



**PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK B1
MELALUI PERMAINAN LABIRIN DI TK TERPADU
NAILUL MARAM KECAMATAN KALIWATES
KABUPATEN JEMBER TAHUN PELAJARAN
2016/2017**

SKRIPSI

Oleh
Dina Lisdiana
NIM 130210205053

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER**

2017



**PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK B1
MELALUI PERMAINAN LABIRIN DI TK TERPADU
NAILUL MARAM KECAMATAN KALIWATES
KABUPATEN JEMBER TAHUN PELAJARAN**

2016/2017

SKRIPSI

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Dina Lisdiana

NIM 130210205053

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER**

2017

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah uji syukur kehadirat Allah Swt atas segala limpahan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga karya ilmiah ini dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada junjungan Nabi besar Muhammad Saw yang telah membawa umatnya pada jalan yang terang benderang di muka bumi ini. Dengan segenap ketulusan dan keikhlasan, kupersembahkan karya ini kepada:

1. kedua orang tuaku tercinta, Ibunda Sabi'ah dan Ayahanda Sijowarno. Terima kasih atas untaian dzikir dan do'anya yang selalu mengiringi langkahku, atas kesabaran, pengorbanan, nasihat, motivasi dan kasih sayang yang tiada henti selama ini;
2. guru-guruku sejak Taman Kanak-Kanak sampai dengan Perguruan Tinggi, yang telah memberikan ilmu dan bimbingannya dengan penuh ikhlas dan sabar;
3. almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang kubanggakan.

MOTTO

وَلَدٌ وَبِهِ، يُنْتَفَعُ وَعِلْمٌ جَارِيَةٌ، صَدَقَةٌ: ثَلَاثٌ مِنْ إِلَّا عَمَلُهُ انْقَطَعَ الْإِنْسَانُ مَاتَ إِذَا
لَهُ يَدْعُو صَالِحٌ.

“Jika seorang manusia meninggal dunia, maka pahala amalnya terputus, kecuali tiga hal: shadaqah jariyah, ilmu yang bermanfaat, dan anak shalih yang mendo’akannya.”

(Abu Hurairah Radhiyallaahu ‘anhu)*



* Jawas, Yazid bin Abdul Qadir. 2012. Abu Hurairah Radhiyallaahu ‘anhu.
<http://al-quranbahasa.blogspot.co.id/2012/06/penghalang-dalam-menuntut-ilmu-niat.html>
[Diakses pada 17 Mei 2017].

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dina Lisdiana

NIM : 130210205053

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B1 Melalui Permainan Labirin di TK Terpadu Nailul Maram Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi mana pun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak mana pun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 21 April 2017

Yang Menyatakan,

Dina Lisdiana

NIM 130210205053

SKRIPSI

**PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK B1
MELALUI PERMAINAN LABIRIN DI TK TERPADU NAILUL
MARAM KECAMATAN KALIWATES KABUPATEN JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

Oleh

Dina Lisdiana

NIM 130210205053

Pembimbing

Dosen Pembimbing I : Dr. Nanik Yuliati, M.Pd

Dosen Pembimbing II : Drs. Misno A. Lathif, M.Pd

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B1 Melalui Permainan Labirin di TK Terpadu Nailul Maram Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

hari :
tanggal :
tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji

Ketua,

Sekretaris,

Dr. Nanik Yuliati, M.Pd
NIP. 19610729 198802 2 001

Drs. Misno A. Lathif, M.Pd
NIP. 19550813 198103 1 003

Anggota I,

Anggota II,

Dra. Khutobah, M.Pd
NIP. 19590904 198103 1 005

Drs. Syarifuddin, M.Pd
NIP. 195905201 198602 1 001

Mengesahkan
Dekan FKIP Universitas Jember,

Prof. Dafik, M. Sc, Ph. D
NIP. 19680802 199303 1 004

RINGKASAN

Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B1 Melalui Permainan Labirin di TK Terpadu Nailul Maram Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017; Dina Lisdiana, 130210205053; 2017; 63 halaman; Jurusan Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Taman Kanak-kanak memberikan pelayanan pendidikan untuk merangsang perkembangan potensi anak secara komprehensif, salah satunya ialah kemampuan kognitif yang mengarah pada berhitung. Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang dilakukan di TK Terpadu Nailul Maram Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember diketahui bahwa kemampuan kognitif anak kelompok B1 cukup rendah. Sebanyak 66,67% dari 15 anak terdapat 7 anak memiliki kemampuan kognitif cukup rendah. Hal ini disebabkan karena dalam proses pembelajaran media kurang menarik perhatian anak dalam mengembangkan kemampuan kognitif sehingga membuat beberapa anak bosan dan tidak fokus belajar di kelas.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dilakukan penelitian dengan menerapkan permainan labirin. Masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini yaitu bagaimanakah penerapan permainan Labirin dalam meningkatkan kemampuan kognitif dan bagaimanakah peningkatan kemampuan kognitif anak kelompok B1 melalui permainan Labirin di TK Terpadu Nailul Maram Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan mendeskripsikan penerapan kemampuan kognitif dengan permainan Labirin yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B1 melalui permainan Labirin di TK Terpadu Nailul Maram Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember.

Subjek Penelitian ini adalah anak kelompok B1 TK Terpadu Nailul Maram Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember. Jenis penelitian ini adalah PTK dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Metode pengumpulan

data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi dan tes.

Proses Penerapan permainan labirin dalam penelitian ini dilakukan 2 siklus. Siklus I guru menjelaskan aturan bermain dari permainan labirin. Selanjutnya anak langsung mempraktekkan bermain labirin sesuai dengan nomer urut. Saat anak bermain anak mencari angka dan gambar yang sama. Setelah selesai bermain permainan labirin, anak diperintahkan untuk menghitung semua jumlah gambar dan angka yang diambilnya, kemudian anak menyebutkan hasil dari penjumlahan, lalu setelah itu anak mencari angka sesuai dengan jumlah yang dihitungnya. Setelah itu anak menunjukkan lambang bilangan yang 1-10 kedepan kelas, dan setelah benar anak menempel gambar dan angka ke kertas manila yang sudah disediakan, kemudian anak kembali lagi mencari angka dan gambar dimulai dari pintu masuk labirin. Siklus II guru lebih jelas lagi menjelaskan aturan permainan labirin. Pada pembelajaran ini guru langsung memimpin anak untuk berbaris bergantian memilih gambar dan angka. Setelah itu anak memasuki labirin dengan merangkak dan mencari gambar yang sama serta mencari jalan keluar dari labirin tersebut. Lalu anak diperintah menghitung jumlah dari angka dan gambar yang telah dipilihnya, menyebutkan hasil dari penjumlahan 1-10, dan menunjukkan bilangan 1-10 kepada guru. Jika anak yang paling banyak mencari gambar dan angka beserta jumlah, maka anak diberi stiker oleh guru supaya anak merasa senang dalam bermain labirin dan juga kognitif anak dapat tercapai dengan baik.

Peningkatan kemampuan kognitif anak kelompok B1 melalui permainan labirin diketahui nilai rata-rata belajar anak pada prasiklus 46,67 menjadi 88,33 pada siklus I dan 99,4 pada siklus II. Atas dasar itu, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan labirin dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B1 di TK Terpadu Nailul Maram.

Saran yang berkaitan dengan penerapan permainan labirin yaitu sebagai masukan variasi media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam berhitung, supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B1 Melalui Permainan Labirin di TK Terpadu Nailul Maram Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Drs. Moh. Hasan, M.Sc., Ph. D., selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof Dafik, M. Sc, Ph. D., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Dr. Nanik Yuliati, M.Pd., selaku ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember, sekaligus Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan perhatian dalam membimbing penulis untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini;
4. Dra. Khutobah, M.Pd., selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini sekaligus Dosen Pembahas;
5. Drs. Misno A. Lathief, M.Pd., sebagai Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan perhatian dalam membimbing penulis untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini;
6. Drs. Syarifuddin, M.Pd., sebagai Dosen Penguji;
7. Prof. Dr. M. Sulthon, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing penulis selama menjadi mahasiswa;
8. Seluruh Dosen FKIP Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini;
9. Kepala sekolah dan guru kelompok B1 serta seluruh guru TK Terpadu Nailul Maram yang telah memberikan izin penelitian dan membantu serta memberi masukan demi kelancaran penelitian;

10. Orang tuaku, Ayahanda Sijowarno dan Ibunda Sabi'ah, Kakakku Vindi Dwi Aprilianti, serta Adikku Ahmad Fardin Khairuddin dan seluruh keluarga besarku yang selalu memberi dukungan moral maupun materil serta do'a untuk kelancaran perkuliahanku dan memberikan motivasi kepadaku;
11. Teman spesialku Moh. Hasan Basri yang telah memberi semangat dan dukungan selama penulisan skripsi ini;
12. Sahabat-sahabatku (Elis Suryani, Novita Mifthy Hidayat, Putri Rahayu S.D.R, Irmawati Krisna Dewi, Putri Septiyanita, Frenti Kharisma Sari, Fina Roidatus, Desi Agustin, Nurul Hariyanti, Ade Putri Lasdiarti, Candra Wahyudi Rahman) yang telah menemani dan memberi dukungan baik suka maupun duka;
13. Teman-temanku Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini angkatan 2013 yang telah memberikan dukungan dan segala bantuan selama masa kuliah maupun saat penulisan skripsi ini;
14. Teman-temanku alumni Pondok Pesantren Nurul Jadid yang selalu memberikan semangat dan do'anya;
15. Berbagai pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam penyusunan skripsi ini;

Semoga segala bantuan yang telah diberikan kepada penulisan selama ini mendapatkan balasan dari Allah SWT. Penulis juga mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak untuk memperbaiki skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Amin.

Jember, 21 April 2017

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSEMBAHAN.....	ii
MOTTO	iii
PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PEMBIMBINGAN.....	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
RINGKASAN	vii
PRAKATA	ix
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.3 Manfaat Penelitian.....	6
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Hakikat Kognitif	8
2.1.1 Pengertian Kognitif.....	8
2.1.2 Tahap-Tahap Perkembangan Kognitif.....	10
2.1.3 Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif	12
2.1.4 Klasifikasi Pengembangan Kognitif	14
2.1.5 Pengertian Kemampuan Berhitung	14
2.1.6 Metode Pengembangan Kemampuan Berhitung	15
2.2 Hakikat Permainan.....	16
2.2.1 Makna Bermain.....	16

2.2.2 Manfaat Permainan Bagi Anak.....	17
2.2.3 Tahapan Perkembangan Bermain	20
2.3 Permainan Labirin.....	22
2.4 Manfaat Permainan Labirin.....	23
2.5 Hubungan Kemampuan Kognitif dengan Kegiatan	
Permainan Labirin	25
2.6 Penelitian yang Relevan	26
2.7 Kerangka Berpikir.....	27
2.8 Hipotesis Penelitian.....	28
BAB 3. METODE PENELITIAN.....	29
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	29
3.2 Subjek Penelitian	29
3.3 Definisi Operasional.....	30
3.3.1 Kemampuan Kognitif	30
3.3.2 Permainan Labirin.....	30
3.4 Jenis dan Rancangan Penelitian.....	30
3.5 Prosedur Penelitian.....	31
3.5.1 Prasiklus.....	31
3.5.2 Siklus I.....	32
3.5.3 Siklus II.....	34
3.6 Data dan Sumber Data	34
3.7 Metode Pengumpul Data.....	35
3.7.1 Metode Observasi	35
3.7.2 Metode Wawancara	35
3.7.3 Tes.....	36
3.7.4 Metode Dokumentasi.....	36
3.8 Teknik Analisis Data.....	37
3.8.1 Langkah-langkah Analisis data.....	37
3.8.2 Kriteria Penilaian	38
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	40
4.1 Gambaran Umum	40

4.2 Jadwal Penelitian	40
4.3 Pelaksanaan Penelitian.....	41
4.3.1 Prasiklus	41
4.3.2 Siklus I	41
4.3.3 Siklus II.....	44
4.4 Hasil Penelitian.....	47
4.4.1 Analisis Data Penilaian	47
4.4.2 Analisis Hasil Belajar Anak.....	50
4.4.3 Analisis Ketuntasan Hasil Belajar Anak	52
4.5 Pembahasan.....	52
4.6 Temuan Penelitian	54
4.6.1 Temuan Siklus I	54
4.6.2 Temuan Siklus II.....	54
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN.....	64

DAFTAR TABEL

	Halaman
3.1 Kriteria Penilaian	39
4.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian di TK Terpadu Nailul Maram.....	40
4.2 Hasil Belajar Prasiklus	47
4.3 Hasil Belajar Siklus I	48
4.4 Hasil Belajar Siklus II	49
4.5 Perbandingan Hasil Belajar Anak Pada Prasiklus dan Siklus I	50
4.6 Perbandingan Hasil Belajar Anak pada Siklus I dan Siklus II.....	51
4.7 Ketuntasan Hasil Belajar Anak Pada Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II.	52

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Kerangka Berpikir.....	27
3.1 Model Penelitian Tindakan Kelas	31
4.1 Grafik Persentase Kriteria Hasil Belajar Anak Pada Prasiklus	48
4.2 Grafik Persentase Kriteria Hasil Belajar Anak Pada Siklus I	49
4.3 Grafik Persentase Kriteria Hasil Belajar Anak Pada Siklus II.....	50
4.4 Grafik Persentase Kriteria Hasil Belajar Anak Pada Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II.....	51
4.5 Grafik Peningkatan Hasil Belajar Nilai Rata-rata Anak Pada Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II	52

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Matrik Penelitian.....	67
B. Pedoman Pengumpul Data	65
B.1 Pedoman Observasi	65
B.2 Pedoman Wawancara.....	65
B.3 Pedoman Dokumentasi	66
B.4 Pedoman Tes.....	66
C. Pedoman dan Hasil Observasi	67
C.1 Pedoman Observasi	67
C.1.1 Pedoman Observasi Kegiatan Anak Setelah Tindakan	67
C.1.2 Pedoman Observasi Kegiatan Anak Sebelum Tindakan	68
C.2 Hasil Observasi	70
C.2.1 Hasil Observasi Kegiatan Anak Siklus I	70
C.2.2 Hasil Observasi Kegiatan Anak Siklus II	72
C.2.3 Pedoman Observasi Keterampilan Guru Setelah Tindakan	74
C.2.4 Hasil Observasi Keterampilan Guru Sebelum Tindakan.....	75
C.2.5 Hasil Observasi Keterampilan Guru Sebelum Siklus I	77
C.2.6 Hasil Observasi Keterampilan Guru Sebelum Siklus II	79
D. Pedoman Wawancara	81
D.1 Pedoman Wawancara Guru Setelah Tindakan	81
D.2 Hasil Wawancara Guru Sebelum Tindakan	82
D.3 Hasil Wawancara Guru Setelah Tindakan.....	83
E. Pedoman Tes	84
E.1 Pedoman Tes Unjuk Kerja	84
F. Alat Observasi Kemampuan Kognitif Anak Memahami Penjumlahan dalam Bentuk Rating Scale.....	85
F.1 Alat Observasi Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Labirin dalam Bentuk Rating Scale	85

F.2 Kriteria Penilaian Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan	
Labirin	88
F.3 Kriteria Penilaian Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan	
Labirin Bentuk Rating Scale Siklus I.....	89
F.4 Kriteria Penilaian Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan	
Labirin Bentuk Rating Scale Siklus II.....	92
G. Dokumentasi	95
G.1.1 Profil Sekolah	95
G.1.2 Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan	96
G.1.3 Daftar Nama Anak.....	96
G.2 Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran.....	98
G.2.1 Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Prasiklus	98
G.2.2 Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I	100
G.2.3 Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	103
H. Daftar Nilai Prasiklus	106
I. Foto Dokumentasi.....	108
I.1 Dokumentasi Pembelajaran Siklus I	109
I.2 Dokumentasi Pembelajaran Siklus II	112
J. Surat-Surat	114
K. Daftar Riwayat Hidup	116

BAB 1. PENDAHULUAN

Bab ini akan diuraikan mengenai 1.1 Latar Belakang; 1.2 Rumusan Masalah; 1.3 Tujuan Penelitian; dan 1.4 Manfaat Penelitian. Berikut adalah masing-masing uraiannya.

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu aspek kehidupan yang sangat penting karena tanpa pendidikan sejak dini seseorang tidak akan memiliki pondasi kehidupan. Seperti yang tercantum dalam pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 alinea ke-4 yang memiliki suatu tujuan “untuk mencerdaskan kehidupan bangsa” (Asmawati, 2010:1.4), yaitu memberikan kesempatan yang sama bagi seluruh warga Negara untuk memperoleh pendidikan, karena pentingnya pendidikan bagi seluruh bangsa maka harus dimulai sejak anak usia dini.

Anak usia dini merupakan individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangatlah pesat. Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangatlah baik dibandingkan dengan usia-usia selanjutnya karena pada usia ini perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa. Usia ini berada pada masa proses perubahan berupa pertumbuhan, perkembangan, pematangan, dan penyempurnaan, baik secara jasmani maupun rohaninya (Mulyasa, 2012:16), oleh karena itu pendidikan yang baik merupakan hal yang wajib dilaksanakan pada masa ini melalui Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

Pendidikan anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Pendidikan pada tahap ini memfokuskan pada *physical, intelligence/cognitive, emotional, social education* Sujiono (2009:7).

Menurut Bredecamp dan Cople pendidikan pada jenjang Taman Kanak-kanak (TK) ditujukan dan dirancang untuk melayani dan meningkatkan perkembangan intelektual, sosial, emosional, bahasa, dan fisik anak (dalam Mariyana, 2010:4). Taman Kanak-kanak memberikan pelayanan pendidikan untuk merangsang perkembangan potensi anak secara komprehensif. Pengembangan

potensi anak secara komprehensif adalah pengembangan anak baik dari kemampuan fisik, kemampuan bahasa, kemampuan kognitif, kemampuan moral agama, dan kemampuan sosial emosional. Salah satu kemampuan yang harus dikembangkan oleh anak adalah kemampuan kognitif yang mengarah pada berhitung.

Kemampuan kognitif adalah kemampuan dalam proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa, Sujiono (2012:178). Kemampuan otak untuk berpikir didasari oleh pengalaman/praktik langsung di lingkungan fisik, Piaget (dalam Morrison, 2012:69). Lingkungan memberikan pengaruh bagi kemampuan kognitif anak untuk memahami sesuatu dari melihat benda-benda secara nyata. Anak akan belajar memahami ciri benda atau menghitung banyak benda secara nyata.

Kemampuan kognitif anak berhubungan dengan sembilan aspek kecerdasan yaitu kecerdasan linguistik, logika matematika, kinestetik, spasial, musikal, intrapersonal, interpersonal, naturalis, dan kecerdasan spiritual, Sujiono (2012:178). Kesembilan aspek tersebut perkembangannya perlu dirangsang agar seluruh perkembangan anak terasah dengan baik.

Kemampuan kognitif yang mengarah pada berhitung salah satunya pada aspek kecerdasan logika matematika. Kecerdasan matematika adalah kemampuan untuk menangani bilangan, perhitungan, pemikiran logis, dan ilmiah. Kemampuan mengenal konsep bilangan dan berhitung termasuk dalam kecerdasan logika matematika yang perlu dirangsang perkembangannya. (Khoo, 2008:43).

Kegiatan yang dapat menunjang kemampuan berhitung anak salah satunya ialah melalui bermain. Sebagaimana dikemukakan oleh Dewey (dalam Montolalu, dkk, 2009:1.7) “percaya bahwa anak belajar tentang dirinya sendiri serta dunianya melalui bermain. Melalui pengalaman-pengalaman awal bermain yang bermakna menggunakan benda-benda konkret, anak mengembangkan kemampuan dan pengertian dalam memecahkan masalah, sedangkan perkembangan sosialnya meningkat melalui interaksi dengan teman sebaya dalam bermain”. Bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh

pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Oleh karena itu melalui bermain ini kemampuan berhitung anak mudah berkembang, karena dalam kesehariannya anak tidak dapat terlepas dari kegiatan bermain.

Salah satu kegiatan bermain yang dapat mengembangkan kemampuan berhitung anak adalah permainan labirin. permainan labirin adalah permainan mencari jalan keluar yang dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini, baik perkembangan motorik, kognitif, bahasa, kreatifitas, emosi dan sosial anak, Heriantoko (2012:3). Permainan labirin biasanya permainan mencari jalan keluar dengan tingkat kesulitan yang berbeda. Ada level tertentu dalam setiap permainannya dan menggunakan garis lurus atau lengkung dengan arah yang tidak beraturan.

Menerapkan permainan labirin kepada anak usia dini sangat bermanfaat karena dengan bermain labirin dapat membantu kecerdasan anak dan mengenal lambang bilangan tanpa harus menulis secara formal serta secara tidak langsung anak dapat belajar matematika. Cara mengembangkan kemampuan tersebut, anak memilih gambar, lalu anak mencari jejak gambar yang telah dipilihnya menuju gambar yang sama kemudian anak diajak menghitung jumlah gambar yang ada di dalam kotak tersebut agar kemampuan kognitifnya berkembang. Oleh karena itu kemampuan berhitung anak dapat dikembangkan melalui permainan labirin yang memberi kesempatan kepada anak untuk menyebutkan hasil penambahan, menunjukkan lambang bilangan 1-10, dan menghitung penjumlahan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di TK Terpadu Nailul Maram Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember pada kelompok B1 kemampuan kognitif anak dalam berhitung masih belum tercapai. Hal tersebut dibuktikan anak masih bingung dengan angka, dan anak masih bingung dengan penjumlahan sehingga menjadi hambatan anak dalam menerima materi pembelajaran dari guru, dapat diketahui proses pembelajaran menghitung hanya dengan kegiatan metode pemberian tugas pada saat kegiatan menghitung. Terdapat 15 anak di TK Terpadu Nailul Maram yang belum tuntas ada 2 anak dengan nilai kurang, 3 anak dengan nilai cukup, dan 6 anak dengan nilai baik, serta 4 anak dengan nilai sangat baik dalam mengenal angka, menyebutkan angka, menunjuk angka dan menghitung

jumlah bilangan ketika pembelajaran berlangsung. Beberapa anak masih sulit memahami guru ketika guru menunjukkan angka, anak cenderung melamun dan bahkan beberapa anak bosan serta tidak fokus atau tidak konsentrasi dalam pembelajaran. Kurangnya konsentrasi anak disebabkan karena dalam proses pembelajaran media kurang menarik perhatian anak dalam mengembangkan kemampuan berhitung sehingga membuat beberapa anak bosan dan tidak fokus belajar di kelas.

Mengatasi permasalahan tersebut diperlukan alternatif yang efektif sehingga bisa tercapai kemampuan kognitif anak dalam berhitung. Salah satu caranya dengan menggunakan pembelajaran yang baru dari pembelajaran sebelumnya, seperti menggunakan permainan labirin. Anak sangat senang ketika melihat hal baru yang unik dan menantang, karena permainan labirin yang menarik dapat meningkatkan semangat dan minat anak dalam belajar serta dapat merangsang kemampuan anak dalam berhitung. Minat dapat membuat anak mencapai keinginannya yang tinggi, karena sifat ingin tahu pada diri anak memang sangat besar.

Mengatasi permasalahan yang timbul dalam pembelajaran di kelas ini, maka dilakukan penelitian tindakan kelas (PTK), dilakukan perbaikan dalam proses belajar mengajar dalam kelas. Pada saat kegiatan pembelajaran ada kegiatan yang harus dilakukan oleh anak, seperti menyebutkan hasil dari penjumlahan, menjumlah hasil dari penjumlahan serta mengasah perkembangan kognitif dalam berhitung. Anak juga dapat menunjukkan lambang bilangan 1-10 dengan benar.

Permainan yang dipilih dalam mengembangkan kemampuan berhitung adalah permainan yang menarik serta efektif dalam pembelajaran. Permainan yang digunakan adalah permainan labirin, karena permainan labirin dapat menarik perhatian, minat dan semangat anak untuk belajar. Anak dapat memecahkan masalah yang dihadapinya, menyebutkan hasil dari penjumlahan, anak juga dapat menunjukkan lambang bilangan 1-10 dengan benar. Setelah permainan berakhir guru menanyakan kepada masing-masing anak berapa jumlah semua obyek yang telah ditujunya tadi, agar anak benar-benar memahami pembelajaran yang telah

diberikan. Permainan labirin ini di gunakan agar kemampuan berhitung anak dapat berkembang secara optimal.

Berdasarkan latar belakang di atas maka di angkat judul penelitian **“Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B1 Melalui Permainan Labirin di TK Terpadu Nailul Maram Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang sebagaimana dikemukakan di atas maka, rumusan permasalahannya adalah :

- 1.2.1 Bagaimanakah penerapan permainan Labirin dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B1 di TK Terpadu Nailul Maram Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017?
- 1.2.2 Bagaimanakah peningkatan kemampuan kognitif anak kelompok B1 melalui permainan Labirin di TK Terpadu Nailul Maram Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah sebagaimana dikemukakan di atas maka, tujuan penelitian ini adalah untuk :

- 1.3.1 mendeskripsikan penerapan kemampuan kognitif dengan permainan Labirin yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok B1 TK Terpadu Nailul Maram Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember;
- 1.3.2 meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B1 melalui permainan Labirin di TK Terpadu Nailul Maram Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian memaparkan kegunaan hasil penelitian yang akan dicapai. Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Bagi Peneliti

- a. menambah pengalaman mengajar terutama dalam proses mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui permainan Labirin;
- b. menerapkan ilmu yang sudah didapat dalam bangku perkuliahan;
- c. sebagai acuan yang akan dipakai untuk di kembangkan oleh penelitian berikutnya;
- d. dapat memperoleh pengalaman dalam merumuskan masalah sampai melakukan penelitian sehingga dapat mengetahui proses penelitian yang baik dan benar;
- e. menambah pengetahuan bahwa permainan labirin dapat berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak dalam berhitung.

1.4.2 Bagi Anak

- a. mendapatkan pengalaman belajar yang bervariasi;
- b. dapat belajar dengan menyenangkan;
- c. menambah pengetahuan melalui permainan labirin yang diterapkan dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam berhitung.

1.4.3 Bagi Guru

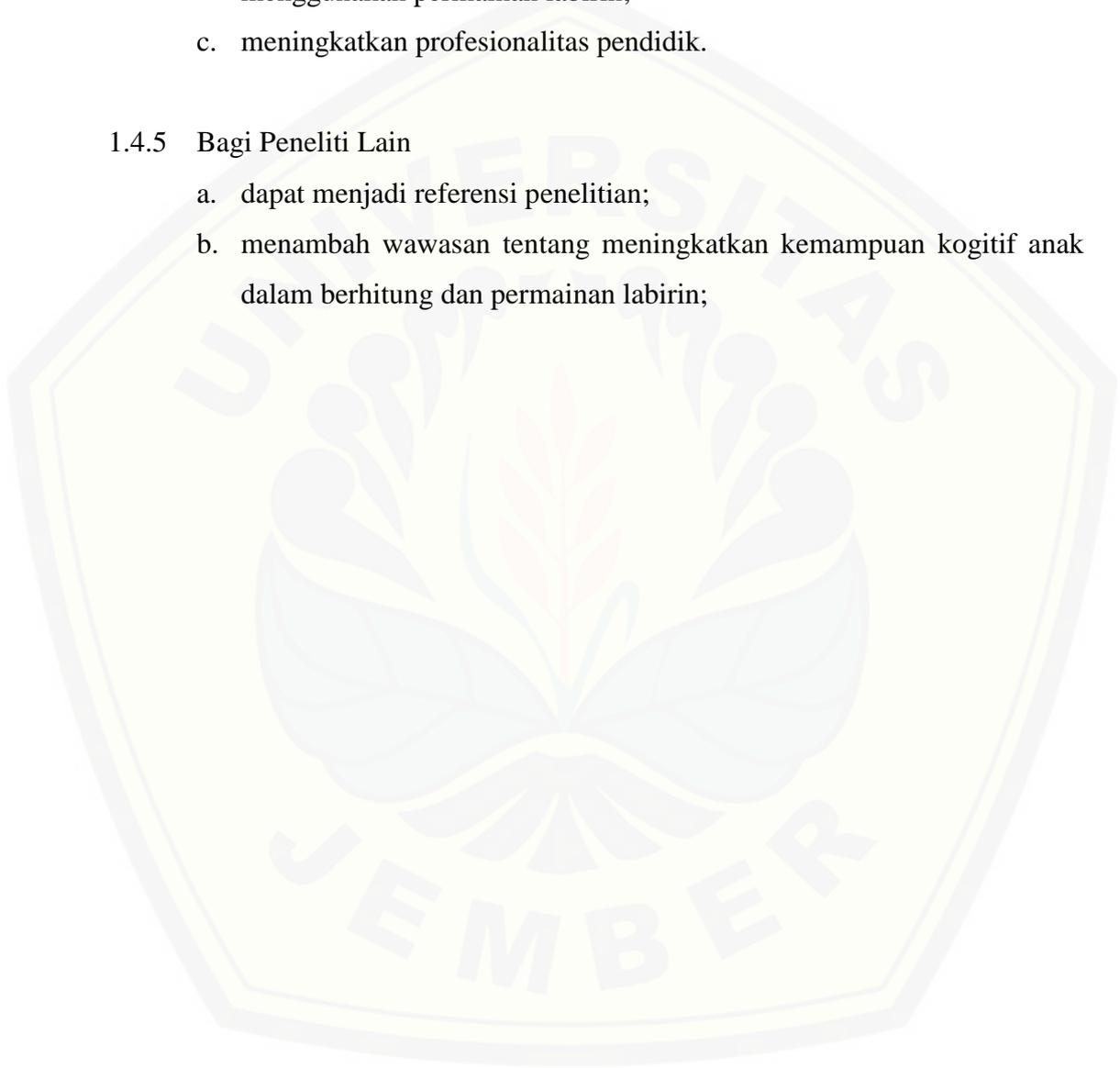
- a. meningkatkan profesionalisme dalam proses pembelajaran;
- b. mendapat ide baru dalam mengajar;
- c. menambah pengetahuan tentang kemampuan kognitif anak dalam berhitung melalui permainan labirin.

1.4.4 Bagi Lembaga TK Terpadu Nailul Maram

- a. dapat dijadikan sebagai pengembangan media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak;
- b. menjadi masukan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak menggunakan permainan labirin;
- c. meningkatkan profesionalitas pendidik.

1.4.5 Bagi Peneliti Lain

- a. dapat menjadi referensi penelitian;
- b. menambah wawasan tentang meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam berhitung dan permainan labirin;



BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini akan diuraikan tentang 2.1 Hakikat Kognitif; 2.2 Hakikat Kemampuan Berhitung 2.3 Hakikat Permainan; 2.4 Permainan Labirin; 2.5 Manfaat Permainan Labirin; 2.6 Hubungan Kemampuan berhitung dengan Kegiatan Permainan Labirin; 2.7 Penelitian yang Relevan; 2.8 Kerangka Berpikir; dan 2.9 Hipotesis Penelitian. Berikut adalah masing-masing uraiannya.

2.1 Hakikat Kognitif

2.1.1 Pengertian Kognitif

Salah satu bidang perkembangan kemampuan dasar anak usia dini adalah perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif memungkinkan anak untuk mengembangkan kemampuan berfikirnya dalam menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa yang dialaminya. Menurut Monks, dkk (1996:202) kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berpikir dan mengamati, jadi tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengertian atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengertian.

Menurut Johann Heinrich Pestalozzi (dalam Morrison, 2012: 63) meyakini bahwa semua pendidikan berdasar pada kesan sensorik dan bahwa lewat pengalaman sensorik yang tepat, anak-anak dapat mencapai potensi alami mereka. Untuk mencapai tujuan ini, Pestalozzi mengembangkan “pelajaran objek,” alat bantu yang mendukung kegiatan seperti menghitung, mengukur, merasakan, dan meraba.

Fikriyati (2013: 48) proses kognitif adalah poses manusia memperoleh pengetahuan tentang dunia, yang meliputi proses berpikir, belajar, menangkap, mengingat dan memahami. Sehubungan dengan itu Piaget menyatakan (dalam Fikriyati, 2013: 48) perkembangan kognitif terkait dengan kemampuan motorik, bahasa, sosial dan kemandirian anak. Sejalan dengan pernyataan Susanto (2011: 52) perkembangan kognitif adalah perkembangan dari pikiran. Pikiran adalah bagian dari berpikir dari otak, bagian yang digunakan yaitu untuk pemahaman, penalaran, pengetahuan, dan pengertian.

Menurut Kurnia (2014:16) Kemampuan kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Kemampuan perkembangan kognitif antara lain mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk, dan ukuran, mencocokkan lingkaran, segitiga, dan segiempat serta mengenali dan menghitung angka 1 sampai 10.

Williams (dalam Susanto, 2011: 56) kognitif adalah cara individu bertingkah laku, cara individu bertindak, yaitu cepat lambatnya individu di dalam memecahkan suatu masalah yang dihadapinya. Sejalan dengan hal tersebut Fikriyati (2013:49) mendefinisikan tentang perkembangan kemampuan kognitif memuat berbagai aktivitas yang dapat dijadikan sebagai acuan untuk mengetahui perkembangan kognitif. Beberapa aktivitas yang digunakan untuk mengetahui perkembangan kemampuan kognitif tersebut diantaranya: berpikir, belajar, menyesuaikan diri, beradaptasi, mengadakan kritik terhadap masalah yang dihadapi, memecahkan masalah, menyebutkan bilangan, menunjuk bilangan menghitung jumlah bilangan, mengamati dan menafsirkan, mengingat, serta merespon. Aktivitas tersebut akan dijadikan sebagai indikator penelitian. Perkembangan kognitif dalam penelitian ini meliputi: menunjuk bilangan, menyebutkan bilangan, dan menghitung jumlah bilangan. Tiga indikator tersebut dipilih karena mudah untuk diamati pada diri anak dan sesuai dengan usia tahap perkembangan anak.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif merupakan pertumbuhan dan perkembangan kapasitas intelektual. Kapasitas intelektual yang dimaksud ialah bagian dari proses berpikirnya otak. Hal ini digunakan untuk proses mencari sebab akibat, proses mengetahui dan memahami, memecahkan masalah sederhana serta berhitung. Secara sederhana kemampuan kognitif dapat dipahami sebagai kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta kemampuan untuk melakukan penalaran dan pemecahan masalah dengan berkembangnya kemampuan kognitif ini, anak dapat dengan mudah menguasai pengetahuan yang luas sehingga anak mampu berinteraksi dengan masyarakat dan lingkungan sehari-hari.

2.1.2 Tahap-tahap Perkembangan Kognitif

Secara umum seseorang memperoleh kecakapan intelektual, melalui proses mencari keseimbangan berkaitan dengan apa yang mereka rasakan, ketahui, dan dari satu sisi yang mereka lihat suatu fenomena baru sebagai pengalaman atau persoalan. Menurut Sudono (dalam Heryanti, 2014: 27) ada tiga tahapan perkembangan kognitif dalam penguasaan berhitung ialah sebagai berikut:

- a. tahap penguasaan konsep;
- b. tahapan transisi;
- c. tahapan lambang.

Tahap penguasaan konsep ini anak memahami konsep melalui bermain dengan benda-benda nyata. Bermain dapat memberi pengalaman secara langsung kepada anak, dengan bermain anak akan mudah memahami konsep pengenalan warna, bentuk, dan menghitung bilangan, Sudono (dalam Heryanti, 2014: 27). Konsep mengenal warna, bentuk dan menghitung bilangan dapat memberi pengetahuan secara nyata serta memberikan banyak pengalaman pada saat anak bermain menggunakan benda-benda secara nyata.

Selanjutnya Ilma (2016: 21) mengatakan bahwa masa transisi adalah cara berpikir yang merupakan masa peralihan dari belajar secara nyata menuju ke belajar secara abstrak. Hal ini dilakukan oleh guru secara bertahap sesuai dengan kemampuan anak setiap individu dan berbeda-beda. Disini anak-anak mulai berfikir secara nyata ke pengenalan lambang secara abstrak. Benda-benda yang nyata akan mempermudah anak untuk belajar.

Tahapan lambang ini anak diberikan kesempatan untuk mencoba menulis lambang bilangan sesuai dengan konsep yang telah mereka pahami, supaya anak mendapatkan pengetahuan secara langsung dan nyata, Sudono (dalam Heryanti, 2014: 27). Anak akan lebih memahami lambang bilangan tersebut dengan cara memberinya kesempatan untuk menyebutkan apa yang anak ketahui tentang lambang bilangan, sehingga anak tidak hanya belajar secara abstrak saja.

Sebagaimana yang telah dijelaskan di atas mengenai tahap-tahap perkembangan kognitif, Piaget (dalam Trianto, 2011: 16) menjelaskan terdapat empat tahap dalam perkembangan kognitif anak usia dini yaitu sebagai berikut:

- a. tahap sensorimotor;
- b. tahap pra-operasional;
- c. tahap operasional konkret;
- d. tahap operasional formal.

Sujiono (2009: 80) mengatakan tahap sensorimotor mulai dari usia 0-2 tahun, anak berinteraksi dengan lingkungannya yang menyebabkan otot dan semua indra anak selalu bergerak aktif. Anak melakukan aktifitas bermain dengan menggunakan semua inderanya sehingga otot-otot anak terlatih dengan baik dan optimal.

Tahap pra operasional anak pada usia 2-7 tahun, dengan perkembangan kemampuan kognitif menggunakan simbol, tetapi masih belum dapat berpikir secara abstrak sehingga masih harus dituntun oleh orang dewasa agar berkembang optimal, Trianto (2011: 16). Guru sebagai orang dewasa perlu menuntun anak untuk belajar berfikir abstrak, agar kemampuan kognitif anak dapat berkembang dengan baik.

Tahap operasional konkret anak usia 7-11 tahun Desmita (2015: 47) mengungkapkan bahwa saat ini anak dapat berpikir secara logis, sistematis, dan mampu membedakan benda sesuai ukuran benda yang berbeda, dengan cara membandingkannya. Cara berfikir anak pada tahap ini dapat menggunakan benda secara nyata sehingga anak dapat berfikir secara logis.

Selanjutnya tahap operasional formal pada anak usia 11-18 tahun, anak sudah mampu berfikir secara abstrak dan logis serta mampu menarik kesimpulan secara deduktif dan induktif dan dapat memecahkan masalah yang ada, Farida (2014: 9). Pada masa ini anak sudah dapat belajar dari hal-hal yang nyata atau benda tidak harus berada dihadapan anak. Berfikir pada tahap ini anak mampu memecahkan persoalan yang ada atau yang dihadapi oleh anak.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tingkat perkembangan setiap individu melalui urutan setiap tahap yang berbeda dan tidak ada individu yang melewati salah satu dari tahap tersebut. Masing-masing tahap ditandai dengan munculnya kemampuan-kemampuan intelektual baru yang memungkinkan orang memahami dunia dengan cara yang semakin kompleks.

Perkembangan kognitif sebagian bergantung pada sejauh mana anak berinteraksi aktif dengan lingkungannya. Hal ini membuktikan bahwa lingkungan belajar anak sangat menentukan proses perkembangan kognitif anak.

2.1.3 Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif anak tidak dapat tumbuh begitu saja dan perkembangan kognitif setiap anak tidak dapat dikatakan sama dengan anak yang lain. Perbedaan perkembangan kognitif dikarenakan adanya beberapa faktor yang mempengaruhi.

Menurut Susanto (2011:59) banyak faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif, namun sedikitnya faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. faktor hereditas/ keturunan;
- b. faktor lingkungan;
- c. faktor kematangan;
- d. faktor pembentukan;
- e. faktor minat dan bakat;
- f. faktor kebebasan.

Sebagaimana yang telah dijelaskan di atas Nur'aini (2008:1.25-1.26) menyatakan faktor hereditas/keturunan, merupakan sifat bawaan yang dimiliki anak berasal dari orang tuanya, tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan lainnya. Anak memiliki sifat bawaan dari lahir yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya, karena anak adalah buah hati yang memiliki ciri khas dari kedua orang tuanya.

Pendidikan, lingkungan, dan didikan orang tua sangat berpengaruh dalam mengarahkan kehidupan anak tersebut di masa depannya, Wardani (dalam Sutirna, 2013:20). Orang tua merupakan lingkungan terdekat bagi anak sehingga masa depan anak akan berkembang sesuai didikan orang tua.

Sementara itu, Davidoff (dalam Desmita, 2015:7) menyatakan munculnya perilaku anak tergantung pada kesiapan anak menerima hal-hal baru. Anak yang telah mencapai tingkat kematangan, akan dapat menyelesaikan tugas tahap perkembangannya secara optimal.

Susanto (2011:59) mengatakan faktor pembentukan diri dapat dipengaruhi oleh lingkungan sekolah maupun lingkungan sekitar anak karena anak mendapatkan pengetahuan yang berbeda dengan lingkungan bermainnya. Anak mendapatkan pengetahuan bukan hanya dari sekolah saja akan tetapi dari lingkungan bermainnya juga. Di sekolah dan lingkungan anak akan mendapatkan pengalaman yang berharga bagi tahap perkembangan selanjutnya.

Minat merupakan keinginan yang tinggi terhadap sesuatu yang ingin dicapainya, sedangkan bakat adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan, Chaplin dan Reber (dalam Muhibbin, 2015:151). Anak mudah mempelajari sesuatu apabila anak berminat dan berbakat dalam suatu hal yang diinginkannya, misalnya anak yang memiliki minat dan bakat menari maka anak akan mudah mempelajari tarian tersebut.

Setiap peserta didik harus dapat mengembangkan diri dengan bebas. Rohani, (2010:26) mengatakan orang tua harus membimbing anaknya untuk belajar mandiri dan memberi kebebasan saat anak bermain. Anak yang selalu dikekang mengakibatkan inisiatif anak tidak muncul karena tidak dapat mengeluarkan pengetahuannya dengan bebas serta anak akan merasa tidak puas dengan bermainnya. Setiap orang tua seharusnya memberikan kebebasan kepada anak dalam memilih permainan ataupun belajarnya, tetapi dengan tetap berada dalam pengawasan orang tua.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak terbagi menjadi enam faktor yaitu faktor keturunan, lingkungan, kematangan, pembentukan, minat dan bakat, kebebasan. Faktor-faktor tersebut dapat menjadi pendorong proses perkembangan kemampuan kognitif anak, oleh karena itu seorang pendidik harus teliti dan jeli dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga proses pertumbuhan kognitif anak dapat tumbuh secara optimal.

2.1.4 Klasifikasi Pengembangan Kognitif

Melalui pengetahuan pengembangan kognitif akan lebih mudah dipahami oleh orang dewasa dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak, sehingga akan tercapai optimalisasi potensial pada masing-masing anak.

Menurut Susanto (2011: 60) tujuan pengembangan kognitif diarahkan pada pengembangan kemampuan *auditory*, visual, taktik, kinestetik, aritmetika, geometri, dan sains permulaan. Maksud diadakannya klasifikasi perkembangan kognitif adalah agar mempermudah guru atau orang tua dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak, sehingga akan tercapai optimalisasi yang ada pada setiap anak, Susanto (dalam Hikmah, 2016:9). Pengembangan kognitif memiliki peran penting dalam membantu meletakkan dasar kemampuan dan pembentukan karakter anak dikehidupan selanjutnya, oleh sebab itu sebaiknya kognitif anak harus sering dan selalu diasah oleh bermacam-macam kegiatan yang dapat mengembangkan kognitif anak secara optimal. Kegiatan pembelajaran yang diberikan kepada anak harus sesuai dengan umur dan perkembangan anak agar materi yang disampaikan mudah dipahami oleh anak.

2.1.5 Pengertian Kemampuan Berhitung

Kemampuan berhitung ialah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuan dalam hal yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan yang dimulai dari lingkungan terdekatnya (Susanto, 2011:98). Menurut Martiana (2014:39) kemampuan berhitung adalah merupakan kemampuan dalam memahami konsep dasar matematika sesuai dengan tahap-tahap perkembangan anak.

Ariyani (2013:3) mengatakan kemampuan berhitung adalah kemampuan untuk menggunakan keterampilan berhitung dalam diri setiap individu untuk menyelesaikan tugas yang berkaitan dengan matematika. Berhitung merupakan dasar dari beberapa ilmu yang dipakai dalam setiap kehidupan manusia.

Secara umum tujuan pembelajaran berhitung di Taman Kanak-Kanak adalah untuk memberi bekal dasar atau mengenalkan kemampuan berhitung pada anak,

sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap dalam mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya, Depdiknas (dalam Anggreani, 2013.:16).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung adalah suatu kemampuan anak untuk mengenal konsep berhitung yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan sesuai dengan tahap perkembangan anak masing-masing yang dilakukan secara konsisten untuk bekal anak dimasa depan.

2.1.6 Metode Pengembangan Kemampuan Berhitung

Mengembangkan kemampuan berhitung pada anak dapat dilakukan beberapa metode. Menurut Zainal (dalam Marlina, 2014:73) metode adalah cara menyampaikan ilmu yang tepat sesuai dengan tahapan usia anak sehingga menghasilkan pemahaman yang maksimal bagi anak. Metode yang digunakan oleh guru merupakan salah satu kunci pokok di dalam keberhasilan suatu kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh anak. Pemilihan metode yang akan digunakan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh anak dengan diisi oleh banyak variasi materi, media dan bentuk kegiatannya, Depdiknas (dalam Marlina, 2014:74).

Metode yang dikembangkan dalam mengenalkan dan mengembangkan kemampuan berhitung permulaan misalnya: metode ceramah, tanya jawab, diskusi, demonstrasi, eksperimen, bermain, atau pemberian tugas Susanto (2011:103). Metode yang dianggap cocok untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak khususnya dalam berhitung diantaranya adalah metode bermain yang diharapkan memberi pengalaman pada anak dalam pembelajaran berhitung, Martiana (2014:38).

Selain itu terdapat pendapat lain menurut Renew (dalam Susanto, 2011:103) metode yang perlu diterapkan dalam mengembangkan kemampuan berhitung pada anak adalah dengan permainan menyenangkan sehingga anak menjadi tertarik untuk belajar tanpa disadari oleh anak. Sejalan dengan pendapat tersebut Tedjasaputra (dalam Ariyani, 2013:3.2) mengatakan banyak yang diperoleh anak prasekolah melalui metode bermain khususnya fungsi bermain untuk

perkembangan aspek kognisi anak. Suasana nyaman dan menyenangkan dapat membuat anak akan belajar angka dengan cara yang kreatif dalam suatu permainan berdasarkan tahapan-tahapan tertentu.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa metode yang dipakai untuk pembelajaran berhitung anak adalah dengan metode bermain, metode ini dipilih karena dianggap dapat cepat dipahami oleh anak. Selain itu anak juga tidak akan merasa sedang belajar sehingga anak tidak cepat bosan pada saat pembelajaran berlangsung.

2.2 Hakikat Permainan

2.2.1 Makna Bermain

Mutiah (2010:91) menyatakan bahwa bermain adalah kegiatan yang paling penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Pramono (dalam Farida, 2014:15) menjelaskan bahwa bermain bagi anak merupakan suatu kebutuhan, bukan suatu hal pengisi waktu luang, dan anak bisa mengembangkan semua potensi yang ada dalam diri mereka.

Mayke S. Tedjasaputra, (dalam Triharsono, 2013: 3) menyatakan bahwa bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak, misalnya ketika anak memperoleh pengalaman dalam membina hubungan dengan sesama teman, menambah pembendaharaan kata, menyalurkan perasaan-perasaan tertekan, dan lain-lain. Bermain merupakan cara anak mengkomunikasikan dirinya ke dunia luar mengingat kemampuan berbicara mereka belum sebaik orang dewasa.

Menurut Montolalu (2009:1.2) bermain merupakan proses belajar yang menarik serta menyenangkan bagi anak usia dini dan dapat membantu anak untuk mengenali lingkungan sekitarnya. Nur'aini (2008:10) juga berpendapat bahwa bermain adalah dunia tawa dan canda, bermain tidak hanya dibutuhkan oleh anak kecil orang dewasa pun akan tenggelam dalam gelak tawa bila masuk dunia permainan.

Pendapat Vygotsky, (dalam Latif, 2013: 78) mengatakan bahwa bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi seorang anak. Vygotsky menjelaskan ketika anak bermain akan menemukan pengetahuan dalam dunia sosialnya, kemudian menjadi

bagian dari perkembangan kognitifnya, sehingga bermain merupakan cara berfikir anak dan cara anak untuk memecahkan masalah, bermain juga dapat diartikan sebagai suatu kejadian atau aktivitas seseorang yang mengandung rasa senang tanpa adanya paksaan, serta lebih mementingkan proses dari hasil akhir.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan proses belajar menyenangkan yang dilakukan secara spontan atau tanpa sebuah paksaan yang dapat membantu untuk mengenal dunianya sendiri maupun dunia orang lain, berimajinasi, mengembangkan sebuah konsep-konsep baru, serta memecahkan sebuah masalah.

2.2.2 Manfaat Permainan Bagi Anak

Anak memerlukan waktu yang cukup banyak untuk mengembangkan dirinya melalui bermain. Melalui bermain anak dapat menyalurkan segala keinginannya, kepuasan kreativitas, dan imajinasinya. Anak juga dapat melakukan kegiatan-kegiatan fisik, belajar bergaul dengan teman sebaya, membina sikap hidup positif, mengembangkan peran sesuai jenis kelamin, menambah perbendaharaan kata, dan menyalurkan perasaan tertekan.

Manfaat bermain bagi anak menurut, Montolalu (2009: 1.18) adalah sebagai berikut:

- a. bermain memicu kreativitas;
- b. bermain bermanfaat mencerdaskan otak;
- c. bermain bermanfaat menanggulangi konflik;
- d. bermain bermanfaat untuk melatih empati;
- e. bermain bermanfaat mengasah pancaindra;
- f. bermain sebagai media terapi (pengobatan);
- g. bermain itu melakukan penemuan.

Rinaldi (2014:53) menyampaikan bermain memicu kreativitas merupakan bermain yang mengeluarkan pengetahuan yang diketahui anak, meskipun pengetahuan tersebut bagi orang dewasa terasa abstrak. Pada saat bermain anak akan terus memunculkan hal-hal baru dalam permainannya. Anak mencoba segala sesuatu yang diketahuinya dalam bermain, sehingga pada saat itu tanpa sadar anak telah memunculkan kreativitasnya dalam bermain.

Kecerdasan setiap anak berbeda-beda, sehingga setiap anak akan cenderung menikmati permainan yang sesuai dengan tingkat kemampuan dan keinginannya, Riva (2012:30). Bermain akan cenderung membuat anak lebih aktif dan mengasah kecerdasannya terutama saat menyelesaikan permainan tersebut. Anak yang dapat menguasai permainan yang dimainkannya dapat dikatakan anak tersebut sudah melibatkan proses berfikirnya.

Selanjutnya Montolalu (2009: 1.20) menyatakan tingkah laku anak usia dini yang sering muncul adalah tingkah laku menolak, bersaing, agresif, kerja sama, mempunyai sikap egois yang tinggi, simpatik, marah, dan berkeinginan untuk diterima lingkungan. Bermain dapat membuat anak berinteraksi dan bersosialisasi dengan lingkungan untuk saling kerja sama dalam menyelesaikan permainan sehingga anak dapat mengontrol rasa egoisnya.

Bermain melatih anak memahami dan menghargai perasaan dan fikiran orang lain, untuk melihat dunia dari sudut pandang orang lain., Uno (2010: 79). Bermain bermanfaat untuk melatih dan menumbuhkan rasa empati yang ada pada diri anak. Bermain membuat anak merasakan dan memikirkan apa yang dirasakan orang lain.

Latif (2013: 227) mengatakan indra anak perlu diasah agar anak menjadi lebih tanggap dan peka terhadap hal-hal yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Melalui kegiatan bermain anak dapat mengasah semua pancaindranya dan menjadi lebih aktif serta kreatif dalam bermain. Mengasah ketajaman pancaindra anak sangat penting untuk membangun kecerdasan anak, supaya anak menjadi lebih tanggap terhadap hal yang dihadapi disekitarnya.

Sigmund Freud (dalam Montolalu, 2009:1.22) mengatakan bahwa anak bermain sebagai salah satu cara untuk mengatasi masalah yang dihadapinya dan dengan menggunakan terapi bermain anak dengan mudah untuk mengatasi masalah yang dihadapinya. Bermain bukan hanya sekedar bersenang-senang akan tetapi bermain juga dapat berguna sebagai media terapi anak yang mempunyai masalah dan juga dapat mengatasi masalah yang ada pada diri anak.

Ketika anak bermain dengan teman-temannya, anak akan memperoleh banyak hal baru, berbagai penemuan, pengalaman yang banyak, dan cara berfikir

anak yang berbeda, Rinaldi (2014:51). Anak yang suka bermain akan menemukan banyak hal baru dalam bermain dan mendapatkan banyak pengalaman yang dapat mengembangkan kemampuannya.

Sehubungan dengan pendapat di atas Tedjasaputra (dalam Vebianti, 2013: 19) menjelaskan beberapa manfaat permainan seperti berikut:

- a. untuk perkembangan aspek fisik;
- b. untuk perkembangan motorik kasar dan motorik halus;
- c. untuk perkembangan aspek sosial;
- d. untuk perkembangan aspek emosi;
- e. untuk perkembangan aspek kognitif.

Montolalu (2009: 1.14) mengatakan bermain dalam perkembangan aspek fisik merupakan mengasah tenaga anak melalui kegiatan bermain yang berupa gerakan-gerakan sehingga dapat menimbulkan semua otot anak berfungsi, serta dapat meningkatkan daya tahan tubuh anak. Bermain dapat merangsang seluruh tubuh anak untuk bergerak aktif dan meningkatkan perkembangan fisik anak, bermain juga dapat meningkatkan daya tahan tubuh anak.

Selanjutnya bermain untuk perkembangan motorik kasar dan motorik halus pada anak Andang Ismail (dalam Riva, 2012:13) mengatakan bermain dapat mengembangkan kemampuan seluruh motorik anak dan anak berlatih menyesuaikan antara pikiran dan gerakannya. Anak melakukan kegiatan bermain otomatis sudah mengembangkan motoriknya, baik motorik halus maupun motorik kasar serta anak dapat bergerak bebas dalam kegiatan bermain tersebut.

Anak bermain dengan teman sebaya usianya akan belajar tentang banyak hal serta berbagai hak milik, Tedjasaputra (dalam Vebianti, 2013: 20). Sosial anak berkembang ketika anak mau bermain dengan teman sebayanya, anak belajar tentang banyak hal dan mendapatkan pengalaman yang luas melalui bermain bersama temannya.

Permainan mengajarkan anak untuk mengeluarkan perasaan-perasaan yang belum sempat dikeluarkan, dikarenakan banyak larangan yang diberikan orang tua kepada anak, Desmita (2015:142). Bermain dapat melepaskan semua ketegangan yang dialami anak. Pada saat bermain anak merasa bebas untuk mengeluarkan semua perasaannya.

Selanjutnya Vygotsky (dalam Montolalu, 2009:1.15) membenarkan adanya hubungan erat antara anak bermain dengan perkembangan kognitif, karena bermain merupakan kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi dan berkreasi dengan kreatif. Bermain mengajarkan anak untuk mengeluarkan kreativitasnya dan menemukan hal-hal baru dari bermain tersebut.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dipaparkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain dapat menunjang segala aspek perkembangan anak meliputi aspek fisik motorik, sosial emosional, moral, kreativitas, dan kognitif. Bermain juga bermanfaat untuk menanggulangi sebuah konflik, mengasah pancaindra agar lebih peka terhadap rangsangan dan membuat pikiran lebih tenang serta anak mendapatkan pengetahuan dan pengalaman baru dalam bermain.

2.2.3 Tahapan Perkembangan Bermain

Menurut Montolalu (2009: 2.14) mengungkapkan tahapan perkembangan bermain secara umum, adalah sebagai berikut:

- a. tahap manipulatif;
- b. tahap simbolis;
- c. tahap eksplorasi;
- d. tahap eksperimen;
- e. tahap dapat dikenal.

Tahap manipulatif anak usia 2-3 tahun memainkan benda apa saja yang sedang ia pegang dan untuk mengetahui apa yang dipegangnya ialah dengan cara meraba benda tersebut, serta melempar dan memungutna kembali, Montolalu (2009: 2.14). Pada tahap manipulatif ini rasa ingin tahu anak sangat tinggi tentang suatu hal yang sedang dia pegang. Bermain digunakan untuk mengetahui yang ingin diketahui seorang anak.

Piaget (dalam Monks, 1996: 142) mengatakan anak usia 3-4 tahun bermain tahap simbolis dengan menyesuaikan pada kebutuhan perkembangannya serta mengeluarkan keinginan-keinginan yang belum pernah dilakukan pada kenyataannya. Melalui kegiatan bermain anak dapat mengeksplorasi semua pengetahuannya, sehingga pengetahuan dan wawasan anak dapat berkembang

Tahap eksplorasi atau bisa disebut bermain bebas dan spontan Musbikin (2010:89) mengatakan dalam tahap bermain ini anak dapat melakukan segala hal yang diinginkannya, tidak ada aturanc yang mengekang anak anak dalam bermain tersebut. Anak memilih permainan secara bebas agar dapat mengeksplorasi pengetahuannya secara luas serta mengembangkan keterampilannya. Melalui bermain anak mendapatkan pengalaman baru. Bermain secara bebas dapat membantu anak untuk mengembangkan keterampilannya tanpa adanya paksaan dari luar diri anak.

Setelah anak-anak memperoleh pengalaman baru dalam tahap-tahap sebelumnya, mereka akan mulai melakukan percobaan-percobaan, yang berarti memasuki tahap eksperimen. Montolalu (2009: 2.15) mengatakan pada tahap ini perhatian anak mulai tertuju pada kegiatan yang berupa bentuk dan ukuran suatu benda lalu mulai membandingkan bentuk-bentuk lainnya dengan ukuran. Bermain dapat membantu anak untuk mencoba hal-hal baru yang ingin diketahuinya dan mulai membandingkan bentuk sesuai dengan apa yang dilihat pada kenyataannya.

Usia anak pada tahap tidak dikenal dapat dilihat pada usia 5-6 tahun. Risqiyah (2016: 20) mengatakan bentuk-bentuk yang dibuat anak sudah dapat dimengerti oleh orang lain yang melihatnya karena sudah mirip dengan bentuk sesungguhnya. Anak mampu membuat sebuah benda yang mirip dengan bentuk-bentuk sesungguhnya sehingga orang lain yang melihatnya bisa mengerti apa yang diciptakan oleh anak tersebut.

Rubin, dkk (dalam Tedjasaputra, 2001: 28-30) mengemukakan bahwa tahapan perkembangan bermain, yaitu:

- a. bermain fungsional;
- b. bermain membangun;
- c. bermain pura-pura;
- d. permainan dengan peraturan.

Sementara itu Seifert dan Hoffnung (dalam Desmita, 2015: 143) mengatakan bermain fungsional terjadi pada anak yang baru lahir yang berupa gerakan sederhana dan berulang-ulang. Bayi biasanya bermain dengan cara

menggerakkan anggota tubuhnya. Anak yang baru lahir bermain dengan lingkungannya dengan cara menggerak-gerakkan anggota tubuhnya.

Anak-anak bermain dengan menciptakan sesuatu yang sudah direncanakan sebelumnya dan membangun suatu benda menggunakan imajinasi mereka, Smilansky dan Shefatya (dalam Montolalu, 2009: 2.22). Bermain dapat membangun pengetahuan dan menciptakan suatu bentuk yang diinginkannya. .

Masitoh (2011: 9.8) mengatakan bermain yang menggunakan khayalan membuat anak tahu tentang peran suatu benda dan situasi pada hal tertentu dalam dunia khayal anak. Bermain pura-pura menggunakan daya khayal dan imajinasi mengajarkan anak untuk meniru tingkah laku peran yang ingin diketahuinya.

Bagi anak bermain itu sangat menyenangkan meskipun ada aturan-aturan tertentu yang ketat dalam permainan, tetapi anak akan tetap melakukan aktivitas bermainnya dengan penuh kesenangan, Piaget (dalam Montolalu, 2009: 2.18). Bermain menyenangkan bagi anak meskipun banyak aturan dalam permainan tersebut. Aturan-aturan dalam permainan dapat melatih anak untuk disiplin mematuhi peraturan yang ada.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan tahapan-tahapan perkembangan bermain yaitu tahapan umum dan tahapan perkembangan kegiatan bermain anak. Tahapan secara umum perkembangan bermain ada lima, yaitu tahap manipulatif, tahap simbolis, tahap eksplorasi, tahap eksperimen, dan tahap dapat dikenal, sedangkan untuk tahap perkembangan kegiatan bermain anak yaitu bermain fungsional, bermain membangun, bermain pura-pura, bermain dengan aturan yang menyenangkan bagi anak.

2.3 Permainan Labirin

Permainan labirin atau yang dikenal dengan istilah maze adalah sebuah permainan mencari jalan keluar dari jalan yang bercabang dan berliku-liku, Nurul Ihsan (dalam Suela, 2015: 2).

Menurut Astawa (2012:37) permainan labirin adalah permainan mencari jalan keluar dari beberapa jalur pada suatu area permainan. Pada permainan labirin di dalamnya terdapat jalur yang bercabang-cabang, namun tidak setiap cabang labirin tersebut merupakan jalan

keluar karena ada yang terhalang oleh tembok-tembok penghalang. Seseorang harus mencari atau menemukan jalan keluar yang lainnya.

Udani (2015:4) mengatakan dengan bermain labirin anak dapat mengetahui ruang-ruang yang ada pada labirin, serta jalur-jalur yang dilewati pada labirin tersebut, sehingga dapat meningkatkan kreativitas anak. Permainan labirin memiliki jalur menarik dan membantu anak dalam memecahkan masalah dengan cara menemukan jalan keluar serta dapat melatih kognitif dan motorik anak yang bermanfaat untuk perkembangan anak, Asni Ariny Haque dan Rohani (dalam Kusuma, dkk., 2016:63).

Hasan (2015:15) mengemukakan permainan labirin merupakan salah satu stimulasi yang dapat diberikan pada anak, yang membantu tumbuh kembang anak, yaitu anak dapat melatih koordinasi mata, tangan, dan logika, melatih kesabaran serta memberi pengetahuan, dan permainan labirin merupakan salah satu permainan yang dapat membantu anak untuk membedakan bentuk dan warna.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan permainan labirin adalah permainan mencari jalan keluar dalam memecahkan masalah atau mencari jalan keluar dari masalah yang dihadapinya. Permainan ini dapat meningkatkan kreativitas anak dan membantu tumbuh kembang anak. Permainan labirin juga melatih perkembangan kognitif, sosial emosional, motorik halus dan melatih pancaindra.

2.4 Manfaat Permainan Labirin

Permainan labirin atau maze ini memanfaatkan pikiran atau konsentrasi anak agar terampil dalam memecahkan masalah. Keterampilan dan kecepatan dalam memahami sesuatu membutuhkan daya konsentrasi tinggi. Latihan permainan ini memberikan rangsangan bagi anak untuk mengolah berbagai informasi, Heriantoko (2013:7). Permainan labirin mempunyai manfaat yang besar untuk mengoptimalkan perkembangan anak diantaranya:

- a. learning by planning yaitu permainan yang dapat mengembangkan motorik kasar dan motorik halus yang sangat berpengaruh pada perkembangan psikologis anak;

- b. mengembangkan otak kanan. Melalui permainan fungsi kerja otak kanan dapat dioptimalkan karena permainan dengan teman sebaya sering menimbulkan keceriaan;
- c. mengembangkan pola sosialisasi dan emosi anak;
- d. belajar memahami nilai memberi dan menerima. Sebagai ajang untuk berlatih merealisasikan rasa dan sikap percaya diri, mempercayai orang lain, serta kemampuan bernegosiasi dan memecahkan masalah.

Adapun manfaat permainan labirin atau maze pada anak menurut Kurniawan (dalam Rahmad, 2016:31) di antaranya ialah sebagai berikut:

- a. sebagai alat fasilitas belajar untuk menstimulasi intelegensi logika matematika dan menstimulasi spasial yang bertujuan untuk mengembangkan aspek perkembangan anak;
- b. mengembangkan daya imajinasi anak;
- c. melatih kecermatan anak dalam belajar *problem solving*;
- d. melatih konsentrasi;
- e. melatih motorik halus.

Sebagaimana yang telah disebutkan di atas Howard (dalam Rinaldi, 2014:33) mengatakan seorang anak memiliki kemampuan berfikir sesuai dengan perkembangan kecerdasan, melakukan stimulasi terhadap intelegensi logika serta kemampuan untuk memecahkan masalah. Perkembangan kecerdasan tersebut dapat distimulasi melalui berfikir sesuai dengan perkembangan anak.

Selanjutnya Montolalu (2009:2.1) mengatakan anak dapat berimajinasi dengan cara bermain pura-pura yang pernah anak ketahui di lingkungan sekitarnya serta didukung dengan alat-alat bermain serta perlengkapan lainnya yang tersedia di lingkungan anak. Bermain sama halnya dengan belajar, dengan bermain anak dapat mengembangkan imajinasi serta meniru tindakan atau profesi seseorang yang pernah mereka ketahui.

Setiap bermain pasti ada permasalahan dalam permainan yang harus dicari solusinya. Menurut Gagne (dalam Yamin, dkk., 2012:81) untuk memahami apa itu pemecahan masalah, anak harus memahami dahulu masalah yang timbul tersebut kemudian mempunyai niat dan berusaha mencari jalan keluar untuk menyelesaikannya. Memahami dan mengenal masalah adalah hal pertama untuk mencari solusi dalam memecahkan masalah yang dialaminya. Bermain labirin

secara tidak langsung dapat melatih kecermatan anak dalam belajar memecahkan masalah.

Anak dapat dilatih diarahkan untuk tetap memikirkan hal-hal yang ada didepannya tanpa harus memikirkan hal lainnya, Slameto (1995:86). Melalui bermain anak dapat melatih konsentrasi untuk tetap memikirkan satu hal yang dihadapinya saja tanpa harus memikirkan yang lainnya.

Selanjutnya Decaprio (2013:20) mengatakan pembelajaran motorik di sekolah ialah pembelajaran yang berhubungan dengan anggota tubuh yang melibatkan seluruh pancaindra anak yang dianjurkan untuk dilatih agar dapat berkembang optimal. Motorik anak dapat terlatih dan dikembangkan melalui cara bermain, karena dengan bermain seluruh anggota tubuh dan pancaindra anak akan selalu terangsang dengan baik dan optimal.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan manfaat permainan labirin yaitu sebagai alat fasilitas belajar untuk mengembangkan aspek perkembangan kognitif serta motorik anak agar pancaindra anak terlatih dan berkembang dengan baik.

2.5 Hubungan Kemampuan Kognitif dengan Kegiatan Permainan Labirin

Seperti yang dijelaskan sebelumnya bahwa perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini merupakan proses kemampuan berfikir dalam mengenal konsep berhitung yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan serta mengenal angka sesuai dengan tahap perkembangan anak. Hal ini serupa dengan pendapat Suyanto (2005:56) berhitung amat penting dalam kehidupan yang pada awalnya anak tidak mengenal bilangan, angka dan operasi bilangan, sehingga secara bertahap sesuai perkembangan mentalnya anak belajar membilang, mengenal angka, dan berhitung. Syifa (dalam Efda, 2013:393) permainan labirin merupakan permainan yang dapat merangsang imajinasi dan meningkatkan keterampilan serta anak dapat memecahkan masalah yang ada pada labirin sehingga anak dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya.

Menggunakan permainan labirin anak dapat belajar untuk memecahkan masalah yang dihadapi, melalui permainan ini anak diajak berfikir untuk mencari

solusi dari masalah tersebut serta anak dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya dalam berhitung melalui permainan labirin. Ketika anak bermain labirin anak diajarkan untuk mencari jalur yang benar sehingga anak mendapatkan jalan keluar yang benar dan menghitung objek yang dipilihnya.

2.6 Penelitian yang Relevan

Rahmad (2016) dengan judul penelitian “Meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain maze pada anak usia 4-5 tahun di kelompok A TK Khadijah 87 Kalibaru Kulon Banyuwangi Tahun Pelajaran 2015/2016”. Penelitian tersebut membuktikan bahwa bermain maze dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Hasil penelitian pada siklus I sebesar 62,5% akan tetapi masih belum memenuhi kriteria ketuntasan yang diinginkan, hal ini disebabkan karena adanya kelemahan pada proses pembelajaran karena penyampaian cara bermain oleh peneliti kurang dipahami anak sehingga hasil kegiatan anak kurang sesuai dengan arahan peneliti. Hasil penelitian pada siklus II sebesar 81,25% kemampuan kognitif anak dalam bermain maze sudah mencapai penilaian disetiap aspek sesuai yang diharapkan.

Efda (2013) dengan judul penelitian “Upaya Meningkatkan Kemampuan Nilai Tempat Pada Pembelajaran Matematika menggunakan Maze Bagi Anak Tunagrahita Ringan Kelas DIV/C”, melaksanakan penelitian melalui 2 siklus. Hasil penelitian pada siklus I rata-rata persentase yang diperoleh anak sebesar 60% yang kemampuannya belum berkembang sesuai harapan peneliti. Hal ini disebabkan anak masih belum paham terhadap apa yang harus dilakukan dalam pelaksanaan permainan labirin dan guru kurang jelas dalam memberikan penjelasan. Hasil penelitian pada siklus II telah diperoleh persentase keberhasilan anak sebesar 80% yang kemampuan kognitifnya sudah berkembang sangat pesat dan berhasil sesuai indikator yang telah ditetapkan.

Berdasarkan kedua penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan labirin mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak. Mengacu pada penelitian terdahulu diharapkan pada penelitian ini juga akan mampu meningkatkan

kemampuan kognitif anak kelompok B1 di TK Terpadu Nailul Maram Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember.

2.7 Kerangka Berpikir

Kerangka berfikir penelitian yang akan dilakukan dapat dilihat dalam bangun kerangka penelitian pada gambar sebagai berikut.



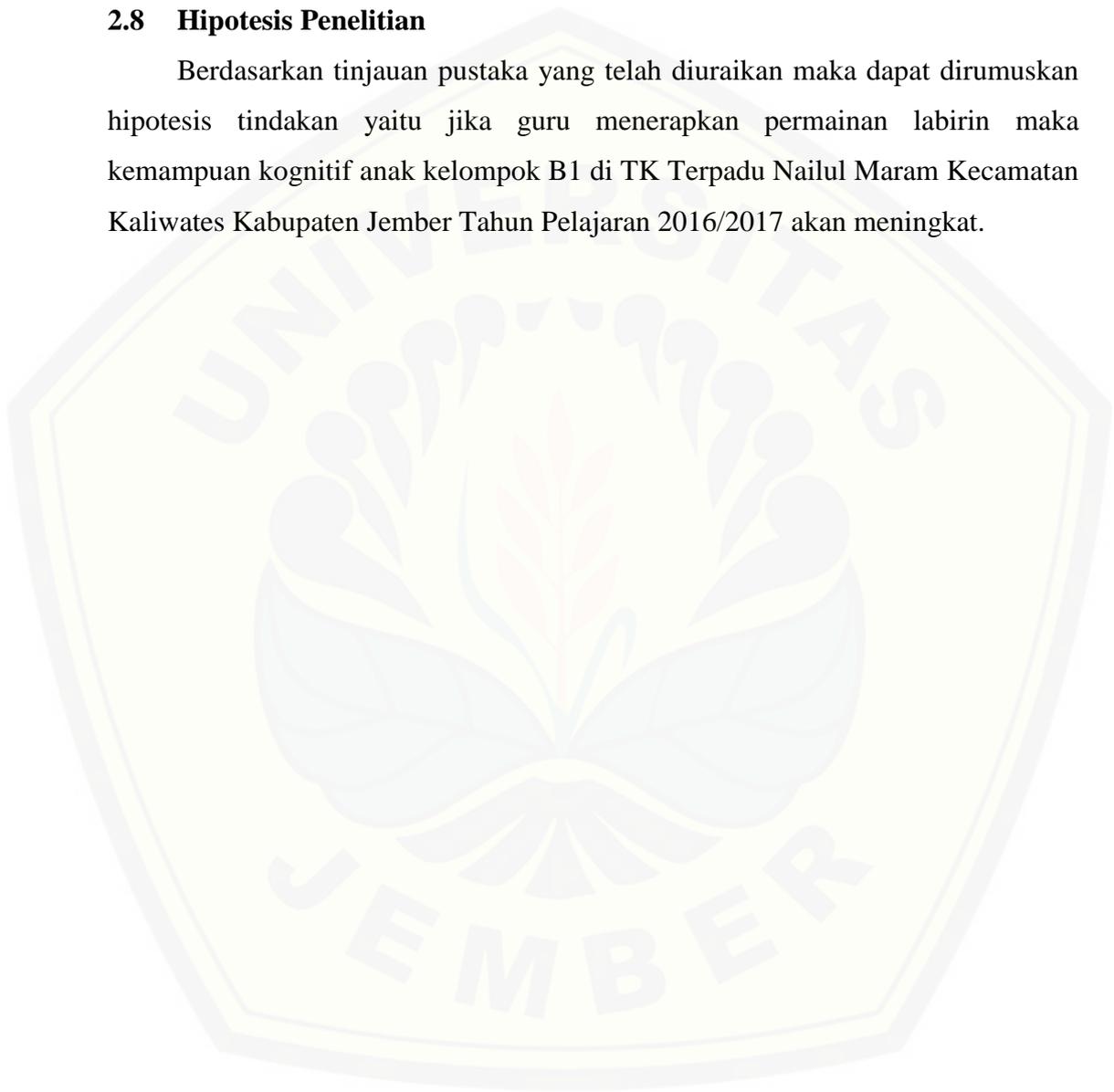
Gambar 2.1 Kerangka berfikir

Kemampuan kognitif dalam berhitung anak kelompok B1 di TK Terpadu Nailul Maram masih tergolong cukup rendah. Hal yang menyebabkan rendahnya kemampuan kognitif dalam berhitung anak kelompok B1 yaitu guru sering menggunakan metode pemberian tugas dan menggunakan media yang kurang menarik, sehingga anak mudah merasa bosan dengan kegiatan belajar sehari-hari dan hal tersebut menjadi hambatan sehingga kemampuan kognitif anak belum terasah secara baik. Kondisi tersebut dianggap sebagai suatu masalah yang harus diatasi, maka dicari solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut adalah melalui penerapan permainan labirin dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif

dalam berhitung anak kelompok B1. Kerangka berfikir untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam berhitung melalui penerapan permainan labirin dapat dilihat pada gambar 2.1 di atas.

2.8 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan tinjauan pustaka yang telah diuraikan maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan yaitu jika guru menerapkan permainan labirin maka kemampuan kognitif anak kelompok B1 di TK Terpadu Nailul Maram Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017 akan meningkat.



BAB 3. METODE PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian, dan tinjauan pustaka yang telah dikemukakan, dalam bab ini diuraikan mengenai metode penelitian yang digunakan sebagai pedoman dalam penelitian. Metode penelitian yang dimaksud mencakup: 3.1 Tempat dan waktu penelitian; 3.2 Subjek penelitian; 3.3 Definisi operasional; 3.4 Jenis dan rancangan penelitian; 3.5 Prosedur penelitian; 3.6 Data dan sumber data; 3.7 Metode pengumpulan data; dan 3.8 Teknik analisis data.

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Terpadu Nailul Maram Desa Jember Kidul Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember. Selanjutnya untuk waktu pelaksanaan penelitian direncanakan pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017. Adapun beberapa pertimbangan melakukan penelitian di TK Terpadu Nailul Maram yaitu:

- a. adanya ketersediaan dari TK Terpadu Nailul Maram untuk dijadikan tempat penelitian;
- b. adanya permasalahan yang sesuai dengan judul penelitian;
- c. letak posisi sekolah yang tidak terlalu jauh, sehingga memudahkan dalam proses penelitian;
- d. jumlah siswa yang memadai sehingga memungkinkan tercapainya pengelolaan kelas yang optimal.

3.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B1 di TK Terpadu Nailul Maram Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017. Jumlah anak kelompok B1 adalah 15 anak, yang terdiri dari 7 anak laki-laki dan 8 anak perempuan.

3.3 Definisi Operasional

Definisi operasional diperlukan untuk menghindari terjadinya kesalahan dalam mengartikan beberapa variable dalam penelitian ini. Adapun definisi operasional dari variable yang digunakan adalah sebagai berikut:

3.3.1 Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif adalah proses berfikir, memahami dan mengetahui serta anak belajar berhitung. Kemampuan berhitung merupakan kemampuan yang dimiliki anak kelompok B1 TK Terpadu Nailul Maram Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember dalam menyebutkan hasil penjumlahan 1-10, menunjukkan lambang bilangan 1-10, dan menghitung jumlah penjumlahan 1-10.

3.3.2 Permainan Labirin

Permainan Labirin adalah permainan yang dimainkan oleh dua orang anak atau lebih dengan cara anak memilih jalan yang berbeda dengan temannya dan anak mencari objek yang sama yang telah dipilihnya sebelum memasuki labirin serta menemukan jalan keluar dari permainan tersebut .

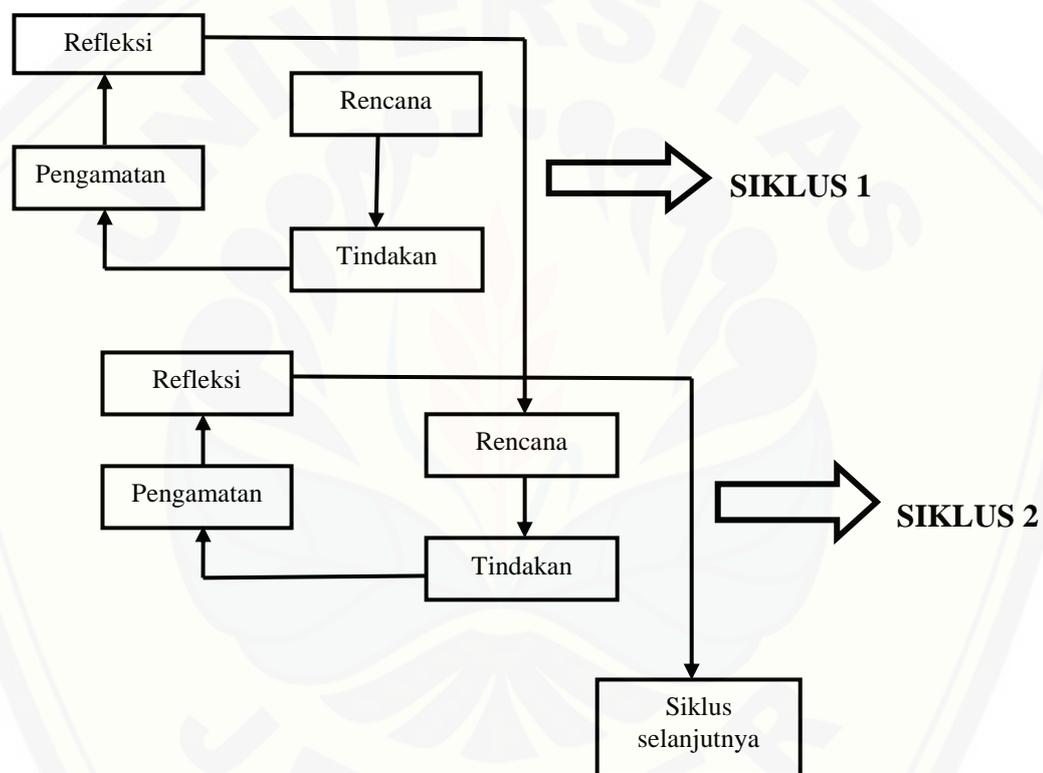
3.4 Jenis dan Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Jenis penelitian ini sesuai dengan fokus dan tujuan penelitian, yaitu meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B1 di TK Terpadu Nailul Maram Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember. Menurut Masyhud (2014:172) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian yang dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Penelitian ini dilakukan melalui pengkajian dan pemecahan serta memperbaiki permasalahan yang terjadi di kelas dapat diperbaiki dan kemampuan anak menjadi meningkat.

Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model skema dari Kemmis dan Mc Teggart. Menurut Aqib (dalam Fadilah, 2015:28) dalam putaran terdiri dari empat komponen penelitian tindakan kelas seperti halnya yang dilaksanakan oleh Kurt Lewin, hanya saja yang membedakan atau yang menjadi

perbedaan yaitu ketika suatu siklus selesai diimplementasikan, khususnya sesudah adanya refleksi, kemudian diikuti dengan adanya perencanaan ulang yang dilaksanakan dalam siklus sendiri.

Adapun keempat komponen yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart adalah perencanaan (planning), aksi atau tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (refleting). Skema model penelitian Kemmis dan Mc Taggart dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Model Penelitian Tindakan Kelas

(Kemmis dan Mc Taggart dalam Fadilah, 2015:29)

3.5 Prosedur Penelitian

3.5.1 Prasiklus

Penelitian prasiklus diawali dengan meminta izin terlebih dahulu kepada kepala sekolah serta guru kelompok B1 di TK Terpadu Nailul Maram Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember sebelum melakukan penelitian tindakan kelas.

Kegiatan selanjutnya yaitu melakukan proses wawancara terhadap guru dikelompok B1 tentang proses pembelajaran serta dokumentasi untuk memperoleh data-data yang diperlukan.

3.5.2 Siklus I

Berdasarkan pada kegiatan prasiklus maka hasil yang didapat adalah rendahnya kemampuan kognitif anak kelompok B1 di TK Terpadu Nailul Maram, sehingga diterapkan siklus I. Pelaksanaan siklus I bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam berhitung melalui permainan labirin. Langkah-langkah pada siklus I dilaksanakan berdasarkan tahapan berikut:

a. Perencanaan

Perencanaan yang akan dilaksanakan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- 1) Menyusun perangkat pembelajaran yang meliputi RPPH, lembar tes, lembar penilaian anak;
- 2) Persiapan pembelajaran kegiatan permainan labirin;
- 3) Pembuatan instrument penelitian untuk persiapan penelitian tindakan kelas. Instrument penelitian yang dibuat meliputi: lembar observasi terhadap anak, pedoman wawancara terhadap guru.

b. Pelaksanaan

Siklus I melakukan usaha untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam berhitung. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran ini merupakan implementasi atau penerapan perencanaan penelitian. Pelaksanaan tindakan penelitian ini sebagai berikut:

- 1) pijakan lingkungan
 - a) guru menyiapkan kelas di sentra persiapan
 - b) menyiapkan media pembelajaran
- 2) ikrar pagi
 - a) menyiapkan anak berbaris di halaman;
 - b) mengucap salam dan berdoa (kegiatan religi);
- 3) materi pagi
 - a) baris sesuai kelompok (membaca fonem secara bersama);

- b) membaca fonem secara individu;
- 4) pendidikan makan
- a) berdo'a sebelum makan dan minum;
 - b) tepuk CTPS;
 - c) makan bekal yang sudah dibawa;
- 5) pijakan sebelum main
- a) anak-anak membuat barisan dan lalu membuat lingkaran;
 - b) guru menjelaskan tema yang dibahas
 - c) guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada hari ini;
 - d) guru memberikan contoh cara bermain permainan labirin pada anak
 - e) setelah dijelaskan kegiatan yang akan dilakukan anak ditugaskan untuk memilih kelompok yang terdiri dari 2 anak, kemudian anak memilih gambar dan mencari gambar yang sama pada labirin;
- 6) pijakan selama main
- a) saat anak aktif bermain labirin guru mendampingi setiap anak untuk mengetahui apakah permainan labirin sudah berjalan dengan baik;
 - b) guru meminta anak untuk menghitung jumlah benda yang dipilihnya dan menyebutkan hasil dari penjumlahan;
 - c) guru meminta anak untuk menunjukkan hasil penjumlahan yang telah dilakukan dari permainan labirin yang telah dikerjakan oleh anak kepada guru;
- 7) pijakan setelah main
- a) anak melakukan kegiatan bercerita dengan berhadap-hadapan bersama teman disampingnya secara bergantian;
 - b) guru melakukan kegiatan evaluasi tentang pembelajaran hari ini;
 - c) guru menutup pembelajaran dengan bernyanyi bersama, berdo'a sebelum pulang, mengingatkan besok memakai seragam apa, hari apa dan berada di sentra apa serta mengucapkan salam;
 - d) guru mengantar anak pulang sampai pintu gerbang.

c. Observasi

Tahapan selanjutnya adalah observasi. Observasi pada kegiatan ini merupakan upaya pengamatan dan pencatatan terhadap proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi. Observasi dilakukan untuk memperoleh data yang di perlukan dalam pembelajaran di kelas. Observasi yang dilakukan terhadap anak yaitu kegiatan belajar anak di kelas serta kemampuan kognitif pada anak.

d. Refleksi

Tahap terakhir dari kegiatan siklus I yaitu refleksi. Refleksi dilakukan berdasarkan hasil pengamatan dan penilaian kemampuan anak. Tahap ini juga dilakukan pengkajian terhadap permainan labirin dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam berhitung. Hasil refleksi dijadikan sebagai pedoman untuk memperbaiki proses pembelajaran pada siklus selanjutnya apabila belum mencapai hasil yang diharapkan.

3.5.3 Siklus II

Siklus II merupakan siklus lanjutan dari siklus I. siklus ini dilakukan jika masih ada kekurangan dan perbaikan pada siklus I. Pelaksanaan siklus II juga terdiri atas empat tahap, yaitu: 1) perencanaan; 2) pelaksanaan; 3) observasi; 4) refleksi.

3.6 Data dan Sumber Data

Data di dapat dari hasil observasi, wawancara, dan hasil test. Data dari hasil observasi berupa kegiatan guru dan anak dalam kegiatan permainan labirin untuk peningkatan kemampuan kognitif anak. Observasi tersebut berpedoman pada format observasi guru dan anak. Wawancara dilakukan setelah kegiatan kognitif dalam berhitung, yaitu berkaitan dengan pendapat guru tentang pembelajaran baik sebelum maupun sesudah menggunakan permainan labirin di kelas, kemampuan kognitif anak dalam berhitung anak dan kendala-kendala yang dihadapi anak dalam pembelajaran tersebut terhadap guru sebagai narasumber. Data yang diperoleh dari tes berupa nilai tes, yang berupa praktek langsung.

Sumber data dalam penelitian ini adalah guru dan semua anak kelompok B1 TK Terpadu Nailul Maram Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember. Jumlah anak kelompok B1 sebanyak 15 anak, yang terdiri dari 7 anak laki-laki dan 8 anak perempuan.

3.7 Metode Pengumpulan Data

3.7.1 Metode Observasi

Schmuck (dalam Mertler 2014:133) menyatakan observasi sebagai sarana mengumpulkan data, mencakup cermat memperhatikan dan secara sistematis mencatat apa yang dilihat dan didengar. Observasi dilakukan untuk memperoleh data kuantitatif dengan mengamati anak saat pembelajaran berlangsung. Metode observasi merupakan cara untuk mengadakan pengamatan terhadap obyek, baik yang dilakukan secara langsung maupun tidak langsung. Observasi yang dilakukan adalah untuk mengamati tentang kegiatan anak dalam permainan labirin. Alat yang digunakan berupa *rating scale* yang berpedoman pada lembar observasi yang telah dibuat. Penelitian ini dibantu oleh 4 orang pengamat yaitu 1 pengamat guru kelompok B1 dan 3 pengamat teman sejawat. 3 pengamat mengamati kemampuan kognitif anak, sedangkan 1 pengamat mengamati aktivitas guru selama proses pembelajaran berlangsung.

3.7.2 Metode Wawancara

Metode wawancara merupakan pertemuan langsung yang direncanakan antara pewawancara dan yang diwawancarai untuk saling bertukar pikiran, guna memberikan atau menerima informasi tertentu yang diperlukan dalam penelitian, Sukardi (2013:49). Metode wawancara merupakan salah satu metode untuk mengambil data kualitatif dalam penelitian. Wawancara dilakukan dengan mengajukan pertanyaan secara lisan kepada guru dengan tujuan untuk mendapatkan informasi pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan labirin dan apa saja kendala-kendala yang menyertainya. Metode wawancara digunakan karena pada metode ini akan lebih memperoleh

informasi yang dibutuhkan secara langsung dari terwawancara yakni guru. Wawancara dilakukan dengan guru kelompok B1 TK Terpadu Nailul Maram.

3.7.3 Tes

Tes yaitu instrument pengumpulan data yang digunakan untuk mengukur kemampuan anak pada aspek berhitung atau tingkat penguasaan materi pembelajaran (Sanjaya, 2009:99). Jenis tes yang digunakan untuk metode tes ini yaitu tes perbuatan. Metode tes digunakan untuk memperoleh data kemampuan atau hasil belajar setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Tes unjuk kerja digunakan untuk mengukur kemampuan berhitung anak melalui permainan labirin. Kegiatan pada tes unjuk kerja dilakukan untuk mengetahui kemampuan berhitung anak kelompok B1 yang berupa pemahaman anak dalam menjumlah penjumlahan 1-10, dan menyebutkan jumlah penjumlahan 1-10 serta menunjukkan lambang bilangan 1-10. Proses pengambilan data dari tes unjuk kerja dilaksanakan saat proses pembelajaran berlangsung. Bentuk tes yang digunakan pada tes unjuk kerja berupa praktik langsung saat pembelajaran, guru meminta anak untuk mencari jejak menuju sebuah kotak yang sudah ditentukan melalui permainan labirin kemudian anak memilih salah satu objek yang ada di dalam kotak setelah itu anak menjumlahkan objek yang sudah dipilih, lalu anak menyebutkan hasil penjumlahan tersebut, guru meminta anak untuk menunjukkan lambang bilangan yang telah diketahui jumlahnya.

3.7.4 Metode Dokumentasi

Menurut Mulyasa (2009:69) metode dokumentasi adalah instrument pengumpul data untuk mengumpulkan data tentang peristiwa atau kejadian-kejadian masa lalu yang telah didokumentasikan. Data yang diperoleh dari metode dokumentasi ini merupakan data pelengkap yang digunakan sebagai objektivitas penelitian. Metode dokumentasi dilakukan untuk memperoleh dokumen yang dibutuhkan pada penelitian ini yaitu profil sekolah, daftar nama guru, daftar nama anak kelompok B1, perangkat pembelajaran berupa rencana kegiatan harian, dan hasil kemampuan berhitung anak pada prasiklus.

3.8 Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian dianalisis menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Menurut Mashyud (2014:282) teknik analisis data kuantitatif menggunakan angka-angka sebagai teknik utama melakukan analisis data. Sedangkan analisis kualitatif adalah gambaran kualitas atau mutu dari tindakan yang dilakukan. Hasil yang diperoleh dari penelitian dikuantitatifkan dan disimpulkan secara kualitatif, sedangkan analisis data deskriptif kualitatif digunakan untuk menggambarkan kualitas atau mutu angka-angka yang telah diperoleh dari hasil tindakan.

Teknik data kuantitatif digunakan untuk menganalisis data dari hasil tes hasil belajar dan observasi, sedangkan teknik kualitatif digunakan untuk menganalisis data hasil wawancara, hasil tes hasil belajar dan observasi. Data dari hasil wawancara digunakan untuk mengetahui tanggapan dan kendala-kendala yang dihadapi dalam pembelajaran pengembangan kemampuan berhitung anak sebelum dan sesudah menggunakan permainan labirin. Data dari hasil observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas atau kegiatan anak dalam permainan labirin tersebut. Tes hasil belajar dan observasi yang telah diperoleh dari data deskriptif kuantitatif juga dianalisis melalui deskriptif kualitatif untuk menggambarkan kualitas angka yang telah diperoleh.

3.8.1 Langkah-langkah Analisis Data

Data yang akan dianalisis dalam penelitian terdiri atas tiga langkah. Berikut langkah-langkah analisis data:

- a. Merekap hasil tes unjuk kerja
- b. Memberi skor kepada setiap anak sesuai indikator dan kriteria penilaian yang telah ditentukan
- c. Mengolah skor dengan rumus sebagai berikut:
 - 1) Analisis data individu

Rumus:

$$pi = \frac{\sum srt}{\sum si} \times 100$$

Keterangan:

pi: prestasi individual

srt : skor riil tercapai individual

si: skor ideal yang dapat dicapai individual

(Masyhud, 2014:284)

2) Analisis data kelas/kelompok

Rumus:

$$pi = \frac{\sum srtk}{\sum sik} \times 100$$

Keterangan:

pi : prestasi individual

srtk : skor riil tercapai kelas (jumlah skor tercapai seluruh kelas)

sik: skor ideal yang dapat dicapai seluruh siswa dalam kelas

(Masyhud, 2014:286)

3) Rumus persentase ketuntasan belajar

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

keterangan:

p : angka persentase

f : frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N : jumlah frekuensi/banyaknya individu

(Sudijono, 2001:40)

3.8.2 Kriteria Penilaian

Kriteria penilaian anak dalam penelitian ini yaitu apabila anak dari hasil tes unjuk kerja memperoleh skor 0-20, maka nilai anak dikualifikasikan sangat kurang. Apabila anak dari tes unjuk kerja memperoleh skor 21-40, maka nilai anak dikualifikasikan kurang. Apabila anak dari hasil tes unjuk kerja memperoleh

skor 41-60, maka nilai anak dikualifikasikan cukup. Anak dikualifikasikan baik apabila dari tes hasil unjuk kerja memperoleh skor 61-80, sedangkan nilai anak dikualifikasikan sangat baik jika dalam unjuk kerja memperoleh nilai 81-100. Berikut kriteria penilaian dengan menggunakan persentase, baik secara individual maupun nilai secara kelompok kelas adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kriteria penilaian

Kualifikasi	Skor
Sangat Baik	81-100
Baik	61-80
Cukup	41-60
Kurang	21-40
Sangat Kurang	0-20

(Masyhud, 2014:289)

Keberhasilan dari proses kemampuan kognitif anak melalui permainan labirin ditentukan oleh nilai yang diperoleh anak, yaitu:

- a. Nilai yang diperoleh anak berdasarkan hasil tes hasil belajar, jika mencapai ≥ 61 , maka anak dikatakan tuntas dan mengalami peningkatan kemampuan kognitif melalui permainan labirin.
- b. Nilai rata-rata yang diperoleh suatu kelas berdasarkan hasil tes hasil belajar, ≥ 61 , maka kelas dikatakan tuntas dan mengalami peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan labirin.

BAB 5. PENUTUP

Pada bab ini diuraikan tentang 5.1 Kesimpulan; dan 5.2 Saran. Berikut adalah masing-masing uraiannya.

5.1 Kesimpulan

5.1.1 Penerapan permainan labirin untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B1 di TK Terpadu Nailul Maram Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember dilaksanakan dua siklus, yaitu siklus I kegiatan yang dilakukan, guru menjelaskan cara bermain permainan labirin, anak bermain labirin sesuai dengan aturan permainan labirin serta menghitung hasil dari angka dan gambar yang dipilihnya. Siklus II kegiatan yang dilakukan, guru menjelaskan cara bermain permainan labirin dengan lebih jelas, guru mengajak berbaris sesuai urutan untuk memasuki labirin, guru membuat kegiatan belajar sambil bermain yaitu jika anak paling banyak menghitung dan menempelkan hasilnya maka anak mendapatkan stiker dari guru.

5.1.2 Melalui penerapan permainan labirin maka kemampuan kognitif anak kelompok B1 di TK Terpadu Nailul Maram Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017 mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan dari nilai rata-rata prasiklus sebesar 66,67, siklus I 88,33, dan pada siklus II meningkat menjadi 99,4.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan di atas maka diajukan beberapa saran. Beberapa saran yang diajukan tersebut meliputi 5.2.1 Bagi Guru; 5.2.2 Bagi Kepala Sekolah; dan 5.2.3 Bagi Peneliti lain.

5.2.1 Bagi Guru

- a. guru-guru diselain kelompok B1 hendaknya menerapkan permainan labirin dalam kegiatan pembelajaran.

- b. guru hendaknya menciptakan suatu bentuk permainan yang menyenangkan bagi anak.

5.2.2 Bagi Kepala Sekolah

- a. hendaknya menyarankan kepada guru-guru untuk menerapkan permainan labirin dalam kegiatan pembelajaran.
- b. hendaknya penelitian dengan menerapkan permainan labirin dapat dijadikan salah satu alternatif untuk lebih mengembangkan pembelajaran di TK Terpadu Nailul Maram Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember.

5.2.3 Bagi Peneliti Lain

- a. peneliti lain hendaknya menjadikan penelitian ini sebagai acuan penelitian sejenis selanjutnya.
- b. peneliti lain hendaknya menjadikan penelitian ini sebagai bahan informasi atau bahan perbandingan untuk melakukan penelitian yang sejenisnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggreani, C. 2013. Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Dengan Menggunakan Metode Bermain Melalui Media Ikan di Akuarium Pada Anak Kelompok B TK It Iqra' Tahun Pelajaran 2013/2014. *Skripsi*. Bengkulu: Pendidikan Guru Anak Usia Dini Universitas Bengkulu.
- Ariyani, N. 2013. Upaya Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Kooperatif Pada Anak Kelompok B TK Atraktif Widya Putra Dwp Uns Karanganyar Tahun 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Asmawati, L. 2010. *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Astawa S.G.I. 2012. Penggunaan Metode Kecerdasan Buatan Runut Maju Dalam Memecahkan Permasalahan Game Labirin. ojs.unud.ac.id/index.php/jik/article/download/2708/1920. [di akses pada tanggal 20 Desember 2016].
- Decaprio, R. 2013. *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik di Sekolah*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Desmita. 2015. *Psikologi perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya Bandung.
- Efda, Y. 2013. Upaya Meningkatkan Kemampuan Nilai Tempat Pada Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Maze Bagi Anak Tunagrahita Ringan Kelas DIV/C SDLB Negeri 20 Nan Balimo Kota Solok. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>. [di akses pada tanggal 20 Desember 2016].
- Fadilah, N, 2015. Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Pendekatan Saintifik Berbantuan Media Video Pada Siswa Kelas IV A SDN 01 Kebonsari Jember Tahun Pelajaran 2014/2015. *Skripsi*. Jember: Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Jember.
- Farida. 2014. Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Dengan Bentuk-Bentuk Geometri di PAUD Melati Sumber Malang Wringin Bondowos Tahun Pelajaran 2012-2013. *Skripsi*. Jember: Pendidikan Guru Pada Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Jember.
- Fatimah. 2009. *Matematika Asik dengan Metode Pemodelan*. Bandung: Tarsito.
- Fikriyati, M. 2013. *Perkembangan Anak Usia Emas (Golden Age)*. Yogyakarta: Laras Media Prima.

- Hasan, C. 2015. Pengaruh Permainan Maze Terhadap Tumbuh Kembang Anak Pra Sekolah di Taman Kanak-Kanak Pembina K.H Dewantara Kota Gorontalo.
kim.ung.ac.id/index.php/KIMFIKK/article/download/11260/11133. [di akses pada tanggal 20 Desember 2016].
- Heriantoko, C. B. 2013. Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Media Permainan Maze Pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas II di SLB/C TPA Jember.
ejournal.unesa.ac.id/article/3348/15/article.pdf. [di akses pada tanggal 20 Desember 2016].
- Heryanti, V. 2014. Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional Congklak PAUD Budi Mulya Kota Manna.
<http://repository.unib.ac.id/8495/1/I,II,III,I-14-ver-FK.pdf>. [di akses pada tanggal 20 Desember 2016].
- Hikmah, Q. 2016. Peningkatan Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelompok B Melalui Permainan Kartu Angka di TK Dharma Indria I Kcamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016. *Skripsi*. Jember: Pendidikan Guru Pada Anak Usia Dini Universitas Jember.
- Ilma, R. 2016. Penerapan Media Game Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A1 Dalam Mengenal Bilangan di TK Dharma Wanita Grenden Puger Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016. *Skripsi*. Jember: Pendidikan Guru Pada Anak Usia Dini Universitas Jember.
- Khoo. 2008. *Cara mengembangkan berbagai kompnen kecerdasan (How to Multiple Your Child's)*. Terjemahan oleh Christine Sujana. Jakarta: PT Indeks.
- Kurnia, D. S. 2014. Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Klasifikasi Berdasarkan Warna Bentuk Dan Ukuran pada Kelompok B6 Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Persatuan Kota Bengkulu.
<http://repository.unib.ac.id/8712/1/I,II,III,II-14-sol.FK.pdf>. [di akses pada tanggal 20 Desember 2016].
- Kustini. 2013. Meningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain dengan Media Kartu Angka Di Tk Pertiwi Rejosari.
e-journal.ikip-veteran.ac.id/index.php/belia/article/view/167. [di akses pada tanggal 19 Desember 2016].
- Kusuma, G. A, dan Sudarmilah. 2016. Pengembangan Permainan Labirin untuk Membantu Perkembangan Motorik Anak.

<http://ejournal.unkhair.ac.id/index.php/protk/article/view/154>. [di akses pada tanggal 19 Desember 2016].

- Latif, M. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Media Group.
- Mariyana, R. 2010. *Pengelolaan Lingkungan Belajar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Marlina, R. 2014. Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Modl Pembelajaran Kooperatif Struktural Permainan Ular Tangga TK Merta'ush Shibyan Singocandi Kudus. *Jurnal Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*. ISSN 514-757-1.
- Martiana. 2014. Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Metode Bermain Dengan Media Ular Tangga Pada Anak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*. ISSN 308-1088-1. Vol. 2 No. 2.
- Masitoh. 2011. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Masyhud, S. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember. Lembaga pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK).
- Mertler, C. A. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks.
- Monks, F. J, Knoers, Haditono, S. R. 1996. *Psikologi Perkembangan Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Montolalu. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Morrison, G. S. 2012. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta Barat: PT Indeks.
- Muhibbin, S. 2015. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Mulyasa. 2009. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. 2012. *Managemen Paud*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Musbikin, I. 2010. *Buku Pintar PAUD*. Jogjakarta: Laksana.
- Mutiah, D. 2010. *Psikologi Bermain anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.

- Nur'aini, Y. S. 2008. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Rahmad, S. A, 2016. Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Maze Pada Anak Usia 4-5 Tahun di Kelompok A TK Khadijah 87 Kalibaru Kulon Banyuwangi Tahun Pelajaran 2015/2016.
<http://repository.unib.ac.id/8712/1/I,II,III,II-14-sol.FK.pdf>. [di akses pada tanggal 19 Desember 2016].
- Riva, I. 2012. *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan di Luar Sekolah*. Jogjakarta: FlashBooks.
- Rinaldi, J. 2014. *Ratusan Game Edukatif Untuk Anak Usia 0-3 Tahun*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Risqiyah, H. 2016. Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B2 Melalui Kegiatan Bermain Balok di TK Ilmu Al-Qur'an Sempusari Kaliwates Jember Tahun Pelajaran 2015/2016. *Skripsi*. Jember: Pendidikan Guru Pada Anak Usia Dini Universitas Jember.
- Rohani, A. 2010. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Sanjaya, H. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- Slameto. 1995. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Solso, R. L, dan Maclin, M, Kimberly. 2007. *Psikologi Kognitif*. Jakarta: Erlangga.
- Sriningsih. 2009. *Pembelajaran Matematika Terpadu untuk Anak usia Dini*. Bandung: Pustaka Sebelas.
- Sudijono, A. 2001. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudono, A. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: PT Grasindo.
- Suela, K. I. 2015. Permainan Maze Untuk Mereduksi Perilaku Self Stimulation Pada Anak Autis.
ejournal.unesa.ac.id/article/16655/15/article.pdf. [di akses pada tanggal 19 Desember 2016].

- Sujiono, Y. N. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Sujiono, Y.N. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Sukardi. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Susanto, A. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sutirna. 2013. *Perkembangan dan Pertumbuhan Peserta Didik*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Suyanto, S. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Pendidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Tabrani, P. 2014. *Proses Kreasi-Gambar Anak-Proses Belajar*. Jakarta: Erlangga.
- Tedjasaputra, M.S. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: PT Grasindo.
- Trianto. 2011. *Desain Pengembangan Tematik*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Triharsono, A. 2013. *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: CV Andi Offiser.
- Udani I.G.A.K, Marhaeni, A.A.I.N, Nyoman.J. 2015. Implementasi Teknik Maze Untuk Mengembangkan Kreativitas Dan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B2 Tk Shanti Kumara III Sempidi Mengwi Badung. <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=282053&val=7030&title=Implementasi%20Teknik%20Maze%20Untuk%20Mengembangkan%20Kreativitas%20Dan%20Kemampuan%20Kognitif%20Anak%20Kelompok%20B2%20TK%20Shanti%20Kumara%20III%20Sempidi%20Mengwi%20Badung>. [di akses pada tanggal 20 Desember 2016].
- Uno, H. 2010. *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Vebianti, I. N. 2013. Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Konstruktif pada Siswa Kelompok B2 di RA Sunan Pandanaran.

<http://eprints.uny.ac.id/15422/1/SKRIPSI%20INOVIA.pdf>. [di akses pada tanggal 17 Desember 2016].

Yamin, M, dan Ansari, B. 2012. *Taktik Mengembangkan Kemampuan Individual Siswa*. Jakarta: Referensi (GP Press Group).



LAMPIRAN A. MATRIK PENELITIAN

MATRIK PENELITIAN

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis
Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B1 Melalui Permainan Labirin Di TK Terpadu Nailul Maram Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017.	1. Bagaimanakah penerapan permainan labirin dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B1 di TK Terpadu Nailul Maram Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017? 2. Bagaimanakah peningkatan kemampuan kognitif anak kelompok B1 melalui permainan labirin di TK Terpadu Nailul Maram Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017?	1. Permainan labirin. 2. Kemampuan kognitif.	1. Permainan labirin: a. Kejelasan gambar b. Peraturan permainan labirin c. Mencari jalan keluar pada permainan labirin 2. Kemampuan kognitif: a. Menjumlah objek yang ada pada labirin b. Menyebutkan hasil penambahan c. Menunjukkan lambang bilangan 1-10	1. Subjek penelitian: Anak kelompok B1 di TK Terpadu Nailul Maram Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017. 2. Informan: Guru kelas B1 TK Terpadu Nailul Maram Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017. 3. Referensi yang relevan. 4. Dokumentasi.	1. Penentuan daerah: TK Terpadu Nailul Maram Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember. 2. Jenis penelitian: Penelitian Tindakan Kelas (PTK). 3. Metode pengumpulan data: a. Observasi b. Wawancara c. Dokumentasi d. Unjuk Kerja 4. Analisis Data: a. Diskriptif kualitatif b. Diskriptif kuantitatif - Analisa data Rumus: $pi = \frac{\sum srt}{\sum si} \times 100$ Keterangan: pi = prestasi individual srt = skor riil tercapai si = skor ideal yang dapat dicapai oleh individu 100 = konstanta - Analisis data kelas	Jika guru menerapkan permainan labirin maka kemampuan kognitif anak kelompok B1 di TK Terpadu Nailul Maram Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017 akan meningkat.

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis
					<p>Rumus:</p> $Pk = \frac{\sum srtk}{\sum sik} \times 100$ <p>Keterangan: Pk = prestasi kelas $\sum srtk$ = skor riil tercapai kelas (jumlah skor tercapai seluruh siswa) $\sum sik$ = skor ideal yang dapat dicapai seluruh siswa dalam kelas</p> <p>(Masyhud, 2014:284-286) - Persentase ketuntasan belajar</p> <p>Rumus:</p> $p = \frac{f}{N} \times 100\%$ <p>Keterangan: P = angka persentase f = frekuensi yang sedang dicari persentasenya N = jumlah frekuensi /banyaknya individu</p> <p>(Sudijono, 2001:40)</p>	

LAMPIRAN B. PEDOMAN PENGUMPULAN DATA**B.1 Pedoman Observasi**

Sebelum Penelitian

No	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1	Proses pembelajaran kelompok B1 sebelum tindakan	Guru dan anak kelompok B1 TK Terpadu Nailul Maram Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017

Setelah Penelitian

No	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1	Kemampuan kognitif anak dalam permainan labirin	Anak kelompok B1 TK Terpadu Nailul Maram Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017
2	Aktivitas guru selama proses pembelajaran ketika bermain labirin	Peneliti yang bertindak sebagai guru kelompok B1 TK Terpadu Nailul Maram Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017

B.2 Pedoman Wawancara

Sebelum Penelitian

No	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1	Informasi mengenai kemampuan kognitif anak pada saat pembelajaran	Guru kelompok B1 TK Terpadu Nailul Maram Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017
2	Informasi tentang metode dan permainan maupun media yang digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak	Guru kelompok B1 TK Terpadu Nailul Maram Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017
3	Informasi mengenai kendala yang dihadapi guru dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak	Guru kelompok B1 TK Terpadu Nailul Maram Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017

Setelah Penelitian

No	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1	Tanggapan guru tentang pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan labirin	Guru kelompok B1 TK Terpadu Nailul Maram Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017
2	Tanggapan guru mengenai kekurangan dan kelebihan permainan labirin untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam pembelajaran	Guru Kelompok B1 TK Terpadu Nailul Mara Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017
3	Saran yang diberikan untuk permainan labirin untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B1	Guru kelompok B1 TK Terpadu Nailul Maram Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017

B.3 Pedoman Dokumentasi

No	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1	Profil sekolah TK Terpadu Nailul Maram Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember	Dokumen
2	Daftar nama guru TK Terpadu Nailul Maram Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember	Dokumen
3	Daftar nama anak kelompok B1 TK Terpadu Nailul Maram Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017	Dokumen
4	Rencana perangkat pembelajaran harian kelompok B1 TK Terpadu Nailul Maram	Dokumen
5	Daftar perolehan nilai hasil belajar anak kelompok B1 TK Terpadu Nailul Maram Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017 berkaitan dengan kemampuan kognitif anak (sebelum tindakan)	Dokumen
6	Daftar perolehan nilai hasil belajar anak kelompok B1 TK Terpadu Nailul Maram Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017 berkaitan dengan kemampuan kognitif anak (setelah dilakukan tindakan)	Dokumen

B.4 Pedoman Tes

No	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1	Skor hasil tes unjuk kerja peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan labirin	Anak kelompok B1 TK Terpadu Nailul Maram Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017

LAMPIRAN C. PEDOMAN DAN HASIL OBSERVASI**C.1 Pedoman Observasi****C.1.1 Pedoman Observasi Kegiatan Anak Setelah Tindakan**

Petunjuk:

1. Pengamatan ditunjukkan kepada anak
2. Berilah tanda (√) pada kolom yang disediakan
Jawab “Ya” jika 50% anak di dalam kelas melakukan kegiatan yang diobservasi
3. Setiap hasil pengamatan “Ya” diberi skor 1
4. Jika jumlah hasil pengamatan “Ya” $\geq 61\%$ maka kegiatan belajar anak dikatakan tuntas

No	Aspek yang diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Pijakan Lingkungan			
1	Menyiapkan kelas (menata tempat duduk anak)		
2	Menyiapkan media pembelajaran		
Ikrar Pagi			
3	Memeriksa kesiapan anak (berbaris)		
4	Mengucap salam dan berdoa sebelum kegiatan pembelajaran		
Materi Pagi			
5	Membaca fonem		
Pendidikan Makan			
6	Berdo'a sebelum makan dan minum		
7	Tepuk CTPS		
Pijakan Sebelum Main			
8	Baris membuat lingkaran		
9	Bernyanyi dan tepuk tangan		
Pijakan Selama Main			
10	Antusias saat mengikuti pembelajaran		
11	Menjelaskan dan melakukan permainan labirin		
12	Menghitung dan menunjukkan lambang bilangan		
Pijakan Setelah Main			
13	Recalling		
14	Evaluasi		
15	Berdo'a dan mengucap salam sebelum pulang		
Jumlah			
Persentase			

Jember,.....2016

Pengamat,

.....

C.1.2 Hasil Observasi Kegiatan Anak Sebelum Tindakan

Petunjuk:

1. Pengamatan ditunjukkan kepada anak
2. Beilah tanda (√) pada kolom yang disediakan
Jawab “Ya” jika 50% anak di dalam kelas melakukan kegiatan yang diobservasi
3. Setiap hasil pengamatan “Ya” diberi skor 1
4. Jika jumlah hasil pengamatan “Ya” $\geq 61\%$ maka kegiatan belajar anak dikatakan tuntas

No	Aspek yang diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Pijakan Lingkungan			
1	Menyiapkan kelas (menata tempat duduk anak)		√
2	Menyiapkan media pembelajaran		√
Ikrar Pagi			
3	Memeriksa kesiapan anak (berbaris)	√	
4	Mengucap salam dan berdoa sebelum kegiatan pembelajaran	√	
Materi Pagi			
5	Membaca fonem		√
Pendidikan Makan			
6	Berdo'a sebelum makan dan minum	√	
7	Tepuk CTPS	√	
Pijakan Sebelum Main			
8	Baris membuat lingkaran	√	
9	Bernyanyi dan tepuk tangan	√	
Pijakan Selama Main			
10	Antusias saat mengikuti pembelajaran		√
11	Menjelaskan dan melakukan permainan maze	√	
12	Menghitung dan menunjukkan lambang bilangan		√
Pijakan Setelah Main			
13	Recalling	√	
14	Evaluasi		√
15	Berdo'a dan mengucap salam sebelum pulang	√	
Jumlah		9	6
Persentase		60%	40%

Jember, 21 September 2016
Pengamat,

Dina Lisdiana

Keterangan:

$$\text{Hasil pengamatan "Ya"} = \frac{9}{15} \times 100\% = 60\%$$

$$\text{Hasil pengamatan "Tidak"} = \frac{6}{15} \times 100\% = 40\%$$

Kesimpulan:

Persentase keterlaksanaan kegiatan seharusnya dilakukan anak dalam pembelajaran diperoleh data sebesar 40%. Artinya dari 15 kegiatan yang seharusnya dilakukan oleh anak ada 6 kegiatan yang masih belum dilakukan oleh anak. Berdasarkan hal tersebut, maka disimpulkan bahwa anak belum mengikuti kegiatan pembelajaran dengan maksimal dan sesuai dengan rencana pembelajaran yang ditentukan.

C.2 Hasil Observasi

C 2.1 Hasil Observasi Kegiatan Anak Siklus I

Nama : Dina Lisdiana

Sekolah : TK Terpadu Nailul Maram

Kelompok : B1

Pengamat : Niesa Arrosihuuna, S.Pd

Petunjuk : Berilah tanda centang (√) pada kolom penilaian sesuai dengan aktivitas anak.

No	Aspek yang diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Pijakan Lingkungan			
1	Menyiapkan kelas (menata tempat duduk anak)	√	
2	Menyiapkan media pembelajaran	√	
Ikrar Pagi			
3	Memeriksa kesiapan anak (berbaris)	√	
4	Mengucap salam dan berdoa sebelum kegiatan pembelajaran	√	
Materi Pagi			
5	Membaca fonem	√	
Pendidikan Makan			
6	Berdo'a sebelum makan dan minum	√	
7	Tepuk CTPS	√	
Pijakan Sebelum Main			
8	Baris membuat lingkaran	√	
9	Bernyanyi dan tepuk tangan	√	
Pijakan Selama Main			
10	Antusias saat mengikuti pembelajaran		√
11	Menjelaskan dan melakukan permainan maze	√	
12	Menghitung dan menunjukkan lambang bilangan	√	
Pijakan Setelah Main			
13	Recalling	√	
14	Evaluasi	√	
15	Berdo'a dan mengucap salam sebelum pulang	√	
Jumlah		14	1
Persentase		93,33%	6,67%

Keterangan:

$$\text{Hasil pengamatan "Ya"} = \frac{14}{15} \times 100\% = 93,33\%$$

$$\text{Hasil pengamatan "Tidak"} = \frac{1}{15} \times 100\% = 6,67\%$$

Kesimpulan:

Persentase keterlaksanaan kegiatan seharusnya dilakukan anak dalam pembelajaran diperoleh data sebesar 93,33%. Artinya dari 15 kegiatan yang seharusnya dilakukan oleh anak ada 1 kegiatan yang masih belum dilakukan oleh anak. Berdasarkan hal tersebut, maka disimpulkan bahwa anak sudah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan maksimal dan sesuai dengan rencana pembelajaran yang ditentukan.

Jember, 10 April 2017

Pengamat

Niesa Arrosihuuna, S.Pd



C 2.2 Hasil Observasi Kegiatan Anak Siklus II

Nama : Dina Lisdiana

Sekolah : TK Terpadu Nailul Maram

Kelompok : B1

Pengamat : Niesa Arrosihuuna, S.Pd

Petunjuk : Berilah tanda centang (√) pada kolom penilaian sesuai dengan aktivitas anak.

No	Aspek yang diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Pijakan Lingkungan			
1	Menyiapkan kelas (menata tempat duduk anak)	√	
2	Menyiapkan media pembelajaran	√	
Ikrar Pagi			
3	Memeriksa kesiapan anak (berbaris)	√	
4	Mengucap salam dan berdo'a sebelum kegiatan pembelajaran	√	
Materi Pagi			
5	Membaca fonem	√	
Pendidikan Makan			
6	Berdo'a sebelum makan dan minum	√	
7	Tepuk CTPS	√	
Pijakan Sebelum Main			
8	Baris membuat lingkaran	√	
9	Bernyanyi dan tepuk tangan	√	
Pijakan Selama Main			
10	Antusias saat mengikuti pembelajaran	√	
11	Menjelaskan dan melakukan permainan maze	√	
12	Menghitung dan menunjukkan lambang bilangan	√	
Pijakan Setelah Main			
13	Recalling	√	
14	Evaluasi	√	
15	Berdo'a dan mengucap salam sebelum pulang	√	
Jumlah		15	0
Persentase		100%	0%

Jember, 19 April 2017

Pengamat

Niesa Arrosihuuna, S.Pd

Keterangan:

$$\text{Hasil pengamatan "Ya"} = \frac{15}{15} \times 100\% = 100\%$$

$$\text{Hasil pengamatan "Tidak"} = \frac{0}{15} \times 100\% = 0\%$$

Kesimpulan:

Persentase keterlaksanaan kegiatan seharusnya dilakukan anak dalam pembelajaran diperoleh data sebesar 100%. Artinya dari 15 kegiatan yang seharusnya dilakukan oleh anak sudah dilakukan oleh anak. Berdasarkan hal tersebut, maka disimpulkan bahwa anak sudah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan maksimal dan sesuai dengan rencana pembelajaran yang ditentukan.

C.2.3 Pedoman Observasi Keterampilan Guru Setelah Tindakan

Petunjuk:

1. Pengamatan ditujukan kepada guru
2. Berilah tanda (\surd) pada kolom yang disediakan
Jawab “Ya” jika guru di dalam kelas melakukan kegiatan yang diobservasi
Jawab “Tidak” jika guru di dalam kelas tidak melakukan kegiatan yang diobservasi
3. Setiap hasil pengamatan “Ya” diberi skor 1
4. Jika jumlah hasil pengamatan “Ya” \geq 61% maka guru memiliki keterampilan saat mengajar

No	Aspek yang diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Keterampilan Membuka Pembelajaran			
1	Memberikan apersepsi		
2	Menarik perhatian anak		
3	Mengemukakan tujuan pembelajaran		
Keterampilan Menjelaskan			
4	Menggunakan media yang bervariasi		
5	Menggunakan bahasa yang sederhana		
Keterampilan Bertanya			
6	Memberikan pertanyaan yang jelas		
7	Menggunakan jawaban anak sebagai balikan		
Keterampilan penguatan			
8	Memberikan penguatan verbal atau nonverbal		
Keterampilan Menutup Pembelajaran			
9	Memberikan rangkuman pembelajaran		
10	Memberikan evaluasi		
Jumlah			
Persentase			

Jember,.....2016

Pengamat,

.....

C.2.4 Hasil Observasi Keterampilan Guru Sebelum Tindakan

Petunjuk:

1. Pengamatan ditujukan kepada guru
2. Berilah tanda (√) pada kolom yang disediakan
Jawab “Ya” jika guru di dalam kelas melakukan kegiatan yang diobservasi
Jawab “Tidak” jika guru di dalam kelas tidak melakukan kegiatan yang diobservasi
3. Setiap hasil pengamatan “Ya” diberi skor 1
4. Jika jumlah hasil pengamatan “Ya” \geq 61% maka guru memiliki keterampilan saat mengajar

No	Aspek yang diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Keterampilan Membuka Pembelajaran			
1	Memberikan apersepsi	√	
2	Menarik perhatian anak	√	
3	Mengemukakan tujuan pembelajaran	√	
Keterampilan Menjelaskan			
4	Menggunakan media yang bervariasi		√
5	Menggunakan bahasa yang sederhana	√	
Keterampilan Bertanya			
6	Memberikan pertanyaan yang jelas	√	
7	Menggunakan jawaban anak sebagai balikan	√	
Keterampilan penguatan			
8	Memberikan penguatan verbal atau nonverbal	√	
Keterampilan Menutup Pembelajaran			
9	Memberikan rangkuman pembelajaran	√	
10	Memberikan evaluasi	√	
Jumlah		9	1
Persentase		90%	10%

Jember, 21 September 2016

Pengamat,

Dina Lisdiana

Keterangan:

$$\text{Hasil pengamatan "Ya"} = \frac{9}{10} \times 100\% = 90\%$$

$$\text{Hasil pengamatan "Tidak"} = \frac{1}{10} \times 100\% = 10\%$$

Kesimpulan:

Persentase keterlaksanaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru diperoleh sebesar 90%. Artinya dari 10 kegiatan yang sudah direncanakan 9 kegiatan yang sudah dilaksanakan oleh guru. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa guru dapat melaksanakan pembelajaran secara maksimal yang sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah ditentukan dan guru memaksimalkan keterampilan mengajar yang dimilikinya saat kegiatan pembelajaran.

C.2.5 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I

Nama : Dina Lisdiana

Sekolah : TK Terpadu Nailul Maram

Kelompok : B1

Pengamat : Niesa Arrosihuuna, S.Pd

Petunjuk : Berilah tanda centang (√) pada kolom penilaian sesuai dengan aktivitas guru.

No	Aspek yang diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Keterampilan Membuka Pembelajaran			
1	Memberikan apersepsi	√	
2	Menarik perhatian anak	√	
3	Mengemukakan tujuan pembelajaran	√	
Keterampilan Menjelaskan			
4	Menggunakan media yang bervariasi	√	
5	Menggunakan bahasa yang sederhana		√
Keterampilan Bertanya			
6	Memberikan pertanyaan yang jelas		√
7	Menggunakan jawaban anak sebagai balikan		√
Keterampilan penguatan			
8	Memberikan penguatan verbal atau nonverbal		√
Keterampilan Menutup Pembelajaran			
9	Memberikan rangkuman pembelajaran	√	
10	Memberikan evaluasi	√	
Jumlah		6	4
Persentase		60%	40%

Jember, 10 April 2017
Pengamat,

Niesa Arrosihuuna, S.Pd

$$\text{Hasil pengamatan "Ya"} = \frac{6}{10} \times 100\% = 60\%$$

$$\text{Hasil pengamatan "Tidak"} = \frac{4}{10} \times 100\% = 40\%$$

Kesimpulan:

Persentase keterlaksanaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru diperoleh sebesar 60%. Artinya dari 10 kegiatan yang sudah direncanakan 6 kegiatan yang sudah dilaksanakan oleh guru. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa guru belum dapat melaksanakan pembelajaran secara maksimal yang sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah ditentukan dan guru memaksimalkan keterampilan mengajar yang dimilikinya saat kegiatan pembelajaran.

C.2.6 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II

Nama : Dina Lisdiana

Sekolah : TK Terpadu Nailul Maram

Kelompok : B1

Pengamat : Niesa Arrosihuuna, S.Pd

Petunjuk : Berilah tanda centang (√) pada kolom penilaian sesuai dengan aktivitas guru.

No	Aspek yang diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Keterampilan Membuka Pembelajaran			
1	Memberikan apersepsi	√	
2	Menarik perhatian anak	√	
3	Mengemukakan tujuan pembelajaran	√	
Keterampilan Menjelaskan			
4	Menggunakan media yang bervariasi		√
5	Menggunakan bahasa yang sederhana	√	
Keterampilan Bertanya			
6	Memberikan pertanyaan yang jelas	√	
7	Menggunakan jawaban anak sebagai balikan	√	
Keterampilan penguatan			
8	Memberikan penguatan verbal atau nonverbal	√	
Keterampilan Menutup Pembelajaran			
9	Memberikan rangkuman pembelajaran	√	
10	Memberikan evaluasi	√	
Jumlah		9	1
Persentase		90%	10%

Jember, 10 April 2017
Pengamat,

Niesa Arrosihuuna, S.Pd

$$\begin{aligned}\text{Hasil pengamatan "Ya"} &= \frac{9}{10} \times 100\% = 90\% \\ \text{Hasil pengamatan "Tidak"} &= \frac{1}{10} \times 100\% = 10\%\end{aligned}$$

Kesimpulan:

Persentase keterlaksanaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru diperoleh sebesar 90%. Artinya dari 10 kegiatan yang sudah direncanakan 9 kegiatan yang sudah dilaksanakan oleh guru. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa guru dapat melaksanakan pembelajaran secara maksimal yang sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah ditentukan dan guru memaksimalkan keterampilan mengajar yang dimilikinya saat kegiatan pembelajaran.

LAMPIRAN D. PEDOMAN WAWANCARA**D.1 Pedoman Wawancara Guru Setelah Tindakan**

Tujuan : untuk mengetahui pembelajaran di sentra setelah dilakukan tindakan, kekurangan dan kelebihan permainan labirin, serta kemampuan kognitif anak setelah tindakan

Responden : guru kelompok B1 TK Terpadu Nailul Maram Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017

Nama Guru :

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah penerapan permainan labirin efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak?	
2	Apa saja kekurangan dan kelebihan permainan labirin yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak?	
3	Saran apa yang diberikan untuk permainan labirin dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak?	

Narasumber,

Jember,.....2017
Pewawancara,

.....

Dina Lisdiana

NIY.....

NIM 130210205053

D.2 Hasil Wawancara Guru Sebelum Tindakan

Tujuan : untuk memperoleh informasi tentang metode dan media serta permainan yang digunakan dalam pembelajaran untuk kemampuan kognitif, kendala yang dihadapi, dan informasi mengenai perkembangan kemampuan anak sebelum dilakukan tindakan

Responden : guru kelompok B1 TK Terpadu Nailul Maram Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017

Nama Guru : Niesa Arrosihuuna, S.Pd

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimanakah perkembangan kemampuan anak kelompok B1 dalam memahami penjumlahan 1-10?	Perkembangan kemampuan kognitif anak pada kelompok B1 cukup baik dalam memahami penjumlahan 1-10 akan tetapi masih ada sebagian anak yang mempunyai kemampuan kognitif cukup rendah.
2	Metode atau media apa yang biasanya digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam memahami penjumlahan 1-10?	Media yang biasa dipakai untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam memahami penjumlahan 1-10 yaitu stik, bombix, menjumlah teman sendiri, tutup spidol.
3	Kendala apa yang dihadapi pada saat pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam memahami penjumlahan?	Kendala yang dihadapi masih ada beberapa anak yang tidak fokus dalam pembelajaran, tidak paham perintah, suka melamun dan bingung dengan angka serta tidak memahami penjumlahan.

Narasumber,

Jember, 21 September 2016
Pewawancara,

Niesa Arrosihuuna, S.Pd

Dina Lisdiana

NIY 20556171060010

NIM 130210205053

D.3 Hasil Wawancara Guru Setelah Tindakan

Tujuan : untuk mengetahui pembelajaran di sentra setelah dilakukan tindakan, kekurangan dan kelebihan permainan labirin, serta kemampuan kognitif anak setelah tindakan

Responden : guru kelompok B1 TK Terpadu Nailul Maram Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017

Nama Guru : Niesa Arrosihuuna, S.Pd

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah penerapan permainan labirin efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak?	Iya
2	Apa saja kekurangan dan kelebihan permainan labirin yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak?	- Kekurangan : Jumlah angka dan gambar tidak sama, persediaan hasil penjumlahan kurang - Kelebihan : anak senang dan tidak merasa kalau anak sedang belajar, anak antusias dalam menjumlahkan
3	Saran apa yang diberikan untuk permainan labirin dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak?	Gambaranya lebih bervariasi, disesuaikan antara gambar dan angka, angka untuk hasil penjumlahan ditambah lagi.

Narasumber,

Jember, 20 April 2017
Pewawancara,

Niesa Arrosihuuna, S.Pd

Dina Lisdiana

NIY 20556171060010

NIM 130210205053

LAMPIRAN E. PEDOMAN TES**E.1 Pedoman Tes Unjuk Kerja**

No	Pedoman Unjuk Kerja
1	Kemampuan mencari jalan keluar
	a. Mencari jalan keluar menuju kotak yang disediakan
2	Kemampuan menjumlah lambang bilangan 1-10
	a. Memilih dan mencari gambar yang sama
	b. Menjumlahkan lambang bilangan yang telah dipilih
3	Kemampuan menyebutkan jumlah penjumlahan 1-10
	a. Menyebutkan jumlah dari penjumlahan yang telah dipilih
4	Kemampuan menunjukkan lambang bilangan 1-10
	a. Menunjukkan lambang bilangan dari hasil penjumlahan yang telah dipilih dengan tepat



Keterangan:

1. Pemberian nilai pada penelitian untuk kemampuan kognitif anak secara individu menggunakan rumus sebagai berikut:

$$pi = \frac{\sum srt}{\sum si} \times 100$$

Keterangan

pi : prestasi individual

srt : skor riil tercapai individu

si : skor ideal yang dapat dicapai oleh individu

(Masyhud, 2014:284)

2. Rumus penilaian kemampuan kognitif anak dengan nilai rata-rata kelas

$$pi = \frac{\sum srtk}{\sum sik} \times 100$$

Keterangan:

pi : prestasi individual

srtk : skor riil tercapai kelas (jumlah skor tercapai seluruh kelas)

sik: skor ideal yang dapat dicapai seluruh siswa dalam kelas

(Masyhud, 2014:286)

3. Rumus untuk mengetahui frekuensi dan persentase ketuntasan belajar

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

keterangan:

p : angka persentase

f : frekuensi yang sedang dicari persentasenya

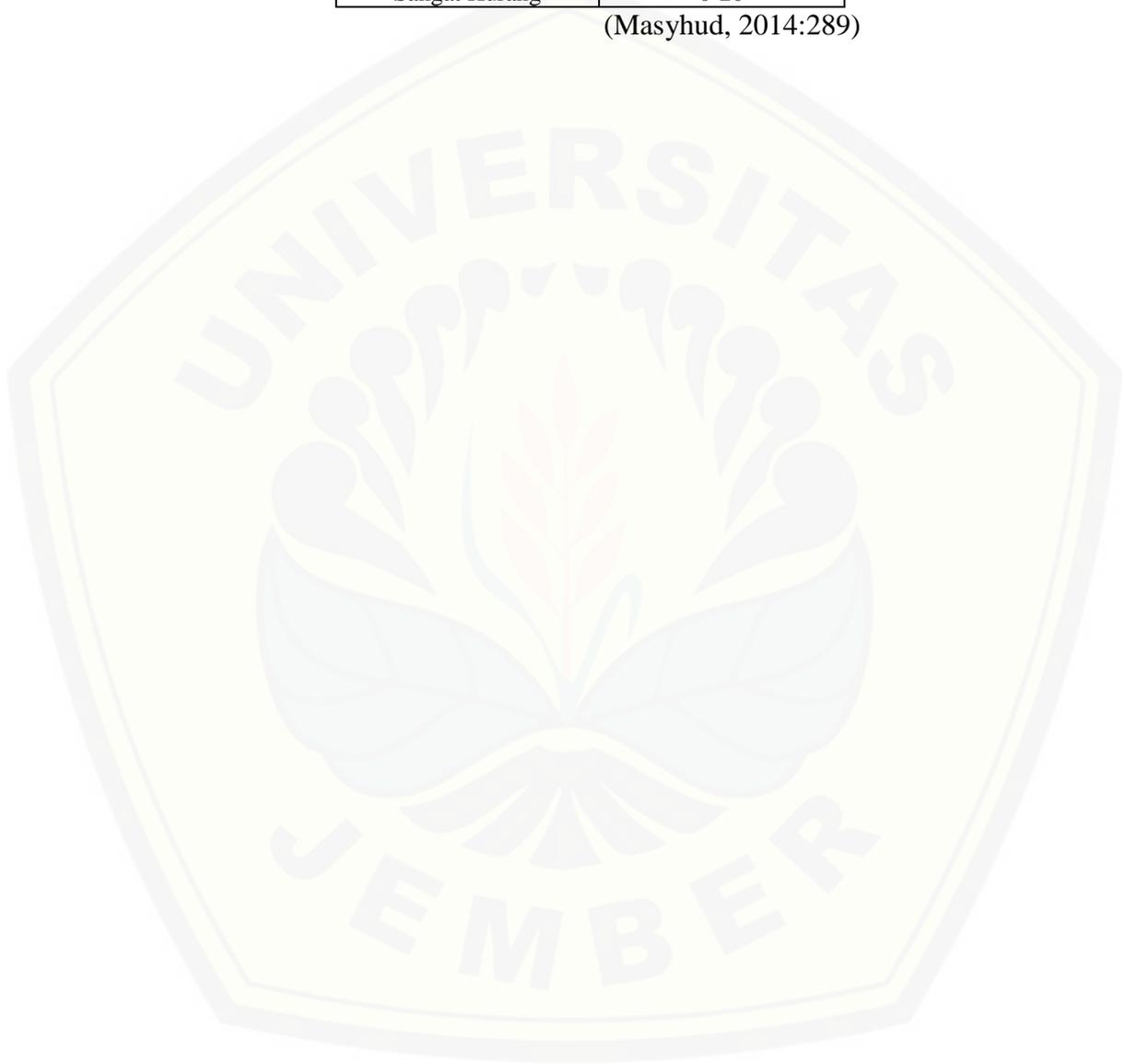
N : jumlah frekuensi/banyaknya individu

(Sudijono, 2001:40)

Kriteria Penilaian

Kualifikasi	Skor
Sangat Baik	81-100
Baik	61-80
Cukup	41-60
Kurang	21-40
Sangat Kurang	0-20

(Masyhud, 2014:289)



F.2 Kriteria Penilaian Kemampuan Kognitif Anak melalui Permainan Labirin

Indikator penilaian	Skor	Kriteria penilaian
Kemampuan menjumlah bilangan 1-10	1	Anak belum mampu menjumlah bilangan 1-10
	2	Anak mulai mampu menjumlah bilangan 1-5
	3	Anak mampu menjumlah bilangan 1-10 dengan bantuan guru
	4	Anak mampu menjumlah 1-10 dengan benar
Kemampuan menunjukkan lambang bilangan 1-10	1	Anak belum mampu menunjukkan lambang bilangan 1-10 dengan bantuan guru
	2	Anak mulai mampu menunjukkan lambang bilangan 1-5
	3	Anak mampu menunjukkan lambang bilangan 1-10 dengan bantuan guru
	4	Anak mampu menunjukkan lambang bilangan 1-10 dengan benar
Kemampuan menyebutkan jumlah penjumlahan 1-10	1	Anak belum mampu menyebutkan jumlah penjumlahan 1-10
	2	Anak mulai mampu menyebutkan jumlah penjumlahan 1-5
	3	Anak mampu menyebutkan jumlah penjumlahan 1-10 dengan bantuan guru
	4	Anak mampu menyebutkan jumlah penjumlahan 1-10 dengan benar

1. hasil pengelolaan skor secara individu menggunakan rumus

$$pi = \frac{\sum srt}{\sum si} \times 100 = \frac{8}{12} \times 100 = 66,67$$

Keterangan

perhitungan dilakukan kepada 15 anak

2. hasil pengelolaan skor rata-rata kelas menggunakan rumus

$$pi = \frac{\sum srtk}{\sum sik} \times 100 = \frac{1325}{1500} \times 100 = 88,33$$

3. hasil pengelolaan skor persentase ketuntasan hasil belajar menggunakan rumus

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

- a. persentase anak tuntas belajar

$$p = \frac{13}{15} \times 100\% = 86,67$$

- b. persentase anak belum tuntas belajar

$$p = \frac{2}{15} \times 100\% = 13,33$$

Kriteria Penilaian

Kualifikasi	Skor
Sangat Baik	81-100
Baik	61-80
Cukup	41-60
Kurang	21-40
Sangat Kurang	0-20

(Masyhud, 2014:289)

Kesimpulan kriteria keberhasilan proses pembelajaran meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan labirin baik secara individu maupun kelompok yang dilakukan pada siklus I yaitu:

1. Secara individu terdapat 13 anak yang mendapat nilai ≥ 60 , sehingga dikatakan tuntas dalam pembelajaran dengan persentase 86,67% dan terdapat 2 anak yang memperoleh nilai ≤ 61 sehingga dikatakan belum tuntas dalam pembelajaran dengan persentase 13,33%

2. nilai rata-rata kelas yang diperoleh yaitu 88,33% dan mencapai ≥ 60 artinya pembelajaran kognitif melalui permainan labirin di kelompok B1 di TK Terpadu Nailul Maram Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017 yang dilakukan di kelas dikatakan berhasil tetapi perlu ditingkatkan.

Jember, 10 April 2017

Pengamat 1

Pengamat 2

Elis Suryani

Putri Rahayu S.D.R

Pengamat 3

Peneliti

Putri Septiyanita

Dina Lisdiana

Guru Kelompok B1

Mengetahui,
Kepala TK Terpadu Nailul
Maram

Niesa Arosihuuna, S.Pd

Enie Soffia, SE

1. hasil pengelolaan skor secara individu menggunakan rumus

$$pi = \frac{\sum srt}{\sum si} \times 100 = \frac{12}{12} \times 100 = 100$$

Keterangan

perhitungan dilakukan kepada 15 anak

2. hasil pengelolaan skor rata-rata kelas menggunakan rumus

$$pi = \frac{\sum srtk}{\sum sik} \times 100 = \frac{1491}{1500} \times 100 = 99,4$$

3. hasil pengelolaan skor persentase ketuntasan hasil belajar menggunakan rumus

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

- a. persentase anak tuntas belajar

$$p = \frac{15}{15} \times 100\% = 100$$

- b. persentase anak belum tuntas belajar

$$p = \frac{0}{15} \times 100\% = 0$$

Kriteria Penilaian

Kualifikasi	Skor
Sangat Baik	81-100
Baik	61-80
Cukup	41-60
Kurang	21-40
Sangat Kurang	0-20

(Masyhud, 2014:289)

Kesimpulan kriteria keberhasilan proses pembelajaran meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan labirin baik secara individu maupun kelompok yang dilakukan pada siklus I yaitu:

- a. Secara individu terdapat 15 anak yang mendapat nilai ≥ 60 , sehingga dikatakan tuntas dalam pembelajaran dengan persentase 100%
- b. nilai rata-rata kelas yang diperoleh yaitu 99,4% dan mencapai ≥ 60 artinya pembelajaran kognitif melalui permainan labirin di kelompok B1 di TK

Terpadu Nailul Maram Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017 yang dilakukan di kelas dikatakan berhasil.

Jember, 19 April 2017

Pengamat 1

Pengamat 2

Elis Suryani

Putri Rahayu S.D.R

Pengamat 3

Peneliti

Putri Septiyanita

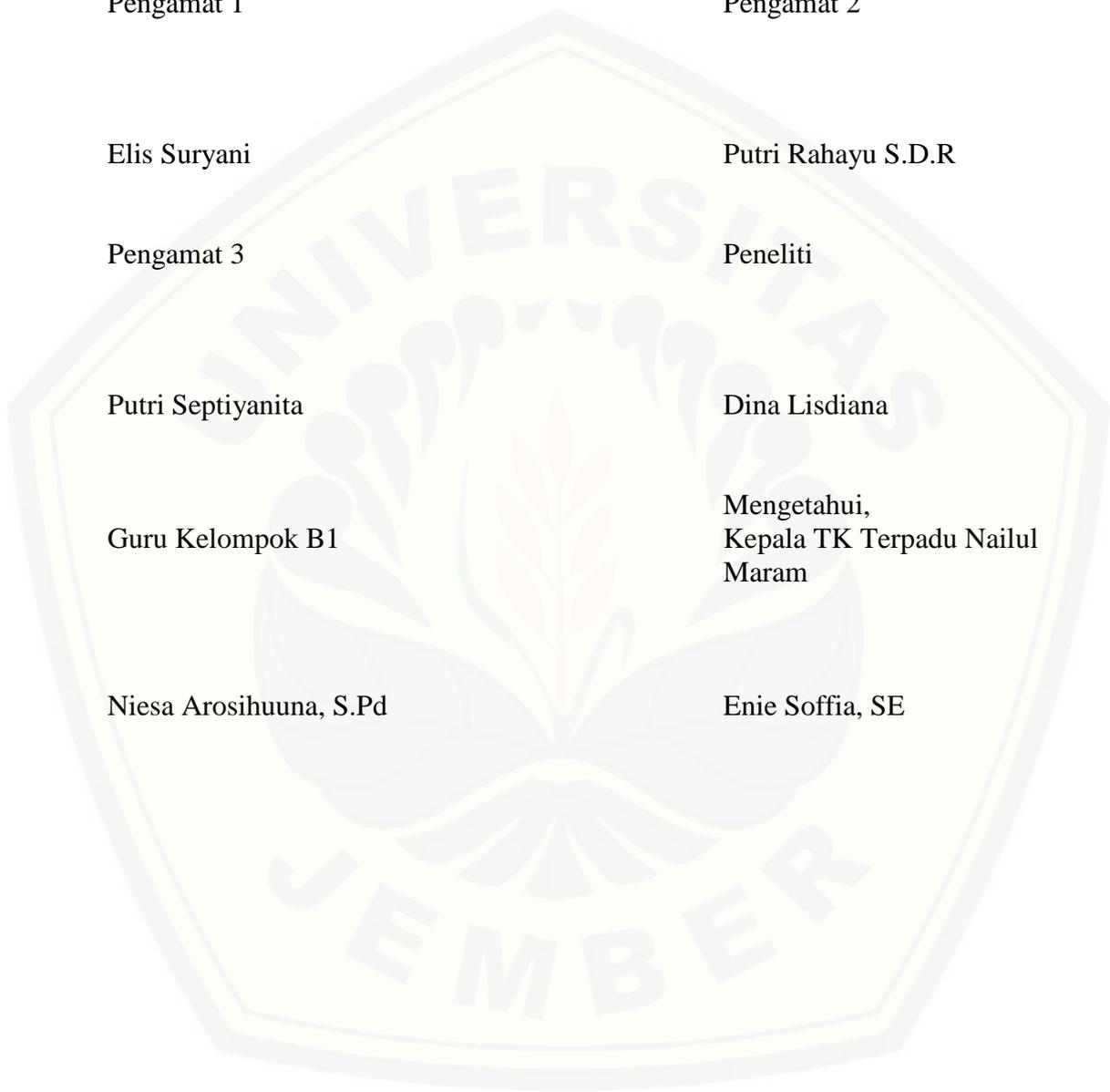
Dina Lisdiana

Guru Kelompok B1

Mengetahui,
Kepala TK Terpadu Nailul
Maram

Niesa Arosihuuna, S.Pd

Enie Soffia, SE



LAMPIRAN G. DOKUMENTASI**Lampiran G.1.1 Profil Sekolah****PROFIL SEKOLAH**

IDENTITAS SEKOLAH		
1	Nam Lembaga	TK Terpadu Nailul Maram
2	Jenis Program	Taman Kanak-kanak
3	Tahun Berdiri	30 Mei 1995
4	Alamat Lengkap	
	Jalan	Gajah Mada XII No 19 A
	RT/RW/Dusun	002/032
	Desa/Kelurahan	Jember Kidul
	Kecamatan	Kaliwates
	Kabupaten/Kota	Jember Kidul
	Propinsi	Jawa Timur
5	Penanggungjawab Kelembagaan	
	Nama lengkap	Ir. M. habib Ichsan
	Jabatan	Ketua
	No. Telp./HP	081336678561
6	Penanggungjawab Pengelolaan/Kepala	
	Nama Lengkap	Enie Soffia
	Jabatan	Kepala Sekolah
	No. Telp./HP	081216092110
7	Ijin Kelembagaan/Yayasan	
	Dikeluarkan oleh	Dinas Pendidikan Kabupaten Jember
	Nomor	421.1/4406/413/2014
	Tanggal/Bulan/Tahun	02 Juni 2014
8	NPWP Lembaga	
	Nomor	03.181.031.0.626.000
	Nama Lembaga yang Tertera di NPWP	TK Terpadu Nailul Maram
9	Rekening Bank AN. Lembaga	
	Nama Bank	Bank BRI
	No. Rekening	622301015746530
	Nama Lembaga yang Ada di Rekening	TK Terpadu Nailul Maram
	Alamat	Jl. Gajah Mada XII No 19 A

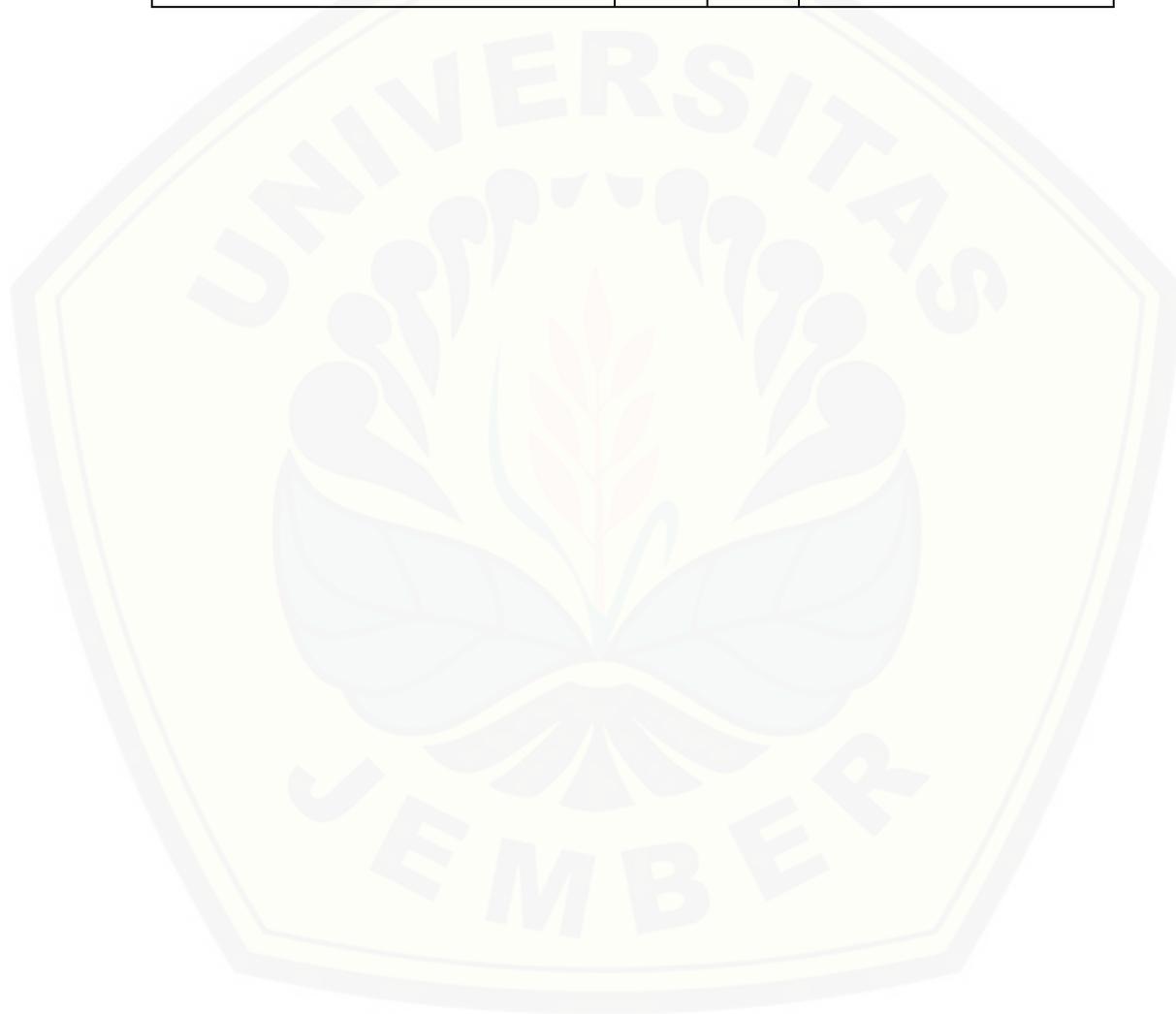
Lampiran G.1.2 Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan**Daftar Nama Guru TK Terpadu Nailul Maram Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember**

No	Nama	Tempat, Tanggal Lahir	Pendidikan Terakhir	Jabatan
1	Enie Soffia	Jember, 16 Juli 1963	S1 Ekonomi Manajemen	Kepala TK
2	Unshita Rini	Jember, 8 Agustus 1975	S1 PAUD	Guru
3	Niesa Arrosihuuna	Jember, 25 Juni 1988	S1 PAUD	Guru
4	Masidah	Jember, 15 Juni 1976	S1 Akuntansi	Guru
5	Azizahtul Fitri	Jember, 25 Juli 1988	S1 BK	Guru
6	Raithah Qamar	Jember, 25 Mei 1982	MmaI	TU
7	Nursari Oktavia	Gresik, 12 Januari 1983	SMU	Guru

Lampiran G.1.3 Daftar Nama Anak**Daftar Nama Peserta Didik Kelompok B1 TK Terpadu Nailul Maram Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017**

No	Nama	Jenis Kelamin		Tempat	Tanggal Lahir
		P	L		
1	Achmad Risqi Alamsyah		√	Jember	24-10-2010
2	Ahmad Nadzir Ainur Ridho		√	Jember	28-06-2010
3	Al Baihaqi Arkaan Hibatullah		√	Jember	14-12-2010
4	Aufa Radithya Nararyasandi		√	Jember	06-05-2010
5	Aulia Anjani Khoirunnisa	√		Jember	05-01-2010
6	Aurora As Syifa' Putri	√		Jember	02-11-2010
7	Daniel Mulya Ahmadinejad		√	Jember	04-04-2010
8	Darrel Azzam Oktaviano		√	Jember	25-10-2010
9	Emil Laksalina Muaza	√		Jember	19-08-2010
10	Izza Navesa Maris	√		Jember	16-04-2010
11	Jaya Teguh Angga		√	Jember	29-10-2010
12	Jihan Khairunnisa	√		Jember	03-06-2010

No	Nama	Jenis Kelamin		Tempat	Tanggal Lahir
		P	L		
13	Nabila Khoirun Nisa	√		Jember	08-09-2010
14	Nayla Zilvia	√		Jember	23-06-2010
15	Zahira Nanda Diswati	√		Jember	19-12-2010
Jumlah		8	7		



LAMPIRAN G.2 RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

LAMPIRAN G.2.1 RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN PRA-SIKLUS

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Taman Kanak-Kanak

Semester /bulan/Minggu ke :1/September/7
 Hari /Tanggal : Rabu/21 September 2016
 Kelompok /Usia : TK B1/5-6Tahun
 Tema/SubTema : Lingkunganku/ Rumahku
 Waktu : 07.00 – 10.30 WIB

MUATAN / MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT DAN BAHAN	Indikator Penilaian		
			Kegiatan	KD	Indikator
Materi dalam kegiatan: 1. Doa sebelum dan sesudah belajar,(KI 1.1) 2. Menyebutkan bagian-bagian, alamat, ruangan dan fungsi rumah, dan rumahku surgaku (KI.3.7-4.7, 3.3-4.3, 2.3, 3.5-4.5,3.6-4.6, 3.12-4.12, 3.15-4.15, 3.2-4.2, 3.13-4.13, 3.14-4.14, 3.11-4.11, 2.5, 2.9, 2.10, 3.10-4.10, 2.14, 2.2, 2.4) 3. Lagu “Rumahku”(KI 3.15-4.15) Materi yang masuk	I. Penyambutan Kedatangan Siswa (07.00-07.30 WIB) Pelaksanaan SOP Penyambutan Kedatangan Siswa II. Circle Time : (07.00 – 07.45 WIB) Pelaksanaan SOP Circle Time III. Materi pagi : (07.45 – 09.00 WIB) A. Religi : SOP Penyampaian materi ReligiDo’a sebelum belajar, mengucap hadist tentang kebersihan, Menulis huruf sa ya ba wa, li di i ni, bu ru ku tu, la da a na, ba ra ka ta(KI 3.1-4.1.1.1, 3.12-4.12) B. Calistung: SOP penyampaian Materi Calistung a i u, ba bi bu, nani nu, sasisu, mami mu, membaca buku fonem (KI 3.12-4.12) C. Break Time Pelaksanaan SOP Makan & Cuci tangan Pelaksanaan kegiatan (KI 2.1.1-2.1.4, 2.9.2) IV. SENTRA (09.30-10.15 WIB) A. Pijakan Lingkungan Dilaksanakan saat breaktime Pelaksanaan SOP Pijakan Lingkungan B. Pijakan sebelum bermain Pelaksanaan SOP Pijakan Sebelum bermain Pelaksanaan kegiatan(KI. 3.7-4.7.2, 2.2.3,	I. Penyambutan -Rak sepatu, sepatu II. Circle Time a. Diri sendiri III. Materi Pagi A. Buku tajdid dan kartu prestasi mengaji siswa. B. Buku tulis, buku fonem dan peralatan tulis C. Baskom, lap tangan, sabun, air IV. Sentra A. Pijakan lingkungan 1. Kertas HVS, lem, korek api 2. LKA maze rumah,	1 (Penyambutan)	- SE 2.5.1, 2.6.2	• Anak dapat menyapa guru dan menaati peraturan
			2 (Pembiasaan)	- FM 3.4-4.4.1.5 - NAM 1.1.1, 3.2-4.2.1	• Anak terbiasa membersihkan dan membereskan tempat main • Anak terbiasa mengucap kalimat thoyyibah
			3 (Kebersihan)	- FM 2.1.1.1, 3.4-4.4.1.3/4.4.1.5 - NAM 1.2.3	• Anak terbiasa mencuci tangan dengan benar • Anak tebiasa menjaga kebersihan
			1 (Apersepsi)	- K 2.2.2/ 2.2.3, 3.7-4.7.2 - B 2.14.2	• Anak terbiasa aktif bertanya dan menjawab pertanyaan • Anak terbiasa berkata lembut dan santun
			2 (Menempel)	- S 3.15-4.15.2, 2.4.4 - FM 3.3-4.3.4.4 - SE 2.10.1/2.10.3	• Anak dapat membuat karya seni • Anak dapat menempel menggunakan batang korek api • Anak dapat bermain dan menghargai karya teman

<p>dalam pembiasaan</p> <ol style="list-style-type: none"> Mengucapkan kalimat thoyyibah (KI 1.1.1) Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan (KI 2.5.1, 2.6.2) Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk kedalam SOP pembukaan (KI 3.1-4.1.1.2, 3.1-4.1.1, 3.2-4.2) Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan (KI 2.1.1, 3.4-4.4.1.3, 4.4.1.5, 1.2.3) 	<p>2.2.2, 2.14.2, 3.11-4.11.1)</p> <p>C. Pijakan Saat Bermain Pelaksanaan SOP penilaian kegiatan sentra</p> <ol style="list-style-type: none"> Anak melakukan kegiatan menempel batang korek api membentuk rumah (3.15-4.15.2, 3.3-4.3.4.4, 2.4.4, 2.10.1, 2.10.3) Anak melakukan kegiatan mencari jejak menuju gambar rumah(2.3.1, 3.5-4.5.1, 3.10-4.10.4, 2.5.4) Anak melakukan kegiatan menulis angka 1-10 (3.6-4.6.9, 4.6.10, 2.9.5, 3.3-4.3.4.6, 3.12-4.12.4) Anak melakukan kegiatan merangkai kata "rumah" (3.12-4.12.2, 4.12.6, 4.12.9, 3.14-4.14.3, 2.9.5, 3.5-4.5.2) Anak melakukan kegiatan menggambar lingkungan rumah(3.15-4.15.1, 3.3-4.3.4.3, 3.13-4.13.4) <p>D. Pijakan setelah bermain (Pelaksanaan SOP Pijakan Sesudah Bermain) Pelaksanaan kegiatan</p> <p>V. PENUTUP (Pelaksanaan SOP Penutup) (10.15-10.30 WIB) Melaksanakan SOP Penutup</p>	<p>spidol</p> <ol style="list-style-type: none"> Kertas HVS, spidol Kartu huruf Kertas HVS, spidol, krayon <p>B. Pijakan Sebelum Bermain Gambar rumah</p> <p>C. Pijakan Saat Bermain</p> <p>D. Pijakan Setelah Bermain Buku komunikasi, alat tulis dan tas siswa</p> <p>E. Penutup</p>	<p>3 (Maze)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - K 2.3.1, 3.5-4.5.1 - B 3.10-4.10.4 - SE 2.5.4 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak dapat menyelesaikan masalah • Anak terbiasa memahami aturan dalam permainan • Anak dapat berani menyampaikan pendapat 		
			<p>4 (Menulis Angka)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - K 3.6-4.6.9/4.6.10 - FM 3.3-4.3.4.6 - B 3.12-4.12.4 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak dapat menyebutkan dan menggunakan lambang bilangan 1-10 • Anak dapat melakukan menulis angka 		
			<p>5 (merangkai kata)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - B 3.12-4.12.2/4.12.6/4.12.9 - SE 3.14-4.14.3, 2.9.5 - K 4.5.2 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak dapat menyebutkan, mengenal suara huruf • Anak dapat melakukan sesuatu sesuai kebutuhan dan menemani teman • Anak dapat menyelesaikan tugas 		
			<p>6 (Menggambar)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - S 3.15-4.15.1 - FM 3.3-4.3.4.3 - SE 3.13-4.13.4 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak dapat menggambar bebas • Anak dapat menggambar • Anak dapat mengkomunikasikan dengan baik 		
			<p>CATATAN : TEKNIK PENILAIAN yang akan digunakan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Catatan hasil karya ❖ Catatan anecdotal, dan ❖ Skala capaian perkembangan (rating scale) 				

Kepala TK Terpadu Nailul Maram

Mengetahui,
Guru Kelompok B1

Enie Soffia, SE

Niesa Arrosihuuna, S.Pd

LAMPIRAN G.2.2 RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SIKLUS I

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Taman Kanak-Kanak

Semester /bulan/Minggu ke : 2/Maret/4
 Hari /Tanggal : Senin/10 April 2017
 Kelompok /Usia : TK B1/5-6Tahun
 Tema/SubTema : Alam Semesta/ Reboisasi
 Waktu : 07.00 – 10.30 WIB

MUATAN / MATERI PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBLAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT DAN BAHAN	Indikator Penilaian	
				Kegiatan/KD	TAHAPAN PENILAIAN
<p>Materi dalam kegiatan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Doa sebelum dan sesudah belajar (KI 1.1) Yang melakukan, manfaat dan bahaya reboisasi (KI 2.2, 3.7-4.7, 3.8-4.8, 3.13-4.13, 3.3-4.3, 2.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.10-4.10, 2.10, 2.4, 2.7) Lagu “ayat kauniah” (KI 3.13-4.13.4) <p>Materi yang masuk dalam pembiasaan</p> <ol style="list-style-type: none"> Mengucap kalimat thoyyibah (KI 1.1.1) Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan (KI 2.14.1, 2.5.1) Doa sebelum belajar dan mengenal aturan 	<ol style="list-style-type: none"> anak terbiasa bersikap ramah anak dapat mengikuti gerak dan lagu anak dapat menghafal dengan makhroj yang benar anak dapat mengucap tahmid dengan benar anak dapat mengenal keaksaraan awal melalui bermain dengan benar tanpa bantuan anak dapat 	<p>I. Penyambutan Kedatangan Siswa (07.00-07.30 WIB) Pelaksanaan SOP penyambutan kedatangan siswa (KI 2.14.1, 2.5.1)</p> <p>II. Circle Time : (07.00 – 07.45 WIB) Pelaksanaan SOP circle time</p> <p>III. Materi pagi : (07.45 – 09.00 WIB)</p> <p>A. Religi SOP Penyampaian materi religi doa sebelum belajar, 2 kalimat syahadad, doa untuk kedua orang tua, doa kebaikan dunia akhirat, do’a sebelum sholat, doa sesudah wudhu, doa berpakaian, mengucap hadist tentang kebersihan, asmaul husna, menulis huruf sa ya ba wa, li di ni, bu ru ku tu, sa ya ba wa, la da a na, ba ra ka ta, membaca tajdid (KI 1.1.1, 1.1.5, 3.1-4.1.1.1/ 4.1.1.2/ 4.1.1.4)</p> <p>B. Calistung SOP penyampaian materi calistung ka ki ku, ma mi mu, membaca buku fonem (KI 3.12-4.12.1/4.12.2/4.12.6)</p> <p>C. Break Time Pelaksanaan SOP Makan & Cuci tangan Pelaksanaan kegiatan (KI 1.2.3, 2.1.1.1/2.1.1.4, 2.1.3, 3.4-4.4.3,</p>	<p>I. Penyambutan -Rak sepatu, sepatu</p> <p>II. Circle Time a. Diri sendiri - Gambar reboisasi</p> <p>III. Materi Pagi</p> <p>A. Buku tajdid dan kartu prestasi mengaji siswa.</p> <p>B. Buku tulis, buku fonem dan peralatan tulis</p> <p>C. Baskom, lap tangan, sabun, air</p> <p>IV. Sentra</p> <p>D. Pijakan lingkungan</p> <ol style="list-style-type: none"> Labirin gambar matahari dan pohon angka 1-10 <p>E. Pijakan Sebelum Bermain Gambar Alam Semesta</p>	<p>1 Penyambutan - B 2.14.1/2.14.2 - SE 2.5.1</p>	<p>4 anak terbiasa bersikap ramah 3 anak perlu diingatkan untuk berbicara dengan ramah 2 anak berbicara dengan berteiak-teriak</p>
				<p>2 Circle Time - S 3.15-4.15 - SE 2.8.1</p>	<p>4 anak dapat mengikuti gerak dan lagu 3 anak mengikuti gerak dan lagu bila diingatkan 2 anak menjadi penonton 1 anak tidak mau mengikuti gerak dan lagu</p>
				<p>3 Menghafal do’a sebelum sholat - NAM 3.1-4.1</p>	<p>4 anak dapat menghafal dengan makhroj yang benar 3 hafal tapi makhrojnya tidak benar 2 anak perlu dibimbing untuk menghafal 1 anak tidak hafal meskipun sudah di bombing</p>
				<p>4 Mengucap tahmid - NAM 1.1.1</p>	<p>4 anak dapat mengucap tahmid dengan benar 3 anak perlu sedikit bantuan 2 anak perlu dibimbing dari awal sampai akhir 1 anak tidak mau mengucapkan tahmid</p>
				<p>5 Materi pagi - B 3.12-4.12 - FM 3.3-4.3</p>	<p>4 anak dapat mengenal keaksaraan awal melalui bermain dengan benar tanpa bantuan 3 anak dapat mengenal keaksaraan awal melalui bermain dengan benar dengan bantuan</p>

<p>masuk kedalam SOP pembukaan (KI 1.2.1, 2.14.2, 3.13-4.13.3)</p> <p>3. Mencuci tangan dan menjagakebersihan lingkungan masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan (KI 1.2.3, 3.2-4.2.2, 2.1.1.1, 2.1.2, 2.1.3, 3.4-4.4.3/4.4.4, 3-14-4.14.3)</p>	<p>mencuci tangan sesuai urutan dengan benar</p> <p>7. anak antusias dalam memberikan informasi yang dia ketahui tentang reboisasi</p> <p>8. anak melakukan perintah sesuai aturan</p> <p>9. anak dapat mengambil benda sesuai dengan lambang bilangannya dengan benar</p> <p>10. anak dapat menghitung jumlah 1-10 dengan benar</p> <p>11. anak antusias dalam memberikan informasi yang dia ketahui tentang reboisasi</p> <p>12. anak dapat mengikuti do'a dengan</p>	<p>2.4.2/2.4.4, 3.14-4.14.3)</p> <p>IV. SENTRA (09.30-10.15 WIB)</p> <p>D. Pijakan Lingkungan Dilaksanakan saat breaktime Pelaksanaan SOP Pijakan Lingkungan</p> <p>E. Pijakan sebelum bermain Pelaksanaan SOP Pijakan Sebelum Bermain Pelaksanaan kegiatan (KI 2.2.2, 3.7-4.7.2, 3.11-4.11)</p> <p>F. Pijakan Saat Bermain Pelaksanaan SOP penilaian kegiatan sentra</p> <p>1. Anak melakukan kegiatan permainan labirin (menentukan kelompok [1 kelompok terdiri 2 anak], memilih gambar, merangkak memasuki labirin, mencari gambar yang sama, menjumlahkan gambar yang ditemukan, mencari angka sesuai jumlah gambar yang sudah di ambil, menunjukkan angka yang ditemukan) (3.3-4.3.3, 2.3.1, 3.6-4.6, 3.10-4.10, 2.10.1, 2.4.4, 3.12-4.12.14)</p> <p>G. Pijakan setelah bermain (Pelaksanaan SOP Pijakan Sesudah Bermain) Pelaksanaan kegiatan (3.10-4.10.1)</p> <p>V. PENUTUP (Pelaksanaan SOP Penutup) (10.15- 10.30 WIB) Melaksanakan SOP Penutup (3.1-4.1)</p>	<p>F. Pijakan Saat Bermain</p> <p>G. Pijakan Setelah Bermain Buku komunikasi, alat tulis dan tas siswa</p> <p>H. Penutup</p>	<p>2 anak tidak mau</p>	
				<p>6 Kebersihan - NAM 1.2.3 - FM 2.1.1.1/2.1.3</p>	<p>4 anak dapat mencuci tangan sesuai urutan dengan benar 3 cuci tangan tapi tidak urut 2 asal cuci tangan 1 tidak mau cuci tangan</p>
				<p>7 Apersepsi - K 2.2, 3.7-4.7.2 - B 3.11-4.11</p>	<p>4 anak antusias dalam memberikan informasi yang dia ketahui tentang matahari 3 anak menjawab jika ditanya 2 anak menjadi pendengar 1 anak tidak mendengarkan dan tidak dapat menjawab</p>
				<p>8 Memahami aturan - B 3.10-4.10 - K 2.3.1 - Sosem 2.10.1</p>	<p>4 anak melakukan perintah sesuai aturan 3 anak masih bertanya tentang aturan yang sudah disampaikan diawal 2 anak masih bertanya berulang-ulang 1 anak tidak memahami aturan</p>
				<p>9 Mencari benda sesuai lambang bilangannya - K 3.6-4.6</p>	<p>4 anak dapat mengambil benda sesuai dengan lambang bilangannya dengan benar 3 anak perlu bantuan untuk menghitung ulang benda yang sudah diambil agar sesuai dengan lambang bilangannya 2 anak mengambil sesuka hatinya tidak sesuai dengan lambang bilangan 1 anak tidak mau mengambil</p>
				<p>10 Menjumlahkan benda - B 3.12-4.12.14 - S 2.4.4</p>	<p>4 anak dapat menghitung jumlah 1-10 dengan benar 3 anak dapat menjumlah bilangan 1-10 benar dengan bimbingan 2 anak tidak bisa menghitung meskipun dibimbing 1 anak tidak mau menghitung</p>
<p>12 Recalling - B 3.10-4.10.1</p>	<p>4 anak antusias dalam memberikan informasi yang dia ketahui tentang matahari 3 anak menjawab bila ditanya 2 anak menjadi pendengar 1 anak tidak mendengarkan dan tidak</p>				

	benar dan khusyu'				dapat menjawab
				13 Penutup - NAM 3.1-4.1 - NAM 3.1-4.1	4 anak dapat mengikuti do'a dengan benar dan khusyu' 3 anak mengikuti do'a dengan benar tapi tidak khusyu' 2 anak tidak mengikuti do'a (melamun) 1 anak tidak mengikuti do'a
				CATATAN : TEKNIK PENILAIAN yang akan digunakan: <ul style="list-style-type: none"> ❖ Catatan hasil karya ❖ Catatan anecdotal, dan ❖ Skala capaian perkembangan (rating scale) 	

Peneliti,

Dina Lisdiana

Kepala TK Terpadu Nailul Maram,

Enie Soffia, SE

Mengetahui,
Guru Kelompok B1,

Niesa Arrosihuuna S.Pd

LAMPIRAN G.2.3 RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SIKLUS II

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Taman Kanak-Kanak

Semester /bulan/Minggu ke : 2/April/14
 Hari /Tanggal : Rabu/12 April 2017
 Kelompok /Usia : TK B1/5-6Tahun
 Tema/SubTema : Tanah Air/ Indonesia
 Waktu : 07.00 – 10.30 WIB

MUATAN / MATERI PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBLAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT DAN BAHAN	Indikator Penilaian	
				Kegiatan/KD	TAHAPAN PENILAIAN
<p>Materi dalam kegiatan:</p> <p>1. Doa sebelum dan sesudah belajar (KI 1.1)</p> <p>1. Yang memimpin, kantor, tugas pemimpin, batasan wilayah, ciri khas (KI 1.1, 1.2, 2.2, 2.3, 2.5, 2.8, 2.9, 2.10, 2.12, 2.13, 2.14, 3.1-4.1, 3.3-4.3, 3.4-4.4, 3.6-4.6, 3.7-4.7, 3.8-4.8, 3.9-4.9, 3.10-4.10, 3.12-4.12)</p> <p>2. Lagu “ayat kauniah” (KI 2.4, 3.15-4.15)</p> <p>Materi yang masuk dalam pembiasaan</p> <p>1. Mengucap kalimat thoyyibah (KI 1.1.1)</p> <p>2. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan</p>	<p>1. anak terbiasa bersikap ramah</p> <p>2. anak dapat mengikuti gerak dan lagu</p> <p>3. anak dapat menghafal dengan makhroj yang benar</p> <p>4. anak dapat mengucap salam dengan benar</p> <p>5. anak dapat mengenal keaksaraan awal melalui bermain dengan benar tanpa bantuan</p> <p>6. anak dapat mencuci tangan sesuai urutan dengan benar</p> <p>7. anak antusias dalam memberikan informasi yang dia ketahui tentang</p>	<p>I. Penyambutan Kedatangan Siswa (07.00-07.30 WIB) Pelaksanaan SOP penyambutan kedatangan siswa (KI 2.14.1, 2.5.1)</p> <p>II. Circle Time : (07.00 – 07.45 WIB) Pelaksanaan SOP circle time</p> <p>III. Materi pagi : (07.45 – 09.00 WIB)</p> <p>A. Religi SOP Penyampaian materi religi do’a sebelum sholat, asmaul husna, menulis huruf sa ya ba wa, li di i ni, bu ru ku tu, sa ya ba wa, la da a na, ba ra ka ta, membaca tajdied (KI 1.1.1, 1.1.4.1, 1.2.2, 1.2.3, 3.1-4.1.3)</p> <p>B. Calistung SOP penyampaian materi calistung ka ki ku, ma mi mu, membaca buku fonem (KI 3.12-4.12.1/4.12.2/4.12.6)</p> <p>C. Break Time Pelaksanaan SOP Makan & Cuci tangan Pelaksanaan kegiatan (KI 1.2.3, 2.1.1.1/2.1.1.4, 2.1.3, 3.4-4.4.3)</p> <p>IV. SENTRA (09.30-10.15 WIB)</p> <p>D. Pijakan Lingkungan Dilaksanakan saat breaktime Pelaksanaan SOP Pijakan Lingkungan</p> <p>E. Pijakan sebelum bermain</p>	<p>I. Penyambutan -Rak sepatu, sepatu</p> <p>II. Circle Time Diri sendiri - Gambar Indonesia</p> <p>III. Materi Pagi</p> <p>A. Buku tajdied dan kartu prestasi mengaji siswa.</p> <p>B. Buku tulis, buku fonem dan peralatan tulis</p> <p>C. Baskom, lap tangan, sabun, air</p> <p>IV. Sentra</p> <p>D. Pijakan lingkungan</p> <p>1. Berbagai macam gambar tanah air</p>	1 Penyambutan - B 2.14.1/2.14.2 - SE 2.5.1	4 anak terbiasa bersikap ramah 3 anak perlu diingatkan untuk berbicara dengan ramah 2 anak berbicara dengan berteiak-teriak
				2 Circle Time - S 3.15-4.15 - SE 2.8.1	4 anak dapat mengikuti gerak dan lagu 3 anak mengikuti gerak dan lagu bila diingatkan 2 anak menjadi penonton 1 anak tidak mau mengikuti gerak dan lagu
				3 Menghafal do’a sebelum sholat - NAM 3.1-4.1	4 anak dapat menghafal dengan makhroj yang benar 3 hafal tapi makhrojnya tidak benar 2 anak perlu dibimbing untuk menghafal 1 anak tidak hafal meskipun sudah dibimbing
				4 Mengucap salam - NAM 1.1.1	4 anak dapat mengucap salam dengan benar 3 anak perlu sedikit bantuan 2 anak perlu dibimbing dari awal sampai akhir 1 anak tidak mau mengucapkan salam
				5 Materi pagi - B 3.12-4.12	4 anak dapat mengenal keaksaraan awal melalui bermain dengan benar tanpa bantuan 3 anak dapat mengenal keaksaraan awal melalui bermain dengan benar dengan bantuan

<p>(KI 2.14.1)</p> <p>3. Doa sebelum sholat dan mengenal aturan masuk kedalam SOP pembukaan (KI 1.2.1)</p> <p>4. Mencuci tangan dan menjagakebersihan lingkungan masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan (KI 1.2.3, 2.1.1.1, 2.1.2, 2.1.3, 3.4-4.4.3/4.4.4, 3-14-4.14.3)</p>	<p>indonesia</p> <p>8. anak melakukan perintah sesuai aturan</p> <p>9. anak dapat mengambil benda sesuai dengan lambang bilangannya dengan benar</p> <p>10. anak dapat menghitung jumlah 1-10 dengan benar</p> <p>11. anak antusias dalam memberikan informasi yang dia ketahui tentang indonesia</p> <p>12. anak dapat mengikuti do'a dengan benar dan khususy'</p>	<p>Pelaksanaan SOP Pijakan Sebelum Bermain Pelaksanaan kegiatan (KI 2.2.2, 3.7-4.7.2, 3.8-4.8, 3.11-4.11)</p> <p>F. Pijakan Saat Bermain Pelaksanaan SOP penilaian kegiatan sentra</p> <p>5. Anak melakukan kegiatan permainan labirin (menentukan kelompok [1 kelompok terdiri 2 anak], memilih gambar, merangkak memasuki labirin, mencari gambar yang sama, menjumlahkan gambar yang ditemukan, mencari angka sesuai jumlah gambar yang sudah di ambil, menunjukkan angka yang ditemukan) (3.3-4.3.3, 2.3.1, 3.6-4.6, 2.10.1, 2.12.5, 2.8.1, 3.12-4.12.14)</p> <p>G. Pijakan setelah bermain (Pelaksanaan SOP Pijakan Sesudah Bermain) Pelaksanaan kegiatan (3.11-4.11)</p> <p>V. PENUTUP (Pelaksanaan SOP Penutup) (10.15- 10.30 WIB) Melaksanakan SOP Penutup (3.1-4.1)</p>	<p>2. Labirin</p> <p>3. gambar matahari, pohon, bendera</p> <p>4. kartu angka 1-10</p> <p>E. Pijakan Sebelum Bermain</p> <p>F. Pijakan Saat Bermain</p> <p>G. Pijakan Setelah Bermain Buku komunikasi, alat tulis dan tas siswa</p> <p>H. Penutup</p>	<p>6 Kebersihan - NAM 1.2.3 - FM 2.1.1.1//2.1.1.4, 2.1.3, 3.4-4.4.3</p> <p>7 Apersepsi - B 3.11-4.11</p> <p>8 Memahami aturan - FM 3.3-4.3 - K 2.3.1 - Sosem 2.10.1, 2.8.1</p> <p>9 Mencari benda sesuai lambang bilangannya - K 3.6-4.6 - SE 2.12.5</p> <p>10 Menjumlahkan benda - B 3.12-4.12.14</p> <p>12 Recalling - B 3.11-4.11</p>	<p>2 anak tidak mau</p> <p>4 anak dapat mencuci tangan sesuai urutan dengan benar 3 cuci tangan tapi tidak urut 2 asal cuci tangan 1 tidak mau cuci tangan</p> <p>4 anak antusias dalam memberikan informasi yang dia ketahui tentang indonesia 3 anak menjawab jika ditanya 2 anak menjadi pendengar 1 anak tidak mendengarkan dan tidak dapat menjawab</p> <p>4 anak melakukan perintah sesuai aturan 3 anak masih bertanya tentang aturan yang sudah disampaikan diawal 2 anak masih bertanya berulang-ulang 1 anak tidak memahami aturan</p> <p>4 anak dapat mengambil benda sesuai dengan lambang bilangannya dengan benar 3 anak perlu bantuan untuk menghitung ulang benda yang sudah diambil agar sesuai dengan lambang bilangannya 2 anak mengambil sesuka hatinya tidak sesuai dengan lambang bilangan 1 anak tidak mau mengambil</p> <p>4 anak dapat menghitung jumlah 1-10 dengan benar 3 anak dapat menjumlah bilangan 1-10 benar dengan bimbingan 2 anak tidak bisa menghitung meskipun dibimbing 1 anak tidak mau menghitung</p> <p>4 anak antusias dalam memberikan informasi yang dia ketahui tentang indonesia 3 anak menjawab bila ditanya 2 anak menjadi pendengar 1 anak tidak mendengarkan dan tidak dapat menjawab</p>
			C1	C2	
			C3	C4	C5

				<p>13 Penutup - NAM 3.1-4.1</p>	<p>4 anak dapat mengikuti do'a dengan benar dan khusyu' 3 anak mengikuti do'a dengan benar tapi tidak khusyu' 2 anak tidak mengikuti do'a (melamun) 1 anak tidak mengikuti do'a</p>
				<p>CATATAN : TEKNIK PENILAIAN yang akan digunakan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Catatan hasil karya ❖ Catatan anecdotal, dan ❖ Skala capaian perkembangan (rating scale) 	

Peneliti,

Dina Lisdiana

Kepala TK Terpadu Nailul Maram,

Enie Soffia, SE

Mengetahui,
Guru Kelompok B1,

Niesa Arrosihuuna S.Pd

LAMPIRAN H DAFTAR NILAI PRA SIKLUS**Lembar Penilaian Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B1 di TK Terpadu Nailul Maram**

No	Nama	Kriteria Penilaian				
		SK	K	C	B	SB
1	Riski			√		
2	Nadzir		√			
3	Arkaan				√	
4	Aufa			√		
5	Anjani				√	
6	Aurora				√	
7	Daniel					√
8	Darrel					√
9	Emil				√	
10	Izza					√
11	Angga			√		
12	Jihan					√
13	Nabila				√	
14	Chila		√			
15	Zahira				√	
Jumlah		0	2	3	6	4

Keterangan:

Kriteria penilaian:

SK (Sangat Kurang) : Anak tidak mau mencari jejak rumah

K (Kurang) : Anak tidak dapat mencari jejak meski dengan bantuan guru

C (Cukup) : Anak dapat mencari jejak rumah dengan bantuan guru

B (Baik) : Anak mencari jejak rumah tidak sesuai jalannya tetapi dengan arah yang benar

SB (Sangat Baik) : Anak dapat mencari jejak rumah dengan benar

a. Perhitungan persentase hasil penilaian kemampuan berhitung anak

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

Keterangan:

f : frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N : jumlah frekuensi/banyaknya individu

p : angka persentase

b. Hasil perhitungan persentase hasil penilaian kemampuan berhitung anak

$$\text{SK} = \frac{0}{15} \times 100\% = 0\%$$

$$\text{K} = \frac{2}{15} \times 100\% = 13,33\%$$

$$\text{C} = \frac{3}{15} \times 100\% = 20\%$$

$$\text{B} = \frac{6}{15} \times 100\% = 40\%$$

$$\text{SB} = \frac{4}{15} \times 100\% = 26,67\%$$

Kriteria penilaian

Kualifikasi	Skor
Sangat Baik	81-100
Baik	61-80
Cukup	41-60
Kurang	21-40
Sangat Kurang	0-20

(Masyhud, 2014:289)

Suatu kelas dikatakan tuntas dalam pembelajaran apabila mencapai nilai ≥ 61 , ketuntasan hasil belajar anak kelompok B1 adalah sebagai berikut:

$$\text{Tuntas} : \frac{10}{15} \times 100\% = 66,67\%$$

$$\text{Tidak Tuntas} : \frac{5}{15} \times 100\% = 33,33\%$$

Kesimpulan:

Berdasarkan hasil observasi awal tentang kemampuan kognitif anak secara kelompok, persentase ketuntasan hasil belajar didapatkan 33,33% belum tuntas dan sebanyak 66,67% sudah tuntas dalam belajar, sehingga dilakukan tindakan pada siklus I agar kemampuan kognitif anak dapat meningkat.

LAMPIRAN I FOTO DOKUMENTASI

I.1 Dokumentasi Pembelajaran Siklus I



(a)



(b)



(c)



(d)



(e)

(a) guru menjelaskan cara bermain di dalam labirin, (b) anak memilih salah satu gambar dan angka dari 2 gambar yang tersedia, (c) anak mencari gambar yang sama dan juga angka sesuai gambar, (d) anak diminta untuk menghitung jumlah dari angka yang sudah dipilihnya, dan mencari jumlah dari hasil yang sudah didapat, serta menyebutkan dan menunjukkan hasilnya kepada guru, (e) anak diminta menempel hasil yang sudah dipilihnya.

Gambar I.1 Foto Dokumentasi Pembelajaran Siklus I

I.2 Dokumentasi Pembelajaran Siklus II



(a)



(b)



(c)



(d)

(a) guru menjelaskan macam-macam angka dan mengajak anak untuk berbaris, lalu anak memilih salah satu gambar dan angka dari 3 gambar yang tersedia, (b) anak memasuki labirin dengan merangkak dan mencari angka dan gambar yang sama, (c) anak menjumlah hasil penjumlahan dan mencari angka sesuai jumlah yang dihitung, lalu anak menunjukkan dan menyebutkan hasilnya kepada guru.

Gambar I.2 Foto Kegiatan Pembelajaran Siklus II

Lampiran J.1 Surat Ijin Penelitian

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kalimantan Nomor 37, Kampus Bumi Tegalboto, Jember 68121
Telepon: 0331-334988, 330738, Faximile: 0331-332475
Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor : 1 4 3 4 UN25.1.5/LT/2017
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

24 FEB 2017

Yth. Kepala TK Terpadu Nailul Maram
Jember

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini:

Nama : DINA LISDIANA
NIM : 130210205053
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program studi : Pendidikan Guru Anak Usia Dini

Berkenaan dengan penyelesaian studinya, mahasiswa tersebut bermaksud mengadakan penelitian di TK Terpadu Nailul Maram Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember dengan judul "Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B1 melalui Permainan Labirin di TK Terpadu Nailul Maram Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017" di Sekolah yang Saudara pimpin.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian atas perkenan dan kerjasama yang baik, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan
Pembantu Dekan I,


Dr. Sukatman, M. Pd.
NIP 19640123 1998812 1 001

Lampiran J.2 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

DEWAN DAKWAH ISLAMIYAH INDONESIA (DDII) JEMBER
TAMAN KANAK-KANAK TERPADU "NAILUL MARAM"

Sekret. Jl. Gajah Mada XII/19 Telp. 423705

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 040 /TK-NM /413.02.20556171/IV/2017

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Enie Soffia, SE

Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sebenarnya- benarnya bahwa:

Nama : Dina Lisdiana

NIM : 130210205053

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD)

Telah melaksanakan penelitian tentang "Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B1 Melalui Permainan Labirin di TK Terpadu Nailul Maram Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017"

Demikian keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 22 April 2017

Kepala TK Terpadu Nailul Maram



Enie Soffia, SE

Lampiran K. Daftar Riwayat Hidup**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

1. Identitas Diri

Nama : Dina Lisdiana
 Tempat/Tanggal Lahir : Probolinggo, 14 Juli 1995
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Nama Ayah : Sijowarno B.A
 Nama Ibu : Sabi'ah
 Alamat di Jember : Jalan Nanas Gang VI Nomor 2 Kecamatan Patrang
 Kabupaten Jember
 Alamat Asal : Dusun Krajan, Desa Petunjungan, Kecamatan
 Paiton, Kabupaten Jember

2. Riwayat Pendidikan

No	Jenjang Pendidikan	Tahun Lulus	Tempat
1	TK Siwi Peni	2001	Paiton
2	SD Negeri Petunjungan 1	2007	Paiton
3	SMP Negeri 2 Paiton	2010	Paiton
4	SMK Nurul Jadid	2013	Paiton
5	Universitas Jember	2017	Jember