebagai berikut:

1. Meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam bidang angka, huruf dan warna melalui permainan puzzle pada anak usia 5-6 tahun di RA Al Fattah Panti Jember Tahun Pelajaran 2022/2023

Hasil Observasi peneliti yang di lakukan di Raudhatul Athfal Al Fattah Panti Jember, menemukan fakta bahwa dalam pembelajaran meningkatkan kemampuan kognitif melalui permainan puzzle angka dan huruf pada anak usia 5-6 tahun, Guru melakukan beberapa kegiatan rutin yaitu :

Bermain merupakan alamiah anak usia dini. selain sebagai aktivitas bersenang-senang, bermain juga dimaksudkan untuk belajar anak. Jadi bermain bagi anak usia dini mempunyai kedudukan yang sangat penting. Banyak manfaat yang bisa diperoleh dari kegiatan bermain. Oleh karenanya, bermain tidak bisa dilepaskan dari anak usia dini. Salah satu permainan yang dikembangkan di lembaga pendidikan anak usia dini misalnya bermain puzzle. Aspek yang dikembangkan dengan kegiatan bermain yakni meliputi 6 aspek yaitu nilai agama dan moral, sosial emosional, seni dan keterampilan, fisik motorik, bahasa dan kognitif.

Menurut bunda Siti Kalimah selaku kepala Raudhatul Athfal , dalam wawancara yang dilakukan oleh peneliti tentang proses pembelajaran yang dilakukan di Raudhatul Athfal Al Fattah beliau menjawab.

Proses pembelajaran dimulai dari memnyambut anak oleh guru yang bertugas sampai waktu pulang secara keseluruhan, mulai dari jam 07.00 bel masuk berbunyi, anak melakukan kegiatan rutin setiap pagi yaitu berbaris rapih di halaman sekolah dengan kegiatan mengabsensi anak-anak, bernyanyi dengan gerakan tubuh pada pagi hari sebelum memasuki ruangan, kemudian ucap salam,sapa,dan semangat dan menyuruh anak untuk membacakan doa sebelum memasuki ruangan. Kira-kira 15 menit masuk ke kelas anak-anak melakukan kegiatan menghafalkan surat-surat pendek, doa harian, dan beberapa hadist seperti nyanyi-nyanyian islami, dan lagu anak seperti tepuk jari satu shalawatan dan sebagainya. Kemudian dilanjutkan dengan pembacaan doa sebelum belajar. Lalu melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan pelaksanaan pembelajaran harian yang sudah dibuat sebelumnya.⁷¹

Bunda Siti Afiyah mengatakan untuk melaksanakan pembelajaran dengan permainan puzzle angka dan huruf sebagai berikut.

Setelah tatap muka dan pembukaan sudah selesai dilakukan, guru memperkenalkan beberapa angka dan huruf di papan tulis kemudian guru mulai memperkenalkan apa itu permainan puzzle angka dan huruf tersebut kepada anak, bagaimana cara bermainnya. Dan setelah anak memahami lalu guru mengeluarkan media pembelajaran secara langsung guru juga mulai memperkenalkan warna apa saja yang ada di media puzzle tersebut. Dalam permainan ini guru menyebutkan huruf dan angka tertentu. Lalu guru menjelaskan cara bermainnya dan membentuk 6 kelompok yang masing-masing kelompok berjumlah 2 anak dan maju kedepan secara bergantian karena puzzlenya disini ada 2. guru memberikan pengarahan dan aturan dalam bermain. Dalam pengarahan ini dijelaskan juga aturan dalam bermain puzzle seperti anak dilarang ramai saat permainan berlangsung. Jadi pengarahan itu perlu dilakukan sebelum kegiatan dilakukan.⁷²

⁷¹ Siti Kalimah, Wawancara, RA Al Fattah, 7 November 2022

⁷² Siti Afiyah, Wawancara, RA Al Fattah, 7 November 2022

Tujuan dari hasil pengarahan ini agar anak bisa mengikuti kegiatan permainan puzzle angka dan huruf dengan baik tanpa diarahkan lagi oleh guru.

Setelah pengarahan selesai, saatnya memasuki kegiatan yang ditunggu-tunggu oleh anak yaitu bermain puzzle angka dan huruf. Berdasarkan penelitian yang dilakukan di Raudhatul Atfhal Al Fattah, saat kegiatan dilakukan, guru mendampingi dan mengawasi anak saat kegiatan berlangsung. Apabila ada hal yang dibutuhkan oleh anak, guru dapat membantu apabila anak mengalami kesulitan ataupun hambatan saat kegiatan berlangsung. Guru menyuruh anak dan memanggil masing-masing secara kelompok pada tahapan ini anak diberikan kebebasan untuk memainkan kegiatan bermain.

Sebagaimana wawancara yang dilakukan oleh Bunda Siti Afiyah di bawah ini

Biasanya mbak saat kegiatan bermain puzzle dimulai, kami itu hanya mengawasi dan mengarahkan saja, jadi kami itu biarkan anak untuk berfikir dan menyelesaikan tugasnya sendiri, karena dengan begitu kita nantinya bisa tau mana yang bisa dan yang tidak bisa menyelesaikan tugas dengan baik soalnya kadang ada anak yang hanya diam saja, tetapi disitu kita bisa menilai pemahaman masing-masing anak.⁷³

Yang tak kalah pentingnya dalam pembelajaran adalah memberikan pengenalan angka dan huruf sebagai mana dikatakann bunda Siti Kalimah.

⁷³ Siti Afiyah, Wawancara, RA Al Fattah, 8 November 2022

Kemampuan mengenal angka dan huruf dalam proses pembelajaran dapat meningkat dengan menggunakan alat permainan puzzle angka dan huruf pada anak. Kemampuan mengenal angka dan mengenal huruf dengan permainan puzzle lebih menarik bagi anak, sehingga anak benar-benar lebih aktif dalam melaksanakan permainan. Anak usia 5-6 tahun adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan huruf dan angka maupun warna karena usia tersebut sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungannya.⁷⁴

Demikian pula sebagai mana dikatakan Maizzatul Iqfiah

bahwa :

Walaupun pengenalan angka dan huruf diwajibkan untuk kelompok B akan tetapi karena desakan orang tua dan tuntutan ketika anak masuk sekolah dasar atau masuk sekolah ke jenjang yang lebih tinggi, maka pengenalan angka dan huruf perlu dan wajib untuk diberikan kepada anak kelompok B. Untuk mempermudah anak dalam belajar salah satunya adalah menggunakan permainan puzzle angka dan huruf yang disajikan dengan permainan yang menyenangkan.⁷⁵

Dari observasi yang dilakukan peneliti bahwa Raudhatul

Athfal Al Fattah dalam pelaksanaan pembelajaran permainan puzzle angka dan huruf terdiri dari pembuka, inti dan penutup.

Pada kegiatan pembuka ini guru mengucapkan salam, menanyakan kabar anak, mengajak anak untuk bersemangat untuk mengikuti pembelajaran lalu mengabsennya, kemudian menjelaskan tentang belajar apa kita hari ini, setelah anak menjawab pertanyaan, guru menjelaskan apa itu puzzle angka dan huruf. Di RA Al Fattah membiasakan anak untuk menghafalkan surat-surat pendek, doa

⁷⁴ Siti Kalimah, Wawancara, RA Al Fattah, 7 November 2022

⁷⁵ Maizzatul Iqfiah, Wawancara, RA Al Fattah, 10 November 2022

harian dan beberapa hadist. Selain program yang telah disebutkan diatas banyak program lain yang dijelaskan oleh kepala Raudhatul Athfal Al Fattah yang telah diterapkan di lembaga tersebut untuk mengembangkan potensi-potensi yang ada pada diri anak. Untuk mengembangkan aspek kognitif anak, dapat dilakukan dengan program pembelajaran langsung. Selain adanya program-program tersebut di RA Al Fattah juga menggunakan metode-metode yang sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini yaitu, demonstrasi, bercerita, bercakap-cakap, pemberian tugas sosio drama atau bermain peran, karyawisata, proyek dan eksperimen yang dapat mengembangkan aspek perkembangan anak yang tersebut diatas.

Salah satu jenis bermain yang dilakukan di Raudhatul Athfal ini adalah permainan puzzle angka dan huruf untuk dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak yang berbeda-beda, hal ini sesuai yang dinyatakan oleh bunda Siti Afiyah yaitu.

Kemampuan anak sangatlah berbeda dalam hal kognitifnya atau bervariasi. Ada anak yang mampu dalam menyebutkan huruf, menyebutkan warna dan mengurutkan angka dari bilangan kecil ke besar atau sebaliknya. Serta terdapat anak yang kurang paham tentang hal itu tidak dapat menyebutkan perbedaan ukuran besar-kecil, menyebutkan warna dan mengurutkan angka juga huruf. Dengan melihat hal itu maka kami menggunakan metode yang sesuai program pembelajaran dengan menggunakan permainan puzzle angka dan huruf untuk mengembangkan kognitif anak. Karena permainan itu

disukai oleh anak karena dengan bermain anak kadang bisa berfikir dengan kemampuannya, bermain dengan teman sebaya itu bisa dikenang seumur hidupnya dengan itupun kita sebagai guru bisa memanfaatkan bermain yang bisa mengembangkan kognitifnya serta bisa belajar tanpa dipaksa.⁷⁶

Demikian pula sebagai mana dikatakan bunda Maizzatul

Iqfiah bahwa:

permainan puzzle angka dan huruf diberikan kepada anak-anak dengan harapan anak-anak dapat meningkatkan kemampuan kognitif. Dalam aspek kognitif diharapkan anak mampu menyebutkan huruf, menyebutkan warna dan mengurutkan angka.⁷⁷

Berdasarkan hasil wawancara diatas dan didukung oleh hasil observasi dapat dikatakan bahwa upaya meningkatkan kemampuan kognitif melalui kegiatan permainan puzzle angka dan huruf di Raudhatul Athfal Al Fattah Kasian, Serut, Panti Jember Tahun Pelajaran 2022/2023 guru melakukan perencanaan melalui RPPH yaitu rencana pelaksanaan pembelajaran harian dimana dalam RPPH tercantum mengenai materi, media dan hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran, termasuk salah satunya adalah pembelajaran melalui permainan puzzle.

Kesimpulanya dari hasil observasi yang dilakukan di Raudhatul Athfal Al Fattah Panti, dari hasil pencapaian kemampuan kognitif anak bahwa dari jumlah peserta didik dikelompok B sebagai anak berkemampuan kognitif sudah mulai berkembang dengan baik.

⁷⁶ Siti Afiah, Wawancara, RA Al Fattah, 9 November 2022

⁷⁷ Maizzatul Iqfiah, Wawancara, RA Al Fattah, 9 November 2022



Gambar 4.3
Permainan Puzzle Angka dan Huruf

Pada observasi yang dilakukan di RA Al-Fattah Panti Jember melakukan permainan puzzle angka dan huruf untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna melalui permainan puzzle angka dan huruf, hal ini disampaikan oleh bunda Siti Kalimah :

“Permainan puzzle adalah salah satu permainan yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di bidang warna, melalui permainan ini anak-anak bisa meningkatkan kognitif bidang warna karena dalam permainan puzzle ini anak dilatih untuk membedakan dan mengenal warna.”⁷⁸

Meneruskan pendapat diatas, bunda Siti Afiyah menyatakan bahwa dalam permainan puzzle angka dan huruf ini dapat meningkatkan kemampuan kognitif bidang warna ini :

“Kemampuan mengenal warna merupakan bagian dari kemampuan kognitif yang perlu di kembangkan dalam diri setiap anak. Saat anak belajar mengenal warna, saat itu pula anak belajar melatih daya ingatnya. Oleh karena itu perlu adanya perlakuan yang khusus berupa suatu permainan puzzle angka dan huruf dalam mengenal warna agar tingkat

⁷⁸ Siti Kalimah, Wawancara, RA Al Fattah, 10 November 2022

keberhasilan anak dalam mengenal warna dapat berkembang secara optimal.”⁷⁹

Menjelaskan pendapat bunda Siti Afiyah, bunda Maizzatul Iqfiah

menjelaskan dari pada kemampuan kognitif ini :

“melalui permainan puzzle angka dan huruf terdapat tiga kemampuan kognitif yang bisa ditingkatkan , pertama adalah kemampuan membedakan warna, kedua adalah kemampuan mengenal angka dan huruf dan ketiga adalah ketelitian”⁸⁰

Adapun prosesnya, permainan puzzle angka dan huruf untuk meningkatkan kemampuan kognitif ini, menurut bunda Siti Kalimah terdiri dari tiga tahapan :

“untuk dapat meningkatkan kemampuan kognitif Warna anak, setidaknya dilakukan tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi”⁸¹

Bunda Siti Afiyah menjelaskan secara rinci dari tiga proses itu, yang mana diungkapkan sebagai berikut :

“ Dalam proses perencanaan ada dua hal yang guru harus lakukan, pertama adalah menyiapkan alat dan bahan, kami memastikan alat dan bahan yang digunakan memiliki warna yang menarik dan dapat dengan mudah diketahui anak, yang kedua adalah penjelasan materi, kami menjelaskan materi kepada anak tentang macam-macam warna pada permainan puzzle, terutama tentang perbedaan warna. Dalam proses pelaksanaan juga ada dua hal yang dilakukan, yang pertama adalah membimbing anak agar dapat mengenal dan membedakan warna yang ada di permainan puzzle. Selain itu, kami juga memotivasi agar anak tidak berhenti ditengah jalan saat permainan puzzle. Sedangkan dalam evaluasi hal yang kami lakukan adalah melihat kekurangan dan kelebihan anak dalam hal warna yang selanjutnya kami evaluasi dan dijadikan bahan untuk proses menjadi lebih baik kedepannya”⁸²

Jadi, dalam proses perencanaan ada dua hal yang guru lakukan, pertama yaitu menyiapkan alat dan bahan, memastikan alat dan bahan

⁷⁹ Siti Afiyah, Wawancara, RA Al Fattah, 10 November 2022

⁸⁰ Maizzatul Iqfiah, Wawancara, RA Al Fattah, 10 November 2022

⁸¹ Siti Kalimah, Wawancara, RA Al Fattah, 11 November 2022

⁸² Siti Afiyah, Wawancara, RA Al Fattah, 11 November 2022

yang digunakan memiliki warna yang menarik dan dapat dengan mudah diketahui oleh anak, selain wawancara, hasil observasi juga memperkuat data tersebut, peneliti juga terjun langsung didalam kelas untuk mempraktekkan langsung didalam kelas.

Pada tahap ini peneliti memberikan pengarahan pada anak dalam peningkatan kemampuan mengenal bidang warna melalui permainan puzzle angka dan huruf. Dalam pelaksanaan ini peneliti berperan sebagai tim penilai yang melakukan penilaian terhadap pelaksanaan pembelajaran di RA Al Fattah Panti Jember, kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah (1) guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan yaitu puzzle angka dan huruf (2) sebelum permainan puzzle angka dan huruf guru bertanya kepada anak-anak ada apa saja macam-macam warna? Kemudian anak menjawab biru, hijau, merah, merah muda, jingga, ungu, kuning, kemudian guru menanyai lagi satu persatu anak ada apa saja macam-macam warna, begitu seterusnya sampai anak benar-benar mengingat dan faham (3) guru menjelaskan cara bermain puzzle (4) anak melaksanakan tugas seperti yang di contohkan guru, kemudian guru membimbing dan memotivasi anak serta (5) guru memberikan penghargaan kepada anak yang sudah mampu melaksanakan tugas dengan baik dan memberikan bimbingan serta motivasi kepada anak yang belum mampu melaksanakan tugas dengan baik. Anak anak mendengarkan dengan seksama. Guru melakukan

reecaling atau menanyai kembali kegiatan yang sudah dilakukan hari ini.



Gambar 4.4

Permainan Puzzle Bidang Warna

2. Evaluasi permainan puzzle angka dan huruf untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA Al Fattah Panti Jember Tahun Pelajaran 2022/2023

Setiap selesai melakukan pelaksanaan pembelajaran atau program

sekolah perlu adanya evaluasi untuk melihat perkembangan siswa, melihat bagaimana hasil pembelajaran yang telah dilakukan. Adapun tujuan yaitu untuk mengetahui sejauh mana pembelajaran yang ditetapkan itu dapat tercapai, serta untuk mengetahui hambatan-hambatan yang terjadi dalam proses pembelajaran berlangsung.

Begitu juga evaluasi pembelajaran puzzle angka dan huruf untuk meningkatkan kemampuan kognitifnya. Hal tersebut disampaikan oleh Ibu Siti Afyah mengenai evaluasi pembelajaran kognitif melalui permainan puzzle angka dan angka:

“evaluasi dapat dilakukan berdasarkan waktu baik harian, mingguan, bulanan atau tiap semester dan lain-lain.

Sebelum beranjak pada evaluasi, guru harus memiliki catatan sebelumnya terkait perkembangan anak setiap individu. Kita sebagai guru yang harus memahami setiap anak, dari perkembangan maupun dari segi karakter anak. Melihat perkembangan anak yang berbeda-beda catatan guru itu sangat penting sebagai evaluasi kedepan sebagai bentuk stimulasi bagi anak”⁸³

Hal ini diperjelas dengan pernyataan bunda Siti Kalimah selaku kepala RA Al Fattah Panti Jember:

“Pada pembelajaran kognitif anak melalui permainan puzzle angka dan huruf ini menjadi salah satu alternatif untuk mengoptimalkan kemampuan kognitif anak. Evaluasi terkait pembelajaran tersebut seorang guru harus menerapkan standart apa yang perlu dicapai anak sehingga kemampuan kognitif anak dinyatakan optimal. Evaluasi bisa dilakukan melauai observasi, catatan anekdot, penugasan, percakapan, hasil karya dan lain-lain. Jika melihat pembelajaran kognitif dengan menggunakan permainan puzzle angka dan huruf ini guru bisa menerapkan evaluasi menggunakan tehknik observasi.”⁸⁴

Adapun penjelasan tambahan oleh bunda Maizzatul Iqfiah terkait

evaluasi yang tepat untuk digunakan pada pembelajaran kognitif melalui permainan puzzle angka dan huruf sebagai berikut :

“terkait evaluasi yang tepat untuk digunakan pada permainan puzzle angka dan huruf ini saya ikut terjun langsung dalam melakukan permainan puzzle angka dan huruf yang bertujuan untuk mengamati anak-anak yang mampu atau belum mampu melakukan kegiatan tersebut. Setelah itu, anak diajak bercakap-cakap yaitu masuk pada teknik percakapan melihat bagaimana anak memahami cara bermainnya dan begitupun cara anak mengenal huruf, angka maupun warna. Permainan puzzle angka dan huruf ini merupakan permainan yang sangat membutuhkan konsentrasi dan ketelitian”⁸⁵

⁸³ Siti Afiyah, Wawancara, RA Al Fattah, 14 November 2022

⁸⁴ Siti Kalimah, Wawancara, RA Al Fattah, 14 November 2022

⁸⁵ Maizzatul Iqfiah, Wawancara, RA Al Fattah, 14 November 2022

Pada observasi yang dilakukan di RA Al Fattah Panti Jember, setelah anak menyelesaikan tugasnya kemudian guru mengevaluasi kegiatan yang telah selesai dilakukan.

Evaluasi atau bisa juga disebut dengan penilaian adalah suatu teknik yang digunakan oleh pendidik untuk mengetahui hasil yang telah dicapai anak dalam sistem pembelajaran, penilaian adalah siklus penilaian bagi anak untuk menilai pertumbuhan dan perkembangannya dengan melakukan pengumpulan data sehingga nantinya pendidik bisa membuat keputusan dari hasil pembelajaran yang telah dilakukan.

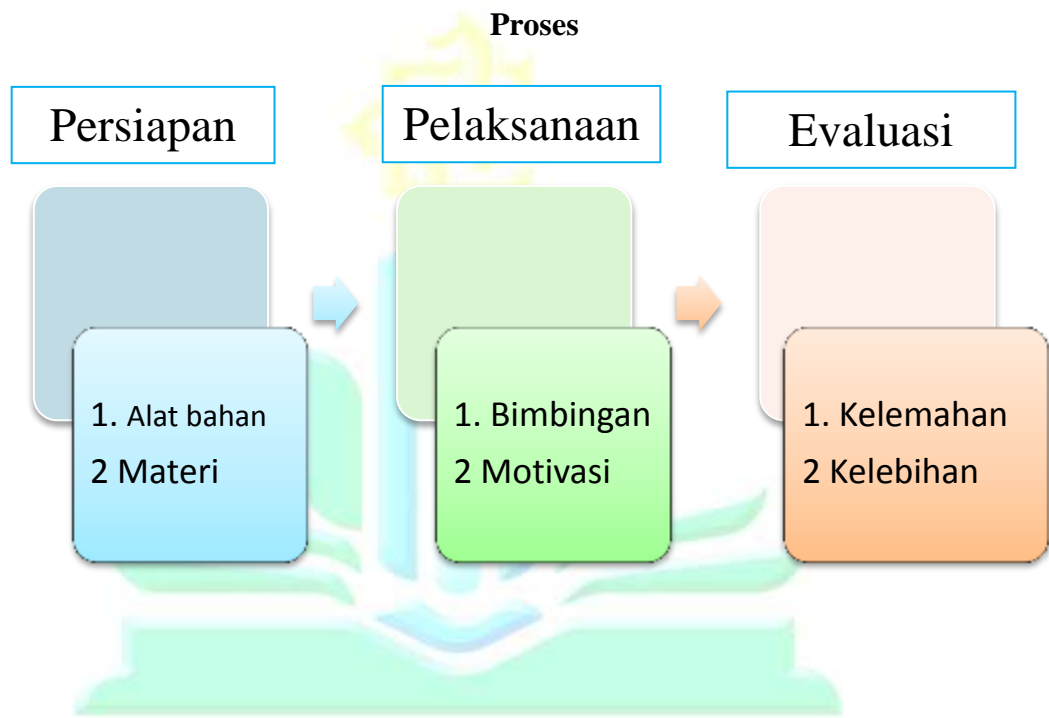
C. Pembahasan Temuan

Dari data yang sudah dipaparkan dan fakta-fakta yang terjadi dilapangan dan telah dianalisis secara kualitatif. Maka pada bab ini akan dibahas temuan-temuan yang ada dilapangan dan dengan membandingkan antara teori dan fakta yang ditemukan di lapangan.

Dari segi proses meningkatkan kemampuan kognitif melalui permainan puzzle angka dan huruf terdiri dari tiga tahapan yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Persiapan adalah sebuah proses perencanaan dari sebuah pembelajaran yang mana dalam hal ini persiapan terdiri dari penyiapan alat bahan dan penjelasan materi. Pelaksanaan adalah proses implementasi dari meningkatkan kemampuan kognitif ini, yang mana proses ini terdiri dari bimbingan dan motivasi. Evaluasi adalah proses akhir yang bertujuan untuk menemukan informasi yang dapat digunakan untuk menjadi kegiatan selanjutnya lebih baik, evaluasi ini terdiri dari

kelemahan dan kelebihan. Untuk memperjelas dari proses ini berikut peneliti tampilkan bagan dari proses meronce untuk meningkatkan kognitif

Gambar 4.5



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Adapun untuk isi materi dari meningkatkan kemampuan kognitif, terdiri dari tiga bagian yaitu angka, bentuk dan warna.

Gambar 4.6
Isi Peningkatan Kognitif



Memuat tentang uraian data dan temuan yang diperoleh dengan menggunakan metode dan prosedur yang diuraikan pada bab sebelumnya.

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data hasil wawancara, observasi dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data dan memilih mana yang penting serta mana yang perlu dipelajari serta membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami.⁸⁶

Adapun data-data yang peneliti dapatkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi sebagai metode pengumpulan datanya.

Pembahasan temuan ini mengacu pada judul penelitian yaitu Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Puzzle Angka

⁸⁶ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B*. Bandung: alfabeta 2007 halaman 333-345

dan Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al Fattah Panti Al Fattah Tahun Pelajaran 2022/2023. Adapun temuan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam bidang angka, huruf dan warna melalui permainan puzzle angka dan huruf pada anak usia 5-6 tahun di RA Al Fattah Panti Jember

Berdasarkan hasil temuan di RA Al Fattah Panti Jember bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak pada masa pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini, mulai fisik motorik sampai pada sosial emosionalnya. Ini sejalan dengan teori yang dijelaskan oleh ahli bahwa bermain sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar yang baik pada anak.⁸⁷

Selanjutnya permainan puzzle merupakan kegiatan bongkar dan menyusun kembali kepingan puzzle menjadi bentuk utuh dimana posisi awal puzzle dalam keadaan acak-acakan bahkan keluar dari tempatnya. Anak akan merasa tertantang untuk karena hal ini yang mendorong kelincahan koordinasi tangan dan pikiran terwujud secara nyata.

⁸⁷ M.Fadlillah. *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. (Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri. 2017). H.6

Tabel 4.5
Indikator Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

No	Variabel	Indikator
	Kecerdasan Kognitif	1. Kemampuan anak dalam menyusun rencana dalam permainan
		2. Kemampuan anak memecahkan kesulitan dalam permainan
		3. Kemampuan anak dalam mengenal perbedaan berdasarkan warna
		4. Kemampuan anak dalam mengenal bentuk dan ukuran permainan
		5. Kemampuan anak dalam mencocokkan setiap kepingan

Demikian pula melalui observasi dan wawancara yang peneliti lakukan, bahwa tujuan dari permainan puzzle angka dan huruf pada RA Al Fattah Panti Jember untuk meningkatkan kemampuan kognitif. Hal ini relevan dengan teori Yuliani mengatakan tentang penggunaan permainan puzzle memiliki banyak manfaat untuk menstimulus enam aspek perkembangan anak usia dini, terutama manfaat untuk meningkatkan kemampuan kognitifnya. Melalui permainan puzzle maka anak akan dapat melatih ketangkasan jari, koordinasi mata dan tangan, mengasah otak, mencocokkan, melatih kesabaran, memecahkan masalah.⁸⁸

Fakta dilapangan salah satu kelebihan adanya permainan puzzle angka dan huruf yaitu membuat anak menjadi gembira dan bersemangat saat mengikuti pembelajaran. Anak dapat mengembangkan aspek

⁸⁸ Yuliani, Rani, Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak, (Jakarta: Laskar Askara, 2008), Hal.43

perkembangannya, salah satunya yaitu kemampuan kognitif. Guru juga lebih aktif dan mudah dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan puzzle angka dan huruf pada anak usia 5-6 tahun di RA Al Fattah Panti Jember bahwa peneliti menyiapkan beberapa kegiatan yakni:

- a. Berbaris dan bernyanyi
- b. Persiapan berdoa
- c. Kegiatan pembelajaran Permainan Puzzle Angka dan Huruf di kelas
- d. Menyiapkan permainan puzzle angka dan huruf
- e. Memberikan pengarahannya juga aturan dalam permainan puzzle angka dan huruf
- f. Menjelaskan cara bermain puzzle angka dan huruf
- g. Memulai kegiatan bermain puzzle angka dan huruf
- h. Mengawasi anak bermain puzzle angka dan huruf
- i. Mengevaluasi permainan puzzle angka dan huruf

Permainan puzzle angka dan huruf pertama, guru menyiapkan peralatan terlebih dahulu agar anak lebih bisa mendalami dan memudahkan anak dalam permainan puzzle angka dan huruf.

Kegiatan kedua, guru memberikan pengarahannya juga aturan dalam kegiatan permainan puzzle angka dan huruf, tentang pengertian puzzle, bagaimana cara bermain puzzle, dan aturan dalam bermain. Tujuannya

agar anak bisa mengikuti aktivitas permainan puzzle angka dan huruf dengan baik.

Kegiatan ketiga, guru menjelaskan cara bermain puzzle angka dan huruf dimana guru menjelaskan secara detail cara bermain puzzle setelah itu guru menyuruh anak menjadi 6 kelompok dengan jumlah masing-masing kelompok 2 anak kemudian, maju secara bergantian 2 kelompok dan begitu dengan kelompok selanjutnya.

Kegiatan keempat, guru memulai kegiatan permainan puzzle angka dan huruf, pada kegiatan ini guru memanggil 2 kelompok terlebih dahulu kemudian mempersilahkan anak untuk memulai permainan puzzle sesuai dengan kelompoknya ini juga melatih anak untuk bekerjasama pada anak.

Kegiatan kelima, guru mengawasi anak bermain puzzle angka dan huruf, setelah anak memulai bermain puzzle. Tugas guru selanjutnya mendampingi dan mengawasi anak. Guru dapat membantu jika anak mengalami kesulitan atau kebingungan saat permainan berlangsung.

Kegiatan keenam, guru mengevaluasi kegiatan permainan puzzle angka dan huruf. Pada permainan ini guru melakukan penilaian atau evaluasi. Melalui permainan ini diharapkan nantinya anak mampu untuk meningkatkan kemampuan kognitif, melatih kesabaran anak, melatih daya ingat anak, mampu menyelesaikan masalah, melatih anak mengenal warna, melatih koordinasi mata dan tangan dan berdasarkan

tabel hasil capaian anak bahwa sebagian anak mulai sudah berkembang dengan baik.

Meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan puzzle angka dan huruf pada anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Al Fattah Jember hampir relevan dengan teori yang dikemukakan oleh oleh Yuliani nuraini dan Bambang Sujiono melakukan langkah-langkah, Guru membicarakan alat-alat yang akan digunakan oleh anak-anak untuk bermain, guru memberikan pengarahan sebelum bermain dan mengabsen serta menghitung jumlah anak bersama-sama, Guru membagikan tugas kepada anak sebelum bermain menjadi kelompok, agar tidak berebut saat bermain, Guru sudah menyiapkan alat sebelum anak bermain, anak bermain sesuai urutannya, dan guru hanya mengawasi atau mendampingi anak dalam bermain, apabila dibutuhkan anak guru dapat membantu, guru tidak banyak bicara dan tidak banyak membantu anak.⁸⁹

Dari data-data diatas setelah dianalisa dengan mengkombinasikan antara teori dan temuan dilapangan, maka dapat diinterpretasikan bahwa meningkatkan kemampuan kognitif melalui permainan puzzle angka dan huruf pada anak usia 5-6 tahun di RA Al Fattah Panti Jember Tahun Pelajaran 2022/2023.

⁸⁹ Yuliani Nuraini Sujiono dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, 81

Berdasarkan hasil temuan di RA Al Fattah Panti Jember bahwa permainan puzzle angka dan huruf juga meningkatkan kemampuan kognitif anak bidang warna hal ini tidak terlepas dari banyaknya warna dalam puzzle. Adapun kemampuan kognitif dalam bidang ini yang dapat diambil adalah :

Beberapa ahli mengemukakan pengertian tentang warna. Prawira menjelaskan bahwa : “Warna adalah salah satu unsur keindahan dalam seni dan desain selain unsur-unsur visual lainnya.”⁹⁰ Kemudian Nugraha mengatakan bahwa “Warna adalah kesan yang di peroleh mata dari cahaya dipantulkan oleh benda-benda yang dikenalnya”⁹¹

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa ada tiga unsur yang penting dari pengertian warna yaitu benda, mata, unsur dan cahaya. Dengan demikian, warna dapat didefinisikan sebagai unsur

cahaya yang di pantulkan oleh benda dan selanjutnya diinterpretasikan oleh mata berdasarkan cahaya yang mengenai benda tersebut.

a. Membedakan warna

Membedakan warna adalah proses memilah dan memilih warna dalam permainan puzzle, anak dilatih untuk membedakan dan menyebutkan warna antara biru, hijau, merah, merah muda, jingga, ungu, kuning, sehingga dengan teknik inilah secara tidak langsung

⁹⁰ Prawira, S.D. *Warna Sebagai Salah Satu Unsur Seni Dan Desain*. Jakarta : Depdikbud, 1999. H. 4

⁹¹ Nugraha, A. *Pengembangan Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini*. Bandung : JILSI Foundation, 2008. H. 34

akan membuat anak akan menjadi lebih mengetahui dan mengingat warna.

b. Mengenalkan warna

Kemampuan mengenal warna pada permainan puzzle angka dan huruf ini merupakan salah satu aspek dari kemampuan kognitif. Kemampuan mengenal warna pada anak merupakan hal yang sangat penting bagi perkembangan otaknya, sebab pengenalan warna pada anak dapat merangsang indera penglihatan otak. Warna juga dapat memancing kepekaan terhadap penglihatan yang terjadi karena warna yang ada pada benda dapat dilihat oleh mata.

Berdasarkan hasil temuan diatas relevan dengan teori bahwa bermain puzzle dapat dilakukan dengan cara menunjukkan setiap warna terlebih dahulu, kemudian mengidentifikasi warna sehingga anak dapat menemukan persamaan dan perbedaan warna, berbeda semua komponen (bentuk, warna serta ukuran).⁹²

2. Evaluasi permainan puzzle angka dan huruf untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA Al Fattah Panti Jember

Evaluasi tidak hanya bertujuan untuk memperbaiki suatu aspek perkembangan saja melainkan seluruh aspek perkembangan yang ada dalam pembelajaran. Tujuan utama dari kegiatan evaluasi adalah untuk membuat keputusan. Evaluasi memiliki peranan penting dalam

⁹² Pamadhi, *Seni Keterampilan Anak*, (Jakarta:Universitas Terbuka 2008) 9.5

keberhasilan suatu program mengingat hasil evaluasi dapat memberikan informasi yang berguna bagi pendidik, kelurga, dan masyarakat yang berkepentingan. Selain itu, terkadang evaluasi dapat bekerja untuk menempatkan sekolah pada posisi tertentu, jika dibandingkan dengan sekolah lainnya.⁹³

Evaluasi pembelajaran ini merupakan proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk menentukan tingkat pencapaian perkembangan anak. Evaluasi pembelajaran ini disesuaikan dengan indikator pencapaian perkembangan anak dan mengacu pada standar penilaian. Waktu evaluasi ini dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung.

Evaluasi yang dilakukan di RA Al Fattah Panti Jember ada 3 hal yaitu penilaian berupa observasi dengan menggunakan cecklist, guru dan anak terjun langsung dalam melakukan permainan puzzle angka dan huruf. Dimana guru menilai perkembangan kognitif masing-masing anak yang mampu dan belum mampu. Kemudian guru menggunakan teknik penilaian hasil karya berupa penugasan yang diberikan oleh guru. Evaluasi selanjutnya, menggunakan catatan anekdot untuk melihat segala gejala tingkah laku anak yang khusus baik positif maupun negatif yang dimana guru melihat semua aspek perkembangan yang dimiliki anak : fisik motorik, bahasa, kognitif, sosial emosional, nilai agama dan moral dan seni/kreativitas. Untuk evaluasi

⁹³ Leli Halimah, *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*, 244

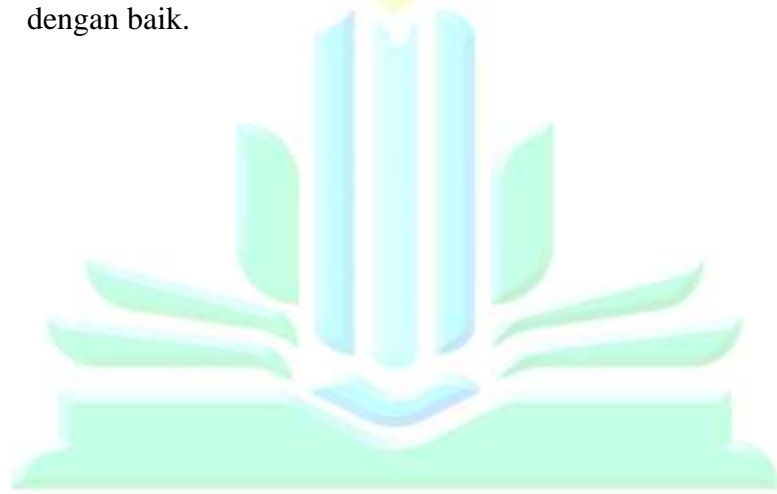
perkembangan di RA Al Fattah Panti Jember Guru telah menyiapkan indikator pencapaian perkembangan anak yang dapat dinilai dengan istilah (muncul/tidak muncul) yang dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung. Untuk evaluasi dari anekdot guru menilai semua kejadian anak selama berada didalam kelas, berupa kejadian anak menangis, terjatuh atau kejadian unik lainnya. Selanjutnya untuk penilaian hasil karya, dimana guru dapat menilai dari karya yang telah dibuat oleh anak dengan menggunakan istilah skors 4,3,2,1 atau muncul tidak muncul dapat disimpulkan bahwa evaluasi adalah pengumpulan kenyataan yang secara sistematis untuk menetapkan apakah dalam kenyataannya terjadi perubahan dalam diri anak dan menetapkan sejauh mana tingkat perubahan dalam pribadi anak.⁹⁴

Hasil pembelajaran permainan puzzle angka dan huruf untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak pada usia 5-6 tahun di RA Al Fattah Panti Jember melihat dari setiap aktivitas anak masing-masing. Setiap anak memiliki tingkat perkembangan yang berbeda-beda. Melihat hal tersebut maka tugas guru dalam menstimulasi pada anak yang belum berkembang lebih ditekankan sehingga strategi evaluasi yang diberikan oleh anak tidak sama. Evaluasi yang diberikan pada anak bertujuan untuk memberikan informasi baik pada peserta didik, orang tua, guru, bahkan masyarakat terkait perkembangan anak.

⁹⁴ Mursyid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD* (Bandung:Remaja Rosdakarya,2015)113.

Evaluasi pada peserta didik menjadikan motivasi pada anak untuk terus belajar dan berkembang sesuai yang diharapkan.

Sesuai yang dikemukakan oleh Bjokland bahwa “Guru berperan penting sebagai pengamat, melakukan perencanaan, dan melakukan evaluasi”. Dalam tugasnya sebagai pengamat guru harus melakukan observasi terlebih dahulu agar interaksi anak dengan sekitarnya berjalan dengan baik.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Sesuai dengan data-data yang ditemukan dilapangan dapat ditarik kesimpulan dibawah ini:

1. Permainan puzzle untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam bidang angka dan huruf di RA Al Fattah Panti Jember dilaksanakan dengan beberapa langkah, yaitu pertama guru menyiapkan alat atau media pembelajaran, kedua guru memberikan pengarahan dan aturan dalam permainan puzzle, ketiga guru menjelaskan cara bermain puzzle angka dan huruf dan membentuk enam kelompok, keempat guru memulai permainan puzzle angka dan huruf, kelima guru mengawasi anak bermain puzzle angka dan huruf, keenam guru memberikan penilaian atau evaluasi aktivitas permainan puzzle angka dan huruf oleh anak.

Kemudian meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam bidang warna melalui permainan puzzle angka dan huruf pada anak usia 5-6 tahun di RA Al Fattah Panti Jember kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah (1) guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan yaitu puzzle angka dan huruf (2) sebelum permainan puzzle angka dan huruf guru bertanya kepada anak-anak ada apa saja macam-macam warna? Kemudian anak menjawab biru, hijau, merah, merah muda, jingga, ungu, kuning, kemudian guru menanyai lagi satu persatu anak ada apa saja macam-macam warna, begitu seterusnya sampai anak benar-benar

mengingat dan faham (3) guru menjelaskan cara bermain puzzle (4) anak melaksanakan tugas seperti yang di contohkan guru, kemudian guru membimbing dan memotivasi anak serta (5) guru memberikan penghargaan kepada anak yang sudah mampu melaksanakan tugas dengan baik dan memberikan bimbingan serta motivasi kepada anak yang belum mampu melaksanakan tugas dengan baik.

2. Evaluasi pembelajaran permainan puzzle angka dan huruf untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun guru menggunakan penilaian hasil karya, catatan anekdot dan cecklist, dimana guru menilai anak sesuai dengan enam aspek perkembangan anak. Ketiga penilaian dirasa cocok untuk digunakan pada pembelajaran permainan puzzle angka dan huruf ini. Hasil karya digunakan untuk melihat hasil kekreatifitasan anak dalam mengemban tugas dari guru. Catatan anekdot digunakan untuk mengamati sikap baik ataupun tidak selama pembelajaran berlangsung.

B. Saran

Setelah melakukan penelitian dengan judul meningkatkan kemampuan kognitif melalui permainan puzzle angka dan huruf pada anak usia 5-6 tahun di RA Al Fattah Panti Jember terdapat beberapa keterbatasan. Keterbatasan tersebut dapat dijadikan saran untuk penelitian berikutnya. Beberapa saran yang dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Bagi lembaga dan kepala RA Al Fattah Panti Jember dalam pelaksanaan pembelajaran permainan puzzle angka dan huruf ini, kepala sekolah

benar-benar mengetahui hasil dari program pembelajaran dan mampu memberikan penguatan dan kekuatan terhadap apa yang sudah dibuat diawal program kerja.

2. Bagi guru-guru RA Al Fattah Panti Jember dapat menggunakan pembelajaran yang inovatif, variatif, dan kreatif. Serta dalam pembelajaran permainan puzzle angka dan huruf ini guru lebih memperhatikan dalam setiap perkembangan, aktivitas, dalam proses pembelajaran maupun diluar proses pembelajaran. Dan juga selalu memberikan contoh terbaik agar anak menirukan dengan baik pula kedepannya.
3. Bagi peserta didik, tetap dalam menimba ilmu dan selalu patuh kepada guru agar bisa meraih cita-cita yang diinginkan karena guru sebagai pengganti orang tua, saling menyayangi dan saling berbuat baik kepada sesama teman.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Muhammad Abdul Mu'thi, 2008 *"Be a Genius Teacher"*, terj. Najib Junaidi Surabaya: Pustaka Elba
- Ahmad Susanto, 2012 *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Permana MediaGroup
- Astuti, *"Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Ular Tangga"*, (Skripsi, STKIP Kusuma Negara 2019/2020)
- Candra, A.H, 2009 *"Permainan teka-teki silang bergambar dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial anak tunagrahita ringan"*. Jurnal Ortopedagogia.
- Darmadi, 2018 *"Asyiknya Belajar Sambil Bermain"*, Lampung: Guepedia.com
- Depdiknas, 2008 *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak* Jakarta: Depdiknas
- Desmita, 2009 *Psikologi Perkembangan Peserta Didik* Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Dharma Wanita Ringinpitu Tulungagung Kelompok A Tahun Pelajaran 2017/2018"
- Dwinami, 2014 *"Media Puzzle Untuk Belajar Anak Usia Dini"*
- Elo Paikoh, *"Penerapan Metode Bermain Puzzle dalam Meningkatkan Kognitif pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Kasih Ibu Krawangsari Natar Lampung Selatan Tahun Ajaran 2013/2014"*
- Faizah, dkk, 2017 *"Psikologi Pendidikan"*, Malang: Universitas Brawijaya Press
- H. Zaini, B. Munthe, dan S.A. Aryani. 2008 *"Strategi Pembelajaran Aktif"* Yogyakarta: Pustaka Insan Madani
- Hengki Barnaba Yudha, 2008 *Perkembangan Fisik dan Kognitif di Masa Kanak-Kanak Pertengahan* Jakarta: Bumi Aksara.
- Iskandar, 2009 *Metodologi Penelitian Kualitatif* Jakarta: Gaung Persada,
- Jalaluddin, 2003 *Teologi Pendidikan*, Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- M. Fadlillah, 2017 *"Bermain dan Permainan Anak"*, Jakarta: Prenada Media Group
- Mamik, 2015 *Metode Kualitatif*, Sidoarjo: Zifatama

- Mansur, 2011 *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. Yogyakarta:Pustaka Pelajar.
- Masganti Sit, 2017 “*Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*”, Jakarta: Kencana
- Masyah, M. S.2017 *Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Bermain Tebak Gambar Pada Anak Kelompok A1 Di PAUD Kemala Bhayangkari Bengkulu Utara*, Jurnal Ilmiah Potensia
- Moleong, 2011 *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung : Rosda.
- Mudjia Rahardjo,2010 *Jenis dan Metode Penelitian kualitatif*, Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim
- Muhammad Asrori,2009 *Psikologi Pembelajaran* Bandung: CV. Wacana Prima
- Muhammad Busyro Karim, Siti Herlinah Wifroh,2014 *Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif*, Jurnal PG-PAUD Trunojoyo
- Mursid, 2016 *Pengembangan Pembelajaran PAUD* Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Musthofa. 2006. *Fun Games For Kidst*.Jakarta: Rineka Cipta.
- Novitasari, 2007 Analisis permasalahan “*Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*”.
- Nuraini, 2019 “ *Penerapan Alat Permainan Edukatif Puzzle Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 tahundi PAUD Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung*” Lampung: Universitas Islam Negeri
- Puji Lestari, 2011 ”*Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Bermain Puzzle Pada Anak*” Sukoharjo, Kelompok B di TK Klumpri Desa Mojolaban”
- Reni Yuliani, 2009 *Metode Pembelajaran Pada Anak Usia Dini* Jakarta: Mitra Media
- Rifa’i Abubakar, *Pengantar Metodologi Penelitian*,
- Rosma, “ *Penanganan Anak Hiperaktif Melalui Terapi Permainan Puzzle (studi kasus) di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung*”.

- Ramli, M. 2005 *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Sandu Siyoto Dan Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*
- Siti Partini, 2008 *Perkembangan Kognitif Anak* Jakarta: Depdiknas
- Srimulyanti, “*Pengembangan Puzzle Edukatif sebagai Media Pengenalan Angka Untuk Kelompok A di TK Purbanegara*”, Yogyakarta. Gondokusuma
- Sudjana, Nana. 2009 *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT.Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono.2007 *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung:Alfabeta
- Sujiono, Bambang. 2009 *Mencerdaskan Perilaku Anak Usia Dini: Panduan Bagi Orang Tua Dalam Membina Perilaku Anak Sejak Dini*. Jakarta: Gramedia.
- Sukandarrumidi. 2006 *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pers UGM.
- Suryana, 2010 *Metode Penelitian*, Bandung, Universitas Pendidikan Indonesia
- Syamsu Yusuf L. N, 2011 *Perkembangan Peserta Didik* , Jakarta: Grafindo Persada
- Trimantara hermansyah. 2019 “ *Megembangkan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun melalui Alat Permainan Edukatif Puzzle*”, Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini
- Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, Jember, IAIN Press, 2019
- Umar sidqi dan Moh Miftachul Choiri, *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan*.
- Widdiya Rukma Dewi, 2019 *Pelaksanaan Tari Kreasi Dalam Pengembangan Kecerdasan Kinestetik Anak Di Paud Negri Pembina 1 Kota Bengkulu*, Skripsi, Iain Bengkulu
- Wahyudi, 2002, *400 Hadits Keutamaan Amal Beserta Penjelasannya*, Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Wahyuni indah, 2023 *Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Berdasarkan Gaya Belajar Pada Anak Usia Dini*, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Winda Gunarti, dkk 2010, “*Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*”, Jakarta: Universitas Terbuka

Wiyani . 2014 *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta:Gava Media

Yesi Ratna Sari, “ *Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK LPM Raman Endra*”.

Yoke April Arfianti,2017 “*Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini Mengenai Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Bermain Puzzle Di Tk Fitri*

Yudha, Hengki Barnaba. 2008 *Perkembangan Fisik dan Kognitif di Masa Kanak-Kanak Pertengahan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Yuliani, Reni 2009. *Metode Pembelajaran Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Mitra Media.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 1

Surat keaslian tulisan

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ayu Lestari

Fakultas/Program Studi : FTIK/ Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Tempat/Tanggal Lahir : Jember, 16 Januari 2000

Alamat : Jl. Jaya Negara Dusun Krajan Desa Pecoro Kec.
Rambipuji Kab. Jember

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Puzzle Angka Dan Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Al Fattah Panti Jember Tahun Pelajaran 2022/2023." adalah benar-benar karya asli saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Jember, 10 Desember 2022

Yang Menyatakan



Ayu Lestari
NIM. T20185071

Lampiran 2

MATRIK PENELITIAN KUALITATIF

Judul	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Fokus Masalah
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN PUZZLE HURUF DAN ANGKA PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA AL FATTAH PANTI JEMBER TAHUN PELAJARAN 2022/2023	<ol style="list-style-type: none"> Meningkatkan kemampuan kognitif Melalui permainan puzzle huruf dan angka 	<ol style="list-style-type: none"> Angka Huruf 	<ol style="list-style-type: none"> Menyebutkan lambang bilangan 1-10 Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung Mampu mengurutkan lima atau lebih berdasarkan jumlah angkanya Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran (3 variasi). Mengenal benda dengan mengelompokkan berbagai benda dilingkungannya, berdasarkan ukuran, pola, fungsi, si 	<ol style="list-style-type: none"> Informan : <ol style="list-style-type: none"> Kepala sekolah Guru Siswa/Siswi Wali Murid Dokumentasi Kepustakaan 	<ol style="list-style-type: none"> Pendekatan : Pendekatan kualitatif Lokasi Penelitian : Di Raudhatul Athfal Al Fattah Panti Jember Subyek Penelitian : <ol style="list-style-type: none"> Kepala Sekolah Guru Kelas Siswa-siswi Wali murid Teknik Pengumpulan Data : <ol style="list-style-type: none"> Teknik Observasi Teknik wawancara Teknik Dokumentasi 	<ol style="list-style-type: none"> Bagaimana kegiatan puzzle dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam bidang angka, huruf dan warna melalui permainan puzzle angka dan huruf pada anak usia 5-6 tahun di RA Al Fattah Panti Jember Tahun Pelajaran 2022/2023? Bagaimana evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan puzzle huruf dan angka pada anak kelompok B1 Di RA Al Fattah Panti Jember Tahun

			<p>fat, suara, dan ciri-ciri lainnya</p> <p>5. Menenal pola ABCD</p> <p>6. Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dan menghubungkan nama dan tulisan benda dengan benda yang lain</p> <p>7. Mengkalsifikasikan benda berdasarkan warna</p> <p>a. Rasa tanggung jawab</p> <p>b. Disiplin</p> <p>c. Mandiri</p> <p>d. Kreatif dan terampil</p>	<p>5. Analisis Data</p> <p>1) Kondensasi data</p> <p>2) Penyajian data</p> <p>3) Penarikan kesimpulan</p> <p>6. Keabsahan Data</p> <p>3. Triangulasi sumber</p> <p>4. Triangulasi teknik</p>	Pelajaran 2022/2023.
--	--	--	---	--	----------------------

Lampiran 3

PEDOMAN PENELITIAN

Wawancara

- a. Kepala Sekolah
 1. Bagaimana sejarah berdirinya RA Al Fattah Panti?
 2. Apa Visi dan Misi berdirinya RA Al Fattah Panti?
 3. Ada berapa jumlah tenaga pendidik/guru dan jumlah anak didik di RA Al Fattah Panti?
 4. Apa harapan utama dalam dilakukannya permainan puzzle angka dan huruf untuk meningkatkan kemampuan kognitif?
- b. Wali kelas
 4. Bagaimana permainan puzzle angka dan huruf dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak?
 5. Bagaimana permainan puzzle angka dan huruf dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam bidang warna?
 6. Sejak kapan permainan puzzle angka dan huruf diterapkan di dalam pembelajaran RA Al Fattah Panti?
 7. Kapan permainan puzzle angka dan huruf dilaksanakan di kelas B?
 8. Apa saja hal-hal yang perlu disiapkan dalam permainan puzzle angka dan huruf?
 9. Apa saja proses perencanaan dalam permainan puzzle angka dan huruf?
 10. Bagaimana langkah-langkah mengerjakan permainan puzzle angka dan huruf pada anak?

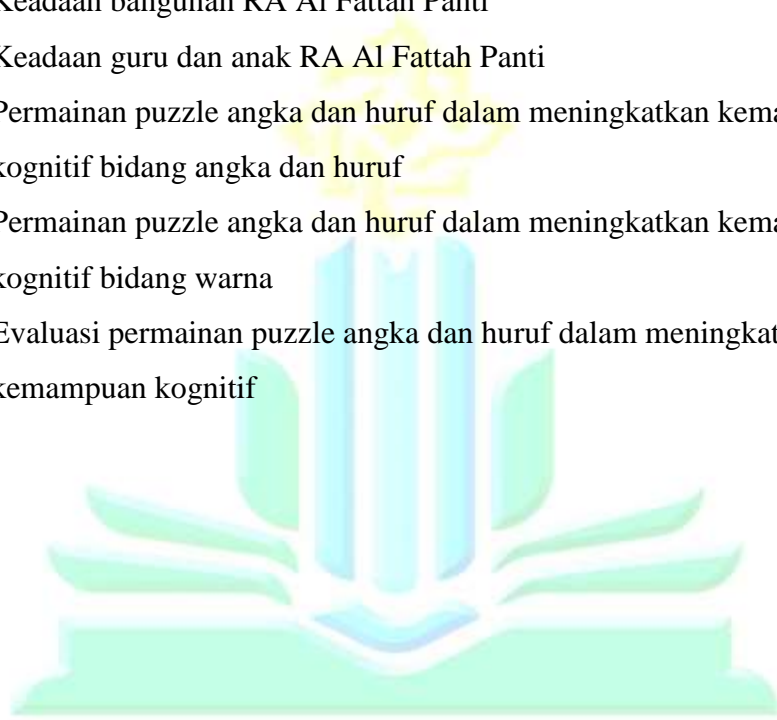
Dokumentasi

- a. Sejarah berdirinya RA Al Fattah Panti
- b. Visi dan Misi RA Al Fattah Panti
- c. Struktur Organisasi RA Al Fattah Panti
- d. Data guru dan anak RA Al Fattah Panti

- e. Kegiatan pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui permainan puzzle angka dan huruf

Observasi

- e. Keadaan bangunan RA Al Fattah Pant
- f. Keadaan guru dan anak RA Al Fattah Pant
- g. Permainan puzzle angka dan huruf dalam meningkatkan kemampuan kognitif bidang angka dan huruf
- h. Permainan puzzle angka dan huruf dalam meningkatkan kemampuan kognitif bidang warna
- i. Evaluasi permainan puzzle angka dan huruf dalam meningkatkan kemampuan kognitif



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 4

**JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
DI RA AL FATTAH PANTI JEMBER**

NO	TANGGAL	KEGIATAN	PENERIMA	PARAF
1.	01 November 2022	Silaturahmi dan memberikan surat izin penelitian	Siti Kalimah, S.Pd	f
2.	07 November 2022	Memulai wawancara dengan kepala sekolah	Siti Kalimah, S.Pd	f
3.	08 November 2022	Wawancara dengan guru kelas A	Maizzatul Iqfiah	Maizzatul Iqfiah
4.	09 November 2022	Wawancara dengan guru kelas B	Siti Afiyah	Siti Afiyah
5.	11 November 2022	Tindak lanjut dari wawancara dari data yang kurang lengkap	Siti Kalimah, S.Pd	f
6.	14 November 2022	Wawancara dengan guru kelas B dan konsultasi terkait dengan perkembangan anak	Siti Afiyah	Siti Afiyah
7.	15 November 2022	Meminta data-data peningkatan anak kelas B	Siti Afiyah	Siti Afiyah
8.	17 November 2022	Meminta dokumentasi kegiatan yang berhubungan dengan Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Puzzle Angka dan Huruf di kelas B	Siti Afiyah	Siti Afiyah
9.	30 November 2022	Meminta surat selesai penelitian	Siti Kalimah, S.Pd	f

Jember, 01 November 2022
Kepala Sekolah RA Al Fattah



Siti Kalimah, S.Pd

Lampiran 5

**RA AL FATTAH
TAHUN AJARAN 2022/2023
PENILAIAN PERKEMBANGAN HARIAN**

Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun
Hari/Tanggal : Selasa, 08 November 2022

KEGIATAN	INDIKATOR	RAISA	AZKA	ABIL	ALAN	NABIL	AZRA	SANTI	FAREL	AGUNG	LABIB	TATA	ZULFA
Penyambutan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berlaku ramah 2. Memberi salam 3. Mengucapkan rasa syukur kepada Tuhan 	BSB	BSH	SAKIT	BSH	SAKIT	BSH	BSB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
		BSB	BSH		BSH		BSH	BSB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
		BSH	BSH		BSH		BSH	BSB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penerapan SOP pembukaan 2. Berdiskusi tentang anggota tubuh 3. Bercerita tentang permainan puzzle angka dan huruf 4. Menyanyi lagu anggota tubuh 5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan 	BSB	BSH		BSH		BSH	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
		BSB	BSB		BSH		BSB	MB	BSB	MB	BSB	BSB	MB
		BSB	BSB		BSB		BSB	MB	BSB	MB	BSB	BSB	MB
		BSH	BSH		BSH		BSH	BSB	BSH	BSB	BSH	BSH	BSB
		MB	MB		MB		MB	BB	MB	BB	MB	MB	BB

	bermain												
Inti	<ol style="list-style-type: none"> Menjiplak anggota tubuh dan menulis nama sendiri Mengurutkan angka mulai dari 1-10 Bermain puzzle angka dan huruf 	BSB	BSH		MB		BSB	BSB	BSB	MB	BSH	BSB	MB
		BSH	BSH		BSH		BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
		BSH			BSH		BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> Menanyakan perasaannya selama hari ini Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai Menginformasikan kegiatan untuk besok Penerapan SOP 	BSB	BSB		BSB		BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
		BSB	BSB		MB		BSB	MB	BSB	MB	BSB	MB	BSB
		MB	MB		BB		MB	BB	MB	BB	MB	BB	MB

	penutupan	BSB	BSB		BSB		BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
--	-----------	-----	-----	--	-----	--	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

Keterangan :

- d. Indikator dalam format sesuai dengan tercantum dalam RPPH
- e. Setiap anak diukur ketercapaian perkembangan sesuai dengan indikatornya.
Kolom pencapaian perkembangan di isi dengan kategori
 1. (BB) = Belum Berkembang
 2. (MB) = Mulai Berkembang
 3. (BSH) = Berkembang Sesuai Harapan
 4. (BSB) = Berkembang Sangat Baik



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

RA AL FATTAH
TAHUN AJARAN 2022/2023
PENILAIAN PERKEMBANGAN HARIAN

Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun
 Hari/Tanggal : Senin, 14 November 2022

KEGIATAN	INDIKATOR	RAISA	AZKA	ABIL	ALAN	NABIL	AZRA	SANTI	FAREL	AGUNG	LABIB	TATA	ZULFA
Penyambutan	1. Berlaku ramah 2. Memberi salam 3. Mengucapkan rasa syukur kepada Tuhan	BSB BSB BSH	BSH BSH BSH	BSB BSH BSB	BSH BSH BSH	SAKIT	BSH BSH BSH	BSB BSH BSB	BSH BSH BSH	BSH BSH BSH	BSH BSH BSH	BSH BSH BSH	BSH BSH BSH
Pembukaan	1. Penerapan SOP pembukaan 2. Berdiskusi tentang macam-macam buah-buahan 3. Bercerita tentang buah ciptaan Allah 4. Bernyanyi lagu aku suka makan buah 5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain	BSB BSB BSB BSH BSH	BSH BSB BSB BSH BSH	BSB MB MB BSB BB	BSH BSH BSB BSH MB		BSH BSB BSB BSH MB	BSB MB MB BSB BSB	BSB BSB BSB BSH MB	BSB MB MB BSB BB	BSB BSB BSB BSH MB	BSB BSB BSB BSH BSB	BSB MB BSH BSB BB

Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan nama-nama buah sekaligus warnanya 2. Menyebutkan warna yang ada pada puzzle 3. Melakukan tanya jawab mengenai macam-macam warna puzzle 4. Mengajak bermain dan menebak warna sesuai nama buah 	BSB	BSH	BSB	MB		BSB	BSB	BSB	MB	BSH	BSB	MB
		BSH	BSH	BSH	BSH		BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
		BSH		BSH	BSH		BSH	BSH	BSH	BSB	BSH	BSH	BSH
		BSB		BSH			BSH	BSB	BSB	BSB	BSH	BSH	BSB
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menanyakan perasaannya selama hari ini 2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai 3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan 	BSB	BSB	BSB	BSB		BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
		BSB	BSB	MB	MB		BSB	MB	BSB	MB	BSB	MB	BSB

	4. Menginformasikan kegiatan untuk besok	BSH	MB	BB	MB		MB	BB	BSH	BB	BSH	BB	MB
	5. Penerapan SOP penutupan	BSB	BSB	BSB	BSB		BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
		BSH	BSH	BSB	MB		BSH	BSH	BSB	BSH	BSB	BSH	BSB

Keterangan :

1. Indikator dalam format sesuai dengan tercantum dalam RPPH
2. Setiap anak diukur ketercapaian perkembangan sesuai dengan indikatornya.

Kolom pencapaian perkembangan di isi dengan kategori

1. (BB) = Belum Berkembang
2. (MB) = Mulai Berkembang
3. (BSH) = Berkembang Sesuai Harapan
4. (BSB) = Berkembang Sangat Baik

Lampiran 6

RA AL FATTAH
TAHUN AJARAN 2022/2023
CATATAN ANEKDOT

Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun
Hari/Tanggal : Selasa, 08 November 2022

Nama	Tempat	Waktu	Peristiwa atau Perilaku
Agung	Ruang kelas B	Pk. 08.26	Agung tidak mau mengerjakan tugas dan dia bermain sendiri dengan mainannya
Azra	Ruang kelas B	Pk. 09.30	Azra mengajak guru untuk memberikan tebak-tebakan tentang hewan
Azdkiya	Ruang kelas B	Pk. 09.00	Azdkiya mengumpulkan tugas dari guru, kemudian Azdkiya mengambilkan spidol yang jatuh



Guru Kelas B

Siti Afiyah

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

RA AL FATTAH
TAHUN AJARAN 2022/2023
CATATAN ANEKDOT

Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun
Hari/Tanggal : Senin, 14 November 2022

Nama	Tempat	Waktu	Peristiwa atau Perilaku
Alan	Halaman sekolah	10.00	Alan tidak sengaja memukul temannya karena tersenggol
Farel	Ruang kelas B	09.14	Farel menangis karena Nabil tidak sengaja melempar penghapus terkena pada kepalanya
Azdkiya	Ruang kelas A	09.00	Azdkiya memberikan uang kepada Azra karena uangnya hilang
Zulfa	Ruang kelas B	09.15	Zulfa berani bercerita tentang hari liburannya kemaren sedang berada dirumah nenek




Guru Kelas B

Siti Afiyah

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 7

**CATATAN PENILAIAN HASIL KARYA
RA AL FATTAH PANTI JEMBER
TAHUN AJARAN 2022/2023**

HASIL KARYA ANAK	HASIL PENGAMATAN
	<ul style="list-style-type: none">• Azka bermain puzzle dengan baik dan mengurutkan angka dengan benar• Agung terlalu terburu-buru sehingga saat bermain puzzle tidak berurut• Azra dapat menyebutkan huruf dan bilangan 1-10 dengan benar
	<ul style="list-style-type: none">• Labib dapat mengurutkan huruf dengan sangat baik• Azka dapat menunjukkan dan menyebutkan huruf dengan baik• Azra dapat menebak warna yang ada pada buah-buahan
	<ul style="list-style-type: none">• Raisa dapat mengelompokkan benda dengan berbagai warna yang ada pada puzzle• Tata dapat menyebutkan macam-macam buah beserta warnanya• Zulfa masih kesulitan saat bermain puzzle

MEDIA PUZZLE



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 8

**DOKUMENTASI PENELITIAN
DI RA AL FATTAH PANTI JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**





UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

**KEGIATAN PEMBELAJARAN MELALUI PERMAINAN PUZZLE
ANGKA DAN HURUF
DI RA AL FATTAH PANTI JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**





UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 9

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) KURIKULUM 2013 TAHUN AJARAN 2022/2023

- Semester / Minggu / Hari ke : 1/2/2
Hari, tanggal : Selasa, 08 November 2022
Materi Pembelajaran : Tema : Diriku/
- Sub Tema : Aku
- Cakupan tema : Fungsi anggota tubuh
Tujuan : Untuk melatih keterampilan anak melalui permainan puzzle angka dan huruf
Kompetensi Dasar (KD) : 1.1, 1.3, 1.7, 2.4, 2.6, 3.3, 3.2, 4.2, 4.4, 4.5
Materi Kegiatan : - Menghargai hasil karya orang lain
- Mengetahui apa yang terjadi
- Berketerampilan dalam mengenal angka dan huruf
- Mau meminjamkan miliknya
- Memberi dan meminta maaf
- Macam-macam anggota tubuh
- Fungsi anggota tubuh
- Garis tegak, datar, lengkung
- Mengendalikan emosi
Materi Pembiasaan : - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucap salam
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan bermain
- Mencuci tangan dan menggosok gigi
Alat Dan Bahan : - Buku paket/buku tulis
- Spidol/pensil
- Gambar anggota tubuh
- Puzzle angka dan huruf

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Berdoa mulai pelajaran
2. Membaca Surat-surat Pendek
3. Tepuk-tepuk (tepuk semangat)
4. Bernyanyi lagu “anggota tubuh”

B. KEGIATAN INTI

1. Tanya jawab apa saja anggota tubuh
2. Berdiskusi macam-macam anggota tubuh
3. Berdiskusi fungsi anggota tubuh
4. Menjiplak anggota tubuh sesuai jenis kelamin
5. Menulis nama sendiri
6. Bermain puzzle angka dan huruf
7. Mengurutkan angka 1-10
8. Tanya jawab mengenai angka 1-10

C. ISTIRAHAT

1. Bermain bebas
2. Cuci tangan
3. Berdoa
4. Makan

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan perasaan hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Doa penutup

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Menghargai hasil karya orang lain
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan
 - a. Dapat menyebutkan macam-macam anggota tubuh
 - b. Dapat menyebutkan fungsi anggota tubuh
 - c. Dapat menyebutkan angka 1-10
 - d. Dapat mengurutkan angka 1-10
 - e. Dapat menjiplak gambar
 - f. Dapat menulis namanya sendiri
 - g. Dapat bermain puzzle angka dan huruf

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
(RPPH)**

**KURIKULUM 2013
TAHUN AJARAN 2022/2023**

- Semester / Minggu / Hari ke : 1/3/1
Hari tanggal : Senin, 14 November 2022
Materi Pembelajaran : Tema : Tanaman Ciptaan Allah
- Sub Tema : Buah (Pisang)
- Tujuan : Melatih keterampilan anak melalui permainan puzzle angka dan huruf
- Kompetensi Dasar (KD) : 1.1, 1.2, 2.13, (3.1-4.1), (3.2-4.2), (NAM). 2.1, (3.3-4.3), (3.4-4.4), (Fisik Motor). 2.5, 2.6, 2.7, 2.8, 2.9, 2.10, 2.11, 2.12, (3.14-4.14) (Sosem). 2.2, 2.3, (3.5-4.5), (3.6-4.6), (3.7-4.7), (3.8-4.8), (3.9-4.9) (Kognitif). (3.10-4.10), (3.11-4.11), (3.12 4.12),(3.13-4.13), (Bahasa). 2.4, (3.15-4.15). (Seni).
- Materi Kegiatan : - Mengenalkan macam-macam buah
- Mengenalkan bagian-bagian tanaman buah
- Manfaat tanaman buah.
- Mengenal macam-macam warna
- Tanya jawab mengenai warna buah
- Tanya jawab mengenai warna puzzle
- Materi Pembiasaan : - Mengucap salam.
- Membaca surat pendek
- Bernyanyi lagu rasa buah pisang
- Berdoa sebelum dan sesudah belajar
- Cuci tangan
- Berdoa sebelum dan sesudah makan
- Tepuk-tepuk (semangat)
- Alat dan Bahan : - Gambar macam-macam buah
- Puzzle angka dan huruf
- A. KEGIATAN PEMBUKA**
1. Berdoa mulai pelajaran
 2. Berdiskusi tentang macam-macam buah
 3. Guru mengajak anak menyanyi lagu suka makan buah
- B. KEGIATAN INTI**
1. Guru menanyakan kepada anak-anak siapa yang pernah makan buah pisang
 2. Guru menyebutkan macam-macam buah dan memberitahukan buah-buahan itu ciptaan Allah
 3. Guru mengenalkan buah-buahan dan menyebutkan warnanya
 4. Guru mengajak anak untuk bermain dan menebak warna yang ada pada puzzle
 5. Guru melakukan tanya jawab mengenai macam-macam warna puzzle
- C. ISTIRAHAT**
1. Bermain bebas

2. Cuci tangan
3. Berdoa
4. Makan

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Guru mengajak anak-anak menyanyi lagu suka makan buah pisang
2. Sebelum pulang guru mengajak anak untuk merapikan/membereskan perlengkapan pribadi untuk dibawa pulang kerumah
3. Guru mengajak anak berdoa sebelum pulang
4. Guru memberikan pesan-pesan dan memberitahukan pembelajaran besok
5. Guru mempersilahkan anak-anak untuk pulang

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Menghargai hasil karya orang lain
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan
 - a. Dapat menyebutkan macam-macam buah
 - b. Dapat menyebutkan macam-macam warna
 - c. Dapat menceritakan pengalaman dirumah
 - d. Dapat bermain sesuai aturan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R



Lampiran 11

**PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER
RA AL FATTAH
KECAMATAN PANTI**

Jl. Kapuas No. 01 Dusun Kasian Kec Panti Kab Jember Kode pos
68153

**SURAT KETERANGAN
NOMOR :**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : SITI KALIMAH, S.Pd.
Jabatan : Kepala Sekolah RA Al Fattah
Instansi : RA Al Fattah
Alamat : Jl. Kapuas No. 01 Dusun Kasian Kec. Panti

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Ayu Lestari
NIM : T20185071
Fakultas/jurusan : FTIK/PIAUD
Universitas : UIN KH. Achmad Shiddiq Jember

Benar-benar telah melakukan penelitian dalam rangka penulisan skripsinya yang berjudul Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Puzzle Angka dan Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al Fattah Panti Jember Tahun Pelajaran 2022/2023 sejak 01 November 2022 sampai 30 November 2022, dan telah pula membahas materi hasil penelitiannya dengan kami.

Jember, 01 April 2022
Kepala RA Al Fattah



Siti Kalimah, S.Pd

Lampiran 12

BIODATA PENULIS



Nama : Ayu Lestari
Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 16 Januari 2000
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
NIM : T20185071
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Prodi : Pendidikan Anak Usia Dini
Alamat : Jl. Jayanegara Dusun Krajan Desa Pecoro Kec.
Panti Kab. Jember
No Telepon : 085708758416
Email : ayu.esta1601@gmail.com
Riwayat Pendidikan : 1. SDN Pecoro 03
2. SMPN 02 Rambipuji
3. SMK 02 Pancasila