



**PENINGKATAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI PERMAINAN *FLASH CARD*
DI POS PAUD CATLEYA 60
KABUPATEN JEMBER**

SKRIPSI

Oleh

**Aprillia Nurwidayati
NIM 110210201014**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2015**



**PENINGKATAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI PERMAINAN *FLASH CARD*
DI POS PAUD CATLEYA 60
KABUPATEN JEMBER**

SKRIPSI

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat
untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Luar Sekolah (S1)
dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

**Aprillia Nurwidayati
NIM 110210201014**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2015**

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Ibunda Wiji Lestari dan Ayahanda Sunardi yang tercinta terima kasih atas do'a, semangat, motivasi, dan kasih sayang yang tiada pernah putus;
2. Guru-guruku sejak taman kanak-kanak sampai dengan perguruan tinggi yang telah membagikan ilmunya;
3. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, khususnya Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Luar Sekolah yang telah menjadi program studi pilihan pertama saat mendaftar di perguruan tinggi hingga menghantarkan ke gelar Sarjana Pendidikan;
4. Adik-adikku tercinta, Rahma Septiana Dewi dan Hanifah Maisa Musdzalifah, yang selalu aku rindukan canda dan tawanya selama ini sehingga memberikan semangat untuk segera menyelesaikan pendidikan S1;
5. Saudaraku di Jember, yang selalu mendo'akan dan memberi semangat dalam menempuh pendidikan S1 ini.

MOTO

Mendidik anak-anak kita bukan berarti mengajarkan kepada mereka sekumpulan ilmu pengetahuan semata. Lebih penting lagi, mendidik berarti mengajarkan kepada anak-anak kita sejak usia dini, kemampuan untuk siap dan mampu menghadapi tantangan dunia masa depan yang akan menjadi ajang hidup mereka nantinya. *)

*) Queen Rania of Jordan Al Abdullah, Kelly DiPucchio. 2010. *The Sandwich Swap*. New York: Disney-Hyperion. (@QueenRania)

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Aprillia Nurwidayati

NIM : 110210201014

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan *Flash Card* di POS PAUD Catleya 60 Kabupaten Jember” 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 ada tekanan dan paksaan dari pihak mana pun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 12 Maret 2015

Yang menyatakan,

Aprillia Nurwidayati

NIM 110210201014

SKRIPSI

**PENINGKATAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
MELALUI PERMAINAN *FLASH CARD*
DI POS PAUD CATLEYA 60
KABUPATEN JEMBER**

Oleh

Aprillia Nurwidayati
NIM 110210201014

Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama : Drs. A.T. Hendrawijaya, SH., M.Kes

Dosen Pembimbing Anggota : Deditiani Tri Indrianti, S.Pd., M.Sc

PENGESAHAN

Karya ilmiah Skripsi berjudul “Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan *Flash Card* di POS PAUD Catleya 60 Kabupaten Jember” telah diuji dan disahkan pada:

hari, tanggal : Kamis, 12 Maret 2015

tempat : Ruang Prodi Pendidikan Luar Sekolah
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember

Tim Penguji:

Ketua,

Sekretaris,

Niswatul Imsiyah, S.Pd., M.Pd
NIP. 197211252008122001

Deditiani Tri Indrianti, S.Pd., M.Sc
NIP. 197905172008122003

Anggota I,

Anggota II,

Drs. A.T. Hendrawijaya, SH., M.Kes
NIP. 195812121986021002

Prof. Dr. M. Sulthon Masyhud, M.Pd
NIP. 195909041981031005

Mengesahkan
Dekan,

Prof. Dr. Sunardi, M.Pd
NIP. 195405011983031005

RINGKASAN

Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan *Flash Card* di POS PAUD Catleya 60 Kabupaten Jember; Aprillia Nurwidayati, 110210201014; 2015:82 halaman; Program Studi Pendidikan Luar Sekolah Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Perkembangan kognitif adalah salah satu aspek perkembangan pada anak yang sangat diharapkan oleh wali murid POS PAUD Catleya 60 Kabupaten Jember khususnya kelompok B. Namun pada kenyataan aspek perkembangan tersebut belum dimiliki anak dengan baik. Hal tersebut dikarenakan anak hanya dipacu untuk menyelesaikan tugas di majalah maupun buku harian, sehingga anak jarang untuk diberi kesempatan dalam mengutarakan suatu pengetahuan. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih bervariasi dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak. Dalam penelitian ini media yang digunakan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak adalah *flash card*. Sehingga diperoleh rumusan masalah, yaitu apakah penggunaan permainan *flash card* dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini di Kelompok B POS PAUD Catleya 60 Kabupaten Jember?. Untuk tujuan penelitian yaitu, untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini di Kelompok B POS PAUD Catleya 60 Kabupaten Jember melalui penggunaan permainan *flash card*. Sehingga hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran terutama untuk meningkatkan perkembangan kognitif peserta didik.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Tempat penelitian ditentukan dengan *purposive area* yaitu di Kelompok B POS PAUD Catleya 60 Kabupaten Jember, dikarenakan peneliti memiliki tujuan khusus dan pertimbangan-pertimbangan di tempat tersebut. Untuk teknik pengambilan subyek penelitian, menggunakan teknik sampel bertujuan. Adapun metode pengumpulan data

menggunakan metode observasi dengan instrumen skala penilaian dan metode dokumentasi. Metode analisis datanya menggunakan rumus mean.

Penelitian ini dilaksanakan dalam 3 siklus, di mana setiap siklus terdiri dari dua kali pembelajaran. Siklus pertama diuji dengan permainan *flash card* seri bentuk, siklus kedua diuji seri warna, dan siklus ketiga diuji dengan seri binatang. Dalam permainan *flash card* ini pengetahuan anak diuji melalui mengutarakan daya persepsi, pikiran, penalaran, daya ingat, konsentrasi, pemahaman simbol, serta pemecahan masalah dari gambar *flash card* di setiap serinya yang diperlihatkan tidak lebih dari satu detik. Dari hasil evaluasi pra siklus diperoleh data 4 peserta didik cukup berkembang dan 3 peserta didik kurang berkembang. Hasil evaluasi siklus pertama diperoleh data 3 peserta didik berkembang baik, 3 peserta didik cukup berkembang, dan 1 peserta didik kurang berkembang. Hasil evaluasi siklus kedua diperoleh data 3 peserta didik berkembang sangat baik dan 4 peserta didik berkembang baik. Hasil evaluasi siklus ketiga diperoleh data 7 peserta didik berkembang sangat baik. Dari ketiga siklus dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan perkembangan kognitif setiap peserta didik yang dilaksanakan melalui permainan *flash card*.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan melalui beberapa tindakan, dari siklus pertama, kedua, dan ketiga dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan *flash card* sangat tepat untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini dan melatih ketertiban anak dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga dari hasil penelitian di setiap siklusnya dalam penilaian indikator perkembangan kognitif yang mengalami peningkatan, maka dari itu disarankan kepada pendidik anak usia dini untuk dapat menerapkan permainan *flash card* ini dalam membantu mengembangkan kognitif peserta didiknya.

PRAKATA

Puji syukur alhamdulillah ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan *Flash Card* di POS PAUD Catleya 60 Kabupaten Jember”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Luar Sekolah Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

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

1. Drs. A.T. Hendrawijaya, SH., M.Kes., selaku Dosen Pembimbing Utama, Deditiani Tri Indriantri, S.Pd., M.Sc., selaku Dosem Pembimbing Anggota., Niswatul Imsiyah, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Penguji I., dan Prof. Dr. M. Sulthon Masyhud, M.Pd., selaku Dosen Penguji II yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan perhatian dalam penulisan skripsi ini;
2. Bapak dan Ibu Dosen khususnya Dosen Pendidikan Luar Sekolah serta seluruh staf karyawan dan karyawan di lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah membantu dalam mengurus keperluan administrasi skripsi;
3. Sevi Meilina Cahyaningrum, S.Pd., selaku kepala POS PAUD Catleya 60 dan Nurhasah sebagai bunda pengajar di Kelompok B POS PAUD Catleya 60 yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk melakukan penelitian di Kelompok B POS PAUD Catleya 60;
4. Saudaraku di Jember dan Karanganyar yang selalu mendoakan dan memberi semangat untuk menyelesaikan pendidikan S1.
5. teman-teman PLS angkatan 2011 (Ilul, Via, Diah, Lusi, Taqin, Bayu, Tiara, Ana Kris, Ana Nur, Ofri, dll) yang telah memberikan bantuan serta dukungan demi kelancaran dan terselesaikannya skripsi ini;

6. sahabatku Rini, Yefita, dan Nashor terima kasih atas bantuan serta dukungan kalian demi kelancaran proses penyelesaian skripsi ini;

Penulis juga menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Jember, Maret 2015

Penulis



BAB 1. PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan diuraikan tentang 1.1 Latar Belakang; 1.2 Perumusan Masalah; 1.3 Tujuan Penelitian; dan 1.4 Manfaat Penelitian.

1.1 Latar Belakang

Perkembangan anak usia dini dalam Permendiknas No. 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia dini meliputi 5 aspek perkembangan yaitu, lingkup perkembangan nilai-nilai agama dan moral; perkembangan motorik (motorik halus dan motorik kasar); perkembangan bahasa; perkembangan kognitif; dan perkembangan sosial-emosional. Dalam penelitian ini difokuskan pada perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif pada dasarnya dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya, sehingga anak dengan pengetahuan dapat melangsungkan hidup. Proses kognitif meliputi berbagai aspek, seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah. Piaget (dalam Susanto, 2012:48) berpendapat bahwa pentingnya guru mengembangkan kognitif pada anak, adalah: 1) anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dilihat, didengar dan dirasakannya; 2) anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya; 3) anak mampu mengembangkan pemikirannya dalam rangka menghubungkan setiap peristiwa; 4) anak mampu memahami simbol-simbol yang tersebar di dunia sekitarnya; 5) anak mampu melakukan penalaran-penalaran dan; 6) anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya.

Berdasarkan hasil observasi di POS PAUD Catleya 60 Kabupaten Jember wali murid lebih mengutamakan perkembangan pada aspek kognitif karena dengan berkembangnya aspek kognitif yang sesuai dengan usia anak maka perkembangan yang lainpun akan berkembang dengan baik pula. Perkembangan kognitif pada anak mampu mempengaruhi aspek-aspek perkembangan yang lain terutama aspek perkembangan bahasa.

Kenyataannya di lapangan proses perkembangan kognitif anak seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah belum dimiliki dengan baik. Proses pelaksanaan pembelajaran di POS PAUD Catleya 60 Kabupaten Jember dalam aspek perkembangan kognitif anak masih berfokus pada kemampuan anak untuk menyelesaikan tugas terutama majalah. Pembelajaran yang berpedoman pada majalah tersebut masih rendah dalam memberikan kesempatan kepada anak untuk mengungkapkan persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah anak. Hal tersebutlah yang menjadikan hambatan sehingga kemampuan kognitif anak belum dapat terasah secara baik. Dengan kebiasaan menggunakan majalah sebagai media pembelajaran membuat peneliti tertarik untuk menggunakan media pembelajaran yang lain dalam memberikan inovasi di dalam proses pembelajaran. Peneliti tertarik untuk memberikan media pembelajaran yang baru dan menarik bagi peserta didik dimana di dalam proses pembelajarannya akan difokuskan anak untuk dapat mengungkapkan persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah.

Dalam mengembangkan kognitif anak di dalam proses kognisi yang meliputi persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah peneliti memilih media pembelajaran *flash card*. *Flash card* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda yang menuntun siswa untuk mengingat dan mengungkapkan fantasi dan ide-idenya saat melihat gambar-gambar tersebut. Dengan permainan *flash card* ini dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengungkapkan persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah mengenai makna atau pesan dari gambar *flash card* tersebut. Sesuai dengan tahap praoperasional Piaget (Santrock, 2011) mengenai perkembangan kognitif anak bahwa saat usia 2-7 tahun anak-anak mulai melampaui dengan mudah untuk menghubungkan informasi sensoris dengan tindakan fisik dan menunjukkan dunia melalui kata-kata, imajinasi, dan gambaran. Dari latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk meneliti perkembangan kognitif anak usia dini melalui permainan *flash card*. Sehingga judul dalam penelitian ini adalah Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan *Flash Card* di POS PAUD Catleya 60 Kabupaten Jember.

1.2 Perumusan Masalah

Perumusan masalah menurut Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Jember (2012:21) merupakan proses menuju kristalisasi dari berbagai hal yang terdapat dalam latar belakang. Masalah muncul karena tidak ada kesesuaian antara harapan, teori, kaidah dan kenyataan. Agar pemecahan masalah dalam penelitian ini dapat tuntas dan tidak salah arah, maka peneliti membatasi perumusan masalah dalam penelitian ini yaitu Apakah Penggunaan Permainan *Flash Card* Dapat Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di Kelompok B POS PAUD Catleya 60 Kabupaten Jember?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian menurut Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Jember (2012:21) yaitu mengemukakan hasil-hasil yang hendak dicapai dan tidak boleh menyimpang dari permasalahan yang telah dikemukakan. Dalam penelitian ini hasil yang dicapai adalah untuk mengetahui peningkatan perkembangan kognitif anak usia dini melalui menggunakan permainan *flash card* di Kelompok B POS PAUD Catleya 60 Kabupaten Jember.

1.4 Manfaat Penelitian

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

1. Bagi peneliti, menerapkan ilmu yang sudah didapat dalam bangku perkuliahan, serta dapat bersikap kritis, tanggap, dan kreatif dalam memecahkan masalah.
2. Bagi Program Studi Pendidikan Luar Sekolah, dapat dijadikan masukan secara teoritis dan praktik dalam mengembangkan Program Studi Pendidikan Luar Sekolah.
3. Bagi perguruan tinggi, dapat dijadikan masukan secara teoritis dan praktik dalam mengembangkan Tri Darma Perguruan di Universitas Jember.
4. Bagi Lembaga POS PAUD Catleya 60 Kabupaten Jember, dapat dijadikan sebagai pengembangan media pembelajaran dalam meningkatkan perkembangan kognitif peserta didik.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini akan diuraikan tentang 2.1 Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini; 2.2 Permainan *Flash Card*; 2.3 Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Permainan *Flash Card*; 2.4 Hipotesis.

2.1 Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Perkembangan merupakan suatu perubahan dan perubahan tersebut tidak bersifat kuantitatif, melainkan kualitatif. Dimana perkembangan ditekankan pada segi fungsional bukan segi material. Perkembangan tersebut merupakan perubahan mental yang berlangsung secara bertahap dan dalam waktu tertentu, misalnya kecerdasan, sikap, dan tingkah laku. Menurut Yusuf Syamsu (dalam Ahmad Susanto, 2012:19), perkembangan adalah perubahan-perubahan yang dialami oleh individu atau organisme menuju tingkat kedewasaan atau kematangannya (*maturation*) yang berlangsung secara sistematis, progresif dan berkesinambungan, baik menyangkut fisik (jasmaniah) maupun psikis (rohaniah). Sedangkan menurut Oemar Hamalik (dalam Ahmad Susanto, 2012:12), perkembangan merujuk kepada perubahan yang progresif dalam organisme bukan saja perubahan dalam segi fisik (jasmaniah) melainkan juga dalam segi fungsi, misalnya kekuatan dan koordinasi.

Kata kognitif atau kognisi merupakan konsep yang luas dan inklusif yang berhubungan dengan kegiatan mental dalam memperoleh, mengolah, mengorganisasi, dan menggunakan pengetahuan. Proses utama kognisi mencakup mendeteksi, menginterpretasi, mengklasifikasi, dan mengingat informasi, mengevaluasi gagasan, menyaring prinsip, dan menarik kesimpulan dari aturan, membayangkan kemungkinan, mengatur strategi, berfantasi, dan bermimpi (Paul Henry Mussen, dkk, 1984). Menurut Ahmad Susanto (2012:47) kognitif merupakan suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu peristiwa yang berhubungan dengan tingkat kecerdasan seseorang dengan berbagai minat terutama kepada ide-ide.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif merupakan perubahan mental yang berlangsung secara bertahap dan dalam waktu tertentu menuju tingkat kedewasaan atau kematangannya yang berlangsung secara sistematis, progresif dan berkesinambungan, baik menyangkut fisik (jasmaniah) maupun psikis (rohaniah) melalui pengetahuan yang dimiliki tiap individu. Perkembangan kognitif dalam teori Piaget (Santrock, 2011) pada tahap praoperasional menyatakan pada tahap ini, anak-anak mulai melampaui dengan mudah untuk menghubungkan informasi sensoris dengan tindakan fisik dan menunjukkan dunia melalui kata-kata, imajinasi, dan gambaran. Teori Piaget pada tahap kedua tersebut dapat dibuktikan mengenai perkembangan kognitif anak saat usia 2-7 tahun yang dapat menunjukkan dunia melalui kata-kata, imajinasi, dan gambaran melalui pengetahuan yang dimiliki tiap anak usia dini.

Kemampuan kognitif yang dimiliki setiap anak usia dini merupakan suatu yang fundamental dan yang membimbing tingkah laku anak. Menurut Piaget (dalam Paul Henry Mussen, dkk, 1984) kemampuan perkembangan kognitif anak pada tahap praoperasional merupakan masa manipulasi simbol, termasuk kata-kata yang merupakan karakteristik penting dari tahap ini. Hal ini dinyatakan dalam meniru yang tertunda (menghasilkan suatu tindakan yang dilihat dari masa lalu) dan dalam imajinasi anak-anak atau pura-pura bermain. Perkembangan kognitif pada tahap praoperasional ini anak usia dini ditandai dengan kefasihan menggunakan tanggapan simbolik. Karena dengan pengetahuan bahasa mereka berkembang pesat yang menjadikan mereka memiliki kemampuan untuk menggunakan penggambaran simbolik dalam berpikir, memecahkan masalah dan permainan kreatif.

Perkembangan kognitif anak usia dini yang sesuai dengan Permendiknas No. 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini antara lain meliputi pengetahuan umum dan sains; konsep bentuk, warna, ukuran dan pola; konsep bilangan, lambang bilangan, dan huruf. Dimana pengetahuan umum dan sains; konsep bentuk, warna, ukuran dan pola; konsep bilangan, lambang bilangan, dan huruf tersebut sudah dijabarkan pula dalam pembelajaran menu generik revisi 2009 sesuai dengan usia anak. Dalam penelitian ini akan difokuskan pada :

2.1.1 Pengetahuan Umum dan Sains

Kata sains berasal dari bahasa latin "*scientia*" yang berarti pengetahuan, memandang dan mengamati keberadaan (eksistensi) alam ini sebagai suatu objek. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, sains berarti (1) ilmu teratur (sistematis) yang dapat diuji kebenarannya; (2) ilmu yang berdasarkan kebenaran atau kenyataan semata (fisika, kimia dan biologi). Menurut Gie (dalam Surajiyo, 2007) memberikan pengertian bahwa ilmu adalah rangkaian aktivitas penelaahan yang mencari penjelasan sesuatu metode untuk memperoleh pemahaman secara rasional empiris mengenai dunia ini dalam berbagai seginya, dan keseluruhan pengetahuan sistematis yang menjelaskan berbagai gejala yang ingin dimengerti manusia. Joesoef (dalam Surajiyo, 2007), menjelaskan bahwa definisi sains mengacu pada tiga hal yaitu (1) produk, (2) proses, dan (3) masyarakat. Ilmu pengetahuan sebagai produk yaitu pengetahuan yang telah diketahui dan diakui kebenarannya oleh masyarakat ilmuwan.

Pengetahuan ilmiah dalam hal ini terbatas pada kenyataan-kenyataan yang mengandung kemungkinan untuk disepakati dan terbuka untuk diteliti, diuji, dan dibantah oleh seseorang. Adapun menurut Bahm (dalam Surajiyo, 2007) definisi ilmu pengetahuan melibatkan paling tidak enam macam komponen, yaitu masalah (*problem*), sikap (*attitude*), metode (*method*), aktivitas (*activity*), kesimpulan (*conclusion*), dan pengaruh (*effects*). Menurut Carson 1965 (dalam Holt, 1991), berdasarkan pengamatannya terhadap perilaku anak-anak ketika berinteraksi dengan berbagai obyek sains, maka ia menarik kesimpulan bahwa sains bagi anak-anak adalah segala sesuatu yang menakjubkan, sesuatu yang ditemukan dan dianggap menarik serta memberi pengetahuan atau merangsangnya untuk mengetahui dan menyelidikinya. Dengan batasan tersebut, sains oleh anak dapat ditemukan di semua tempat, baik dirumah, dihalaman, disekolah dan sebagainya.

Pengetahuan umum dan sains yang di temukan anak di semua tempat dapat merangsang perkembangan kognitif anak di masa praoperasional melalui gambar simbolik dengan kata-kata yang dimiliki anak usia dini. Anak usia dini tidak dapat berfikir secara abstrak, maka dari itu untuk membantu pengetahuan anak diperlukan bantuan berupa benda baik secara nyata maupun manipulasi atau gambar.

Dari pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa pengetahuan umum dan sains adalah pengetahuan yang didapat anak dengan cara mengamati objek dimana pengetahuan tersebut dapat diuji kebenarannya atau kenyataan semata melalui metode ilmiah. Untuk anak usia dini sains merupakan segala sesuatu hal yang dianggap menarik bagi anak serta memberikan pengetahuan yang merangsang anak untuk mengetahui hal tersebut. Dengan bermain *flash card* dari berbagai seri gambar yang telah ditentukan dapat menarik perhatian anak untuk mengungkapkan pengetahuannya tentang makna gambar yang telah dilihatnya. Dimana dalam hal ini sains dapat diartikan sebagai proses anak untuk mengutarakan pengetahuannya tentang gambar yang telah ditangkap oleh panca inderanya.

2.1.2 Konsep Bentuk, Warna, Ukuran dan Pola

Pengenalan konsep warna, bentuk dan ukuran adalah materi yang perlu dikuasai anak, terutama usia dini (usia 3-5 tahun). Hal ini penting karena anak menggunakan pemahaman warna, bentuk dan ukuran dalam mengobservasi, membandingkan dan mendiskusikan hal-hal yang dilihat dan ditemukannya. Kemampuan untuk memperhatikan, menggunakan dan membedakan antara satu benda dengan benda yang lain adalah konsep yang mendasari matematika, sains, serta keterampilan membaca. Dengan begitu anak akan mendapatkan pengetahuan tentang konsep bentuk, warna, ukuran dan pola.

Menurut Ahmad Susanto (2012:101) adapun konsep matematika yang perlu diberikan pada anak adalah berupa bilangan atau berhitung, pola dan fungsinya, geometri, ukuran-ukuran, grafis, estimasi, probabilitas, dan pemecahan masalah. Konsep ini perlu diperkenalkan kepada anak secara bertahap sesuai dengan tingkat penguasaan tahapan yang dimiliki anak. Tingkat penguasaan tahapan yang dimaksud adalah tingkat pemahaman konsep. Dalam Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini dan menu pembelajaran generik anak usia dini revisi 2009 pun sudah disusun pembelajaran mengenai konsep bentuk, warna, ukuran, dan pola untuk anak usia dini yang disesuaikan dengan usia perkembangan anak.

Dalam Permendiknas No 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini dan pembelajaran menu generik merupakan lingkup perkembangan di aspek kognitif. Di dalam Permendiknas No 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini untuk usia 4-5 tahun konsep bentuk, warna, ukuran, dan pola tingkat pencapaian perkembangannya sebagai berikut: 1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk atau warna atau ukuran; 2. Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi; 3. Mengenal pola AB-AB dan ABC-ABC; 4. Mengurutkan benda berdasarkan 5 serasi ukuran atau warna. Sedangkan dalam pembelajaran menu generik pembelajaran konsep bentuk, warna, ukuran, dan pola untuk usia 4-5 tahun tingkat pencapaian perkembangannya sebagai berikut: 1. Dapat mencocokkan, menunjukkan, dan menyebutkan lebih dari 11 warna; 2. Dapat mencocokkan, menunjukkan, dan menyebutkan bentuk lingkaran, bujur sangkar, segitiga, persegi panjang; 3. Dapat memahami konsep banyak/ sedikit, kecil/besar, penuh/ kosong, ringan/berat, pendek/tinggi, kurus/gemuk, kurang/lebih, pendek/ panjang, cepat/lambat, sedikit/ banyak, tebal/tipis, sempit/lebar; 8. Dapat memahami konsep buka/tutup, depan/ belakang, keluar/masuk, dibelakang/ di depan, dasar/atas, di atas/di bawah, naik/turun, maju/mundur, menjauh/ mendekat, rendah/tinggi, melebihi/ kurang dari.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa dalam perkembangan aspek kognitif anak usia dini terdapat tingkat pencapaian perkembangan berupa pengenalan konsep bentuk, warna, ukuran, dan pola yang dapat dijadikan dalam mendasari ilmu matematika, sains, serta keterampilan membaca. Untuk tingkat pengetahuan mengenai konsep bentuk, warna, ukuran, dan pola setiap usia dini memiliki tahap yang berbeda-beda yang sudah diatur dalam Permendiknas No 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini. Pengenalan konsep bentuk, warna, ukuran, dan pola sesuai teori Piaget pada tahap kedua tahap praoperasional dapat disajikan dalam bentuk *flash card*. Dengan *flash card* ini diharapkan anak-anak dapat menunjukkan dunia melalui kata-kata, imajinasi, dan gambar mengenai konsep bentuk, warna, ukuran, dan pola.

2.2 Permainan *Flash Card*

Istilah bermain, mainan, dan permainan memiliki arti yang berbeda. Bermain adalah kegiatan main, sedangkan mainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain, dan permainan adalah kegiatan yang berisi bermain dan mainan (Iva Rifa, 2012:8). Permainan merupakan sebuah aktivitas yang bertujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan yang dapat dijadikan suatu langkah kreatif yang dapat memasukkan nilai-nilai pembelajaran di setiap permainan. Sejalan dengan pendapat Tilaar (2010:165-166) yang menyatakan bahwa permainan sebagai media pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses pengalaman dan sekaligus menghayati tantangan, mendapat inspirasi, terdorong untuk kreatif, dan berinteraksi dalam kegiatan dengan sesama siswa dalam melakukan permainan. Menurut Piaget (dalam Iva Rifa, 2012:13) permainan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran anak yaitu pada kemampuan kognitif. Anak belajar memahami pengetahuan dengan berinteraksi melalui objek yang ada di sekitarnya. Dari berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan adalah kegiatan yang bermain yang menggunakan suatu alat yang bertujuan bersenang-senang namun bertindak sebagai pembelajaran yang memproduksi diri dalam mengekspresikan perasaan, keinginan, dan fantasi, serta ide-idenya.

Untuk memproduksi diri anak usia dini pada tahap praoperasional dimana anak-anak menunjukkan dunia dengan kata-kata, imajinasi, dan gambar maka dari itu peneliti memilih permainan *flash card* sebagai media pembelajaran yang dapat dimasukkan nilai-nilai pembelajaran. *Flash card* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda yang menuntun siswa untuk mengingat dan mengungkapkan fantasi dan ide-idenya saat melihat gambar-gambar tersebut. Sejalan dengan pendapat Rudi Susilana dan CerpiRiyana (Ningsih, 2011:31) *flashcard* merupakan media pembelajaran yang berupa kartu bergambar berukuran 25x30 cm. Gambar-gambar tersebut memiliki pesan atau keterangan masing-masing sehingga siswa dapat mengungkapkan ide-idenya. Sedangkan menurut Azhar Arsyad (2006:119-120) *flash card* biasanya berukuran 8x12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.

Peneliti memilih permainan *flash card* sebagai media pembelajaran yang ditujukan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini karena permainan *flash card* dapat membantu anak untuk mengungkapkan persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah dari pesan atau makna pada gambar *flash card* tersebut. Selain itu *flash card* juga memiliki beberapa kelebihan. Menurut Rudi Susilana dan CepiRiyana (dalam Ningsih, 2011:33), beberapa kelebihan dari permainan *flash card*, antara lain sebagai berikut : (a) mudah dibawa-bawa; (b) praktis; (c) gampang diingat; (d) gambar-gambarnya berwarna dan menarik perhatian; dan (e) menyenangkan. Dari 5 kelebihan tersebut dan peran *flash card* dalam membantu perkembangan kognitif anak dalam aspek mengungkapkan persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah itulah yang membuat peneliti memilih permainan *flash card*.

Permainan *flash card* ini diharapkan dapat membantu meningkatkan perkembangan kognitif anak pada tahap praoperasional Piaget (usia 2-7 tahun) dimana pada tahap tersebut anak dapat menunjukkan dunia melalui kata-kata, simbolik, fantasi, dan gambaran. Dengan media *flash card* yang dijadikan media simbolik anak untuk mengungkapkan kata-kata, fantasi, dan gambaran dari gambar-gambar *flash card*. Anak pada tahap ini masih bersifat egosentris dalam berfikir, karena anak dapat berfikir dari apa yang ditangkap oleh panca inderanya.

Berikut ini merupakan langkah-langkah mengoperasikan permainan *flash card* sebagai media pembelajaran yang difungsikan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini :

- a. Duduk berhadapan dengan anak dengan jarak kira-kira 1 sampai dengan 1,5 meter. Jangan sampai anak dapat menjangkau tangan kita yang membawa kartu.
- b. Pastikan anak dalam keadaan rileks dan mau bermain *flash cards*.
- c. Siapkan 10 kartu dari kelompok yang sama, misalnya kelompok “bentuk”, ditumpuk dan dipegang dengan tangan kiri (jika anda kidal, tentunya boleh dipegang dengan tangan kanan). Halaman kartu yang bergambar berada di bagian depan menghadap ke anak.
- d. Untuk menarik perhatian anak (untuk tahap awal), tunjukkan halaman kartu yang bergambar dengan cara mengambil kartu yang paling belakang dan

meletakkannya ke urutan paling depan, sambil mengucapkan dengan jelas nama gambar tersebut, misalnya “KERUCUT”.

- e. Kemudian baliklah gambar apel tersebut sehingga tulisan “KERUCUT” berada di bagian depan, sambil mengucapkan “KERUCUT”. Lakukan tindakan ini dengan cepat, masing-masing tidak lebih dari 1 detik.
- f. Jangan meminta anak mengikuti/mengulang apa yang kita ucapkan melainkan meminta anak untuk mengungkapkan pengertian tentang apel sesuai dengan pengetahuan mereka.
- g. Setelah itu, ambil kartu kedua dari kartu yang di urutan paling belakang, kemudian lakukan seperti langkah no. 5 dan 6.
- h. Lakukan secara berurutan sampai dengan kartu kesepuluh, dengan kecepatan tidak lebih dari 1 detik untuk tiap gambar. Menunjukkan kartu dengan cepat ini akan memicu otak kanan untuk bekerja menerima informasi yang ada di kartu.
- i. Jika anak mampu mengatakan dengan benar mengenai pengetahuan tentang gambar tersebut, maka anak telah mampu menggunakan otak kanannya untuk menyimpan memori gambar kartu-kartu tersebut, yang berarti daya ingat otak kanannya mulai berkembang.
- j. Tunjukkan rasa senang kita ketika permainan ini selesai dengan cara memuji anak atau memeluk dan menciumnya.

Gambar-gambar yang terdapat dalam *flash card* tersebut dapat menarik perhatian anak usia dini untuk mengungkapkan sesuatu tentang gambar tersebut dan menjadikan mereka untuk berimajinasi dan memiliki gambaran tentang *flash card* yang dilihatnya yang sesuai dengan tahap dengan praoperasional Piaget. *Flash card* biasanya berupa seri gambar binatang, gambar buah-buahan, gambar warna, gambar bentuk atau geometri, gambar huruf abjad, gambar angka, gambar profesi, dan gambar transportasi. Menurut Glenn Doman, seorang dokter ahli bedah otak dari Philadelphia, Pennsylvania (Domba, 2009) yang menemukan permainan *flash card* menyatakan bahwa gambar-gambar pada *flash card* dikelompokkelompokkan antara lain: seri binatang, buah-buahan, pakaian, warna, bentuk-bentuk angka, dan sebagainya. Namun dalam penelitian ini akan difokuskan pada *flash card* seri binatang, warna, dan bentuk atau geometri.

Flash card binatang merupakan sarana belajar bagi anak-anak untuk mengenal binatang baik binatang peliharaan, binatang liar, maupun binatang yang dilindungi. *Flash card* seri warna dapat dipergunakan anak untuk mengenal jenis warna dasar, yaitu merah, kuning, hijau, biru, dan lainnya. Pengenalan warna merupakan dasar bagi anak usia dini untuk belajar memperhatikan lingkungan sekitar. *Flash card* seri bentuk akan membantu anak mempelajari bentuk-bentuk geometri misalnya segitiga, persegi, bujur sangkar, lingkaran, oval, segilima, segienam, dan lain-lain.

Menurut Glenn Doman (Domba, 2009) tujuan dari metode ini adalah melatih kemampuan otak kanan untuk mengingat dan berkonsentrasi terhadap gambar dan kata-kata dalam *flash card*, sehingga perbendaharaan kata dan kemampuan membaca anak bisa dilatih dan ditingkatkan sejak usia dini. Dalam penelitian ini akan difokuskan pemanfaatan permainan *flash card* sebagai berikut:

2.2.1 Mengembangkan Daya Ingat

Secara etimologi daya ingat berasal dari kata daya yaitu kemampuan melakukan sesuatu dan ingat yaitu berada dalam pikiran, tidak lupa, timbul kembali dipikiran. Jadi daya ingat adalah kemampuan mengingat kembali dipikiran pengalaman yang telah lampau. Menurut R. Teti Rostikawati (dalam Safitri, 2014:4) daya ingat adalah kemampuan mengingat kembali pengalaman yang telah lampau. Ingatan merupakan suatu proses biologi, yaitu pemberian kode-kode terhadap informasi dan pemanggilan informasi kembali ketika informasi tersebut dibutuhkan. Pada dasarnya ingatan adalah sesuatu yang membentuk jati diri manusia dan membedakan manusia dari makhluk hidup lainnya. Menurut Suroso memori atau ingatan adalah perasaan untuk mengungkapkan kembali sesuatu yang kita alami atau sesuatu yang pernah kita tangkap dengan panca indera. Dengan bermain *flash card* anak dituntun untuk mengingat gambar apa yang telah dilihatnya dengan panca indera. Anak akan mengungkapkan kembali sesuatu yang telah ditangkap oleh inderanya dengan kata-kata yang telah ada di dalam memorinya.

Sifat daya ingat dibagi menjadi dua golongan, yaitu: (a) Daya ingat mekanis, artinya daya ingatan itu hanya kesan-kesan penginderaan; (b) Daya ingatan logis, artinya daya ingatan itu hanya untuk kesan-kesan yang mengandung pengertian. Dalam permainan *flash card* ini anak dapat mengingat gambar yang telah ditangkap oleh inderanya baik dengan sifat mekanis maupun logis. Daya ingatan anak akan bersifat tetap jika anak telah mencapai usia 4 tahun. Sebelum usia 6 tahun anak pada umumnya anak belum mengenal benda sekitarnya secara hakiki. Anak saat itu baru mengenal keadaan dan situasi saja (Abu Ahmadi dan Munawar Sholeh, 2004:94). Permainan *flash card* ini dapat membantu anak untuk mengembangkan daya ingatnya dengan berbagai cara. Cara untuk mengingat kembali hal-hal yang sudah diketahui anak sebelumnya, yaitu sebagai berikut:

- a. Rekoleksi, yaitu menimbulkan kembali dalam ingatan suatu peristiwa, lengkap dengan segala detail dan hal-hal yang terjadi di sekitar tempat peristiwa itu dahulu terjadi.
- b. *Retriever*, yaitu mengingat kembali suatu hal, sama sekali terlepas dari hal-hal lain di masa lalu.
- c. Pembaruan ingatan, yaitu ingatan hanya timbul kalau ada hal yang merangsang ingatan itu.
- d. Rekognisi, yaitu mengingat kembali suatu hal setelah menjumpai sebagian dari hal tersebut.
- e. Mempelajari kembali, terjadi kalau kita mempelajari sesuatu yang dulu pernah kita pelajari.
- f. Pembayangan dan penyandian, dengan pembayangan suatu hal akan mempermudah kita dalam mengingat sesuatu. Hal ini merupakan cara utama untuk meningkatkan daya ingat, dengan kata kunci sesuatu yang telah kita ingat.
- g. Penguraian, semakin kita luas menguraikan sesuatu, semakin mudah kita mengingat atau mengenalinya kemudian.
- h. Konteks dan pengingatan, konteks merupakan isyarat pengingatan yang kuat, dengan mengulang konteks dimana kejadian terjadi.
- i. Organisasi, selama penyandian meningkatkan pengingatan selanjutnya. Kita dapat mengambil sejumlah besar informasi jika kita mengorganisasikan.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa permainan *flash card* dapat membantu anak dalam mengembangkan daya ingatnya melalui gambar-gambar *flash card* yang telah ditangkap oleh inderanya. Anak usia dini dapat mengingat gambar baik dengan sifat mekanis maupun logis dan dengan cara yang berbeda-beda. Pada tahap praoperasional Piaget anak-anak dapat menunjukkan dunia dengan kata-kata hasil dari daya ingat anak mengenai gambar *flash card*. Dalam tahap praoperasional Piaget anak usia 2-7 tahun mampu membentuk sebuah konsep yang stabil dan mulai melakukan penalaran yang ditangkap oleh inderanya mengenai gambar yang dilihat dalam *flash card* meskipun kognitif anak-anak masih didominasi oleh egosentrisme dan keyakinan magis.

2.2.2 Melatih Kemampuan Konsentrasi

Untuk memudahkan anak mengingat gambar apa yang telah ditangkap oleh inderanya anak juga harus memiliki kemampuan konsentrasi. Dengan konsentrasi anak akan lebih fokus untuk menangkap pesan dari gambar *flash card*. Sejalan dengan pendapat Surya (dalam Rahayu dan Rina, 2006:11) konsentrasi berdasarkan asal katanya berarti pemusatan, pengumpulan, penghimpunan sesuatu pada suatu tempat atau suatu fokus. Sementara Sugiyanto (dalam Rahayu dan Rina, 2006:11) mengartikan konsentrasi sebagai kemampuan memusatkan pikiran/kemampuan mental dalam penyortiran atau menyaring informasi yang tidak dibutuhkan dan memusatkan perhatian hanya pada informasi yang dibutuhkan. Sama halnya dengan Saradayrian (2004) mengartikan konsentrasi sebagai memfokuskan kesadaran pada satu objek tanpa mengalihkan sedikitpun perhatian ke sesuatu yang lain.

Untuk berkonsentrasi dalam permainan *flash card* setiap anak usia dini memiliki metode masing-masing. Sejalan dengan pendapat Soedarso (2004), untuk meningkatkan konsentrasi metode yang diberikan berisi dua kegiatan, yakni menghilangkan atau menjauhi hal-hal yang membuat pikiran menjadi kusut dan memusatkan perhatian secara sungguh-sungguh. Daya konsentrasi dipengaruhi oleh beberapa faktor, yakni :

- a. Minat. Seseorang yang kurang konsentrasi dikarenakan kurangnya minat perhatian seseorang pada suatu objek. Dari minat terhadap suatu objek akan

menimbulkan perhatian yang bersifat spontan, dalam arti seseorang akan mudah dan timbul konsentrasi secara otomatis.

- b. Keadaan dan situasi dapat mempengaruhi daya konsentrasi, ada orang yang memerlukan tempat tenang untuk berkonsentrasi, ada pula orang yang memerlukan alat bantu untuk menimbulkan konsentrasi. Keadaan dan situasi cuaca yang kurang baik dan kurang nyaman seseorang menghadapi suatu objek, dapat mengakibatkan konsentrasi menurun.
- c. Konsentrasi juga dipengaruhi oleh kesiapan seseorang pada objek yang dihadapi, ketidaksiapan seseorang berkonsentrasi dapat disebabkan kondisi gangguan kesehatan, atau keadaan emosional yang tidak dapat berkonsentrasi.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam bermain *flash card* anak dituntut untuk berkonsentrasi dalam bermain. Dengan berkonsentrasi anak akan fokus dalam berfikir mengenai gambar-gambar pada *flash card*. Permainan *flash card* ini mampu melatih konsentrasi anak dalam berbagai kegiatan. Saat bergerak, mengambil barang, atau lainnya, anak dituntut fokus pada sesuatu yang dikerjakannya. Anak tidak memikirkan hal lainnya, anak hanya fokus pada apa yang sedang dia hadapi. Ada 2 hal yang menjadikan anak berkonsentrasi yaitu menghilangkan atau menjauhi hal-hal yang membuat pikiran menjadi kusut dan memusatkan perhatian secara sungguh-sungguh. Konsentrasi anak juga dipengaruhi oleh beberapa hal, antara lain : minat, keadaan dan situasi, serta kesiapan anak pada objek yang dihadapi.

2.2.3 Meningkatkan Kosakata

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia kosakata berarti perbendaharaan kata. Sedangkan Soedjito (dalam Tarigan, 1994:447) memaparkan bahwa kosakata merupakan: (1) semua kata yang terdapat dalam satu bahasa; (2) kekayaan kata yang dimiliki oleh seorang pembicara; (3) kata yang dipakai dalam satu bidang ilmu pengetahuan; dan (4) daftar kata yang disusun seperti kamus disertai penjelasan secara singkat dan praktis. Sama halnya dengan pendapat Kridalaksana (dalam Tarigan, 1994:446) yang menyatakan bahwa kosakata adalah (1) komponen bahasa yang memuat secara informasi tentang makna dan pemakaian kata dalam bahasa;

(2) kekayaan kata yang dimiliki seorang pembicara, penulis atau suatu bahasa; dan
(3) daftar kata yang disusun seperti kamus, tetapi dengan penjelasan yang singkat dan praktis.

Menurut Tarigan, Dj. (1994) jenis kosa kata dapat dikategorikan sebagai berikut ini :

- | | |
|---------------------------------------|--------------------------------|
| a. Kosa kata dasar | e. Makna denotasi dan konotasi |
| b. Kosa kata aktif dan kosakata pasif | f. Kata tugas |
| c. Bentuk kosa kata baru | g. Kata benda (nomina) |
| d. Kosa kata umum dan khusus | |

Tadkiroatun Musfiroh (2008:48), berpendapat bahwa pada saat anak berusia 5 tahun telah mampu menghimpun kurang lebih 3000 kata. Kata-kata yang dimiliki anak usia prasekolah meliputi kata benda, kata kerja, kata sifat, dan kata keterangan. Anak usia prasekolah sudah mampu menggunakan kata benda dengan tepat walaupun masih mengalami kebingungan pada kata-kata ulang dan kata berimbuhan. Pertumbuhan kosa kata anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekitar anak, semakin banyak kata yang diperoleh anak dari lingkungan maka semakin banyak pula kosakata yang dimiliki anak.

Dari pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa kosa kata merupakan kekayaan kata yang dimiliki oleh seorang pembicara yang dipakai dalam satu bidang ilmu pengetahuan. Kosa kata dijadikan komponen bahasa yang memuat informasi tentang makna dan pemakaian kata dalam bahasa. Dengan bermain *flash card*, anak setidaknya mampu menghimpun kurang lebih 3000 kata. Anak dapat mengungkapkan pengetahuannya mengenai pesan atau makna dari gambar *flash card* setiap serinya tersebut sesuai dengan kosa kata yang dimilikinya. Dengan begitu kemampuan bahasa anak dapat dilatih dan dikembangkan, agar anak mampu menjawab pertanyaan mengenai pesan atau makna dari gambar-gambar *flash card* di setiap serinya. Dari permainan *flash card* ini dapat diketahui bahwa aspek perkembangan kognitif akan mempengaruhi aspek perkembangan bahasa. Sehingga aspek perkembangan kognitif pada anak usia dini tidak dapat lepas dari aspek perkembangan bahasa.

2.3 Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan *Flash Card*

Kemampuan kognitif yang dimiliki setiap anak usia dini merupakan suatu yang fundamental dan yang membimbing tingkah laku anak. Menurut Piaget (dalam Paul Henry Mussen, dkk, 1984) kemampuan perkembangan kognitif anak pada tahap praoperasional merupakan masa manipulasi simbol, termasuk kata-kata yang merupakan karakteristik penting dari tahap ini. Untuk memanipulasi simbol dan kata-kata peneliti memilih permainan *flash card* yang dapat disesuaikan dengan tahap praoperasional Piaget. Permainan *flash card* dapat mengarahkan anak untuk berfikir dan menunjukkan dunia melalui kata-kata, imajinasi, dan gambaran mengenai gambar-gambar dalam *flash card*. Anak pada tahap praoperasional belum mampu berfikir secara abstrak, maka dari itu diperlukan benda seperti *flash card* yang ditujukan untuk membantu perkembangan kognitif anak.

Flash card adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda yang menuntun siswa untuk mengingat dan mengungkapkan fantasi dan ide-idenya saat melihat gambar-gambar tersebut. Dengan bermain *flash card* menurut Glenn Doman (Domba, 2009) memiliki manfaat antara lain melatih kemampuan otak kanan untuk mengingat dan berkonsentrasi terhadap gambar dan kata-kata dalam *flash card*, sehingga perbendaharaan kata dan kemampuan membaca anak bisa dilatih dan ditingkatkan sejak usia dini. Dari berbagai macam manfaat *flash card* dapat dimanfaatkan untuk membantu perkembangan kognitif anak.

Peningkatan perkembangan kognitif anak usia dini ini disesuaikan dengan pembelajaran menu generik revisi tahun 2009 untuk usia 4-5 tahun. Perkembangan kognitif anak usia dini dapat ditingkatkan melalui permainan *flash card* dengan cara anak mengutarakan pengetahuan sesuai dengan yang dimiliki anak dalam menangkap pesan dari gambar-gambar *flash card*. Anak akan mengingat gambar yang ditunjukkan dalam permainan *flash card* yang hanya diperlihatkan tidak lebih dari 1 detik. Permainan ini pada dasarnya berpusat pada pikiran dan daya ingat anak (perkembangan kognitif). Seri *flash card* yang digunakan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini dalam penelitian ini adalah seri bentuk, warna, dan binatang.

Tabel 2.1: Impelementasi Permainan *Flash Card* dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di Kelompok B POS PAUD Catleya 60 Kabupaten Jember

Langkah Pembelajaran	Aktivitas Peneliti	Aktivitas Peserta Didik
I. Kegiatan Awal: Memberikan arahan mengenai aturan main <i>flash card</i>	Peneliti memberikan arahan mengenai aturan main <i>flash card</i>	Memperhatikan dengan baik mengenai aturan main
II. Kegiatan Inti: Bermain <i>Flash Card</i>	<p>a. Peneliti mengocok kartu dan melihatkan kartu kepada peserta didik tidak lebih dari 1 detik dan dilakukan secara bergantian kepada peserta didik yang lain dan dengan gambar/kartu yang berbeda pula</p> <p>b. Bertanya kepada peserta didik mengenai pesan atau makna dari gambar flash card tersebut sesuai dengan pengetahuan anak</p>	<p>a. Memperhatikan dengan fokus mengenai gambar apa yang diperlihatkan oleh peneliti</p> <p>b. Menjawab pertanyaan dari peneliti mengenai pesan atau makna dari gambar yang telah dilihatnya sesuai dengan pengetahuan yang dimilikinya</p>
III. Kegiatan Penutup: memberikan penguatan dan penghargaan kepada peserta didik	<p>a. Memberikan rangkuman mengenai pesan atau makna dari gambar flash card yang dimainkan</p> <p>b. Memberikan penghargaan kepada peserta didik karena telah mampu mengungkapkan pengetahuan tentang gambar yang dilihatnya</p>	a. Bersama-sama memberikan rangkuman mengenai gambar yang telah dilihatnya

Diagram 2.1 : Kerangka Berfikir Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan *Flash Card* di Kelompok B POS PAUD Catleya 60 Kabupaten Jember



2.4 Hipotesis Tindakan

Hipotesis berasal dari bahasa Yunani: *hypo* “di bawah”; *thesis* “pendirian, pendapat yang ditegakkan, kepastian”. Artinya, hipotesis memerlukan pengujian untuk membuktikan kebenaran. Hipotesis penelitian adalah suatu pernyataan yang menunjukkan pertautan atau hubungan antara dua variabel atau lebih yang merupakan dugaan atau jawaban yang bersifat sementara terhadap suatu masalah penelitian yang untuk menentukan benar tidaknya masih perlu pengujian secara empiris melalui pengumpulan dan pengolahan data penelitian (Sulthon, 2014:72-73). Dalam penelitian tindakan kelas ini hipotesis tindakan yang digunakan adalah sebagai berikut: Jika digunakan permainan *flash card* dalam perkembangan aspek kognitif anak usia dini di Kelompok B POS PAUD Catleya 60 Kabupaten Jember, maka perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun dapat meningkat.

BAB 3. METODE PENELITIAN

Dalam bab ini akan diuraikan tentang 3.1 Desain Penelitian; 3.2 Tempat dan Waktu Penelitian; 3.3 Teknik Penentuan Subyek Penelitian; 3.4 Definisi Operasional; 3.5 Data dan Sumber Data; 3.6 Teknik Pengumpulan Data; 3.7 Uji Validitas dan Reliabilitas dan; 3.8 Teknik Analisis Data Penelitian.

3.1 Desain Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) atau PTK secara umum dapat diartikan sebagai suatu penelitian tindakan (*action research*) yang diaplikasikan dalam kegiatan belajar-mengajar di kelas. Penelitian ini dilakukan melalui pengkajian atau inkuiri terhadap permasalahan dengan ruang lingkup dan situasi yang terbatas, yaitu kelas (*contextual and situational*) melalui refleksi diri yang berkaitan dengan suatu perilaku mengajar seorang guru atau sekelompok guru tertentu di suatu lokasi tertentu, disertai dengan penelaahan yang teliti terhadap suatu perlakuan tertentu dan mengkaji sejauh mana dampak dan perlakuan itu terhadap proses dan hasil belajar yang dilakukan oleh guru (Sulthon, 2014:172).

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan di Kelompok B POS PAUD Catleya 60 Lingkungan Krajan Tengah Kelurahan Antirogo Kecamatan Summersari Kabupaten Jember dikelompok usia 4-5 tahun yang berjumlah 10 anak. Dengan menerapkan permainan *flash card* untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini. Penelitian ini berlangsung dalam jangka waktu 2 bulan yaitu mulai bulan Januari hingga Februari 2015. Adapun pelaksanaan tindakan memerlukan 2 kali pertemuan di setiap siklusnya. Peneliti sebagai observer dalam penelitian ini dibantu oleh seorang kolaborator. Alat bantu observasi yang digunakan yaitu skala penilaian yang indikatornya disesuaikan dengan aspek perkembangan kognitif di menu pembelajaran generik revisi tahun 2009 untuk usia 4-5 tahun.

Peneliti menganggap bahwa perkembangan kognitif anak yang dilaksanakan melalui permainan *flash card* dikatakan berhasil jika minimal rata-rata 90% dari seluruh siswa yang hadir menguasai proses perkembangan kognitif. Untuk tiap aspek dari tindakan yang dinilai atau rata-rata dari tiap aspek minimal sebesar 3, dan rata-rata kelas untuk kemampuan kognitif secara keseluruhan adalah 3 atau masuk dalam kategori baik atau mampu berkembang sesuai harapan. Dalam PTK ini dilakukan sebanyak 3 siklus tindakan dimana setiap siklusnya dilakukan 2 kali pembelajaran dan evaluasi dilakukan pada pembelajaran kedua. Di setiap siklusnya terdapat tahap perencanaan tindakan, tahapan tindakan, tahapan pengamatan atau observasi, dan tahapan refleksi. Untuk lebih rincinya tindakan yang dilakukuan dalam 3 siklus nanti akan dijelaskan sebagai berikut :

a. Siklus Pertama

1) Tahapan Perencanaan Tindakan

Pada siklus pertama, dimulai dengan tahapan perencanaan yang diawali dengan kegiatan pengenalan permainan *flahs card* kepada kolaborator. Selanjutnya, bersama dengan kolaborator melakukan penyusunan langkah-langkah pembelajaran dengan menerapkan permainan *flash card*. Kemudian menyiapkan RKH (Rencana Kegiatan Harian). Di dalam RKH memuat skenario pembelajaran, alat peraga yang digunakan, format evaluasi, serta format observasi pembelajaran.

2) Tahapan Tindakan

Tahapan tindakan mengacu pada skenario pembelajaran yang tertulis di RKH. Skenario yang tersusun pada siklus pertama difokskan pada kegiatan pembelajaran di kelas. Kegiatan ini dapat diuraikan seperti di bawah ini.

- a) Peneliti dan kolaborator melaksanakan pembelajaran sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian yang telah disusun bersama antara peneliti dan kolaborator. Dalam hal ini peneliti dan kolaborator memberikan subtopik bentuk sebagai materi pembelajaran di siklus pertama.
- b) Peneliti dan kolaborator menjelaskan aturan permainan *flash card* kepada peserta didik.
- c) Peneliti dan kolaborator memberi contoh permainan kepada peserta didik

- d) Peneliti dan kolaborator melakukan permainan *flash card* kepada peserta didik secara berurutan dan melakukan tanya jawab mengenai pesan dalam gambar *flash card* sesuai dengan pengetahuan anak.
 - e) Kegiatan diarahkan pada kegiatan individu, yaitu tiap peserta didik diberi kesempatan dalam melakukan permainan *flash card* dan diberikan pertanyaan mengenai makna atau pesan dari gambar *flash card*.
 - f) Anak menjawab mengenai makna atau pesan dari gambar *flash card* sesuai dengan pengetahuan anak.
 - g) Pada akhir pembelajaran, peneliti dan kolaborator bersama peserta didik menyimpulkan dari tiap masing-masing pesan atau makna dari gambar *flash card*.
- 3) Tahapan Pengamatan atau Observasi.

Pada tahapan ini dilakukan observasi secara langsung dengan memakai format observasi yang telah disusun dan melakukan penilaian terhadap hasil tindakan dengan menggunakan format evaluasi yang telah ada. Pada proses pembelajaran berlangsung, peneliti yang bertindak sebagai praktikan sekaligus observer melakukan pengamatan dan mencatat perkembangan-perkembangan dan kegiatan yang terjadi, baik pada pihak peserta didik dalam mengikuti pembelajaran maupun pihak peneliti dan kolaborator dalam menyampaikan materi di kelas. Pengamatan berpatokan pada format yang tersedia. Pengamatan ini dimaksudkan untuk mengetahui sampai sejauh mana keberhasilan yang dicapai oleh peneliti dan kolaborator dalam pembelajaran, di antaranya :

- a) Penguasaan peneliti dan kolaborator dalam menerapkan permainan *flash card* dalam pembelajaran yang dilakukan pada siklus pertama;
- b) Untuk mengetahui daya ingat, kemampuan konsentrasi; kosa kata yang dimiliki anak dan perkembangan kognitif anak dalam mengikuti pembelajaran.

Adapun aspek yang diamati pada peserta didik sebagai berikut :

- a) Kesiapan untuk belajar. Aspek ini dapat diamati dengan melihat kesiapan anak dalam mengikuti permainan *flash card* saat pemberian informasi tentang aturan permainan *flash card*.
- b) Daya ingat. Aspek ini dapat diamati dengan anak menceritakan kembali aturan permainan *flash card* dan melihat kemampuan anak dalam mengingat gambar dalam *flash card*.
- c) Konsentrasi. Aspek ini dapat dilihat dari kemampuan anak dalam berkonsentrasi terhadap gambar dan tidak merasa terganggu oleh keadaan teman-teman yang mencoba untuk menggoda.
- d) Memahami simbol, bisa dilihat dari kemampuan anak menangkap makna (simbol) dari gambar *flash card* yang dilihatnya.
- e) Memecahkan masalah, bisa dilihat dari anak saat menunjukkan bentuk-bentuk geometri.
- f) Mengembangkan pemikirannya. Aspek ini dilihat dari kemampuan anak dalam menceritakan bentuk-bentuk geometri ke dalam suatu benda.
- g) Penalaran. Aspek ini dapat dilihat dari hasil anak saat mencocokkan bentuk-bentuk geometri di lingkungan kelas.
- h) Mengungkapkan persepsi, bisa dilihat dari kemampuan anak memberikan rangkuman pembelajaran.

Adapun aspek yang diamati pada peneliti dan kolaborator adalah sebagai berikut :

- a) Keterampilan dalam memotivasi peserta didik.
- b) Keterampilan dalam mengelola kelas.
- c) Keterampilan dalam melakukan permainan *flash card*.
- d) Keterampilan dalam menyajikan masalah.
- e) Keterampilan dalam mengajukan pertanyaan.
- f) Keterampilan dalam memberikan bimbingan.
- g) Keterampilan dalam memainkan peran sebagai fasilitator

4) Tahapan Refleksi

Tahapan akhir dari siklus pertama adalah tahapan refleksi. Pada tahap ini peneliti dan kolaborator menganalisis dan mengolah nilai yang terdapat pada lembar observasi yang ada. Sehingga dari hasil analisis pada lembar observasi di siklus pertama ini peneliti dan kolaborator merencanakan untuk melakukan perbaikan tindakan yang dilakukan pada siklus kedua.

b. Siklus Kedua

1) Tahap Perencanaan Tindakan

Siklus kedua sama dengan siklus pertama yang terdiri dari 4 tahapan. Pada tahapan perencanaan, dilakukan identifikasi masalah yang timbul pada siklus pertama. Kegiatan ini dilakukan oleh pihak peneliti dan kolaborator dengan mengacu pada hasil refleksi pada siklus pertama. Selanjutnya dilakukan alternatif pemecahan masalah yang akan dilakukan pada tahapan tindakan penyusunan skenario pembelajaran yang mencakup alternatif pemecahan masalah pada siklus pertama yang disusun sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran dengan media permainan *flash card*. Pada siklus kedua ini seri *flash card* yang disiapkan adalah seri warna. Lembar observasi disesuaikan dengan tema namun tetap mengacu pada aspek pengamatan yang sama dengan siklus pertama.

2) Tahapan Tindakan

Penerapan tindakan mengacu pada skenario pembelajaran yang tertulis dalam RKH. Skenario yang disusun pada siklus kedua difokuskan pada kegiatan pembelajaran di kelas. Kegiatan ini dapat diuraikan seperti di bawah ini.

- a) Kolaborator melaksanakan pembelajaran sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian yang telah disusun bersama antara peneliti dan kolaborator. Dalam hal ini peneliti dan kolaborator memberikan subtopik warna sebagai materi pembelajaran di siklus kedua.
- b) Peneliti dan kolaborator menjelaskan aturan permainan *flash card* kepada peserta didik.
- c) Peneliti dan kolaborator memberi contoh permainan kepada peserta didik

- d) Peneliti dan kolaborator melakukan permainan *flash card* kepada peserta didik secara berurutan dan melakukan tanya jawab mengenai pesan dalam gambar *flash card* sesuai dengan pengetahuan anak.
 - e) Kegiatan diarahkan pada kegiatan individu, yaitu tiap peserta didik diberi kesempatan dalam melakukan permainan *flash card* dan diberikan pertanyaan mengenai makna atau pesan dari gambar *flash card*.
 - f) Anak menjawab mengenai makna atau pesan dari gambar *flash card* sesuai dengan pengetahuan anak.
 - g) Pada akhir pembelajaran, peneliti dan kolaborator bersama peserta didik menyimpulkan dari tiap masing-masing pesan atau makna dari gambar *flash card*.
- 3) Tahapan Pengamatan atau Observasi.

Pada tahapan ini dilakukan observasi secara langsung dengan memakai format observasi yang telah disusun dan melakukan penilaian terhadap hasil tindakan dengan menggunakan format evaluasi yang telah ada. Pada proses pembelajaran berlangsung, peneliti yang bertindak sebagai praktikan sekaligus observer melakukan pengamatan dan mencatat perkembangan-perkembangan dan kegiatan yang terjadi, baik pada pihak peserta didik dalam mengikuti pembelajaran maupun pihak peneliti dan kolaborator dalam menyampaikan materi di kelas. Pengamatan berpatokan pada format yang tersedia. Pengamatan ini dimaksudkan untuk mengetahui sampai sejauh mana keberhasilan yang dicapai oleh peneliti dan kolaborator dalam pembelajaran, di antaranya :

- a) Penguasaan peneliti dan kolaborator dalam menerapkan permainan *flash card* dalam pembelajaran yang dilakukan pada siklus pertama;
- b) Untuk mengetahui daya ingat, kemampuan konsentrasi; kosa kata yang dimiliki anak dan perkembangan kognitif anak dalam mengikuti pembelajaran.

Adapun aspek yang diamati pada peserta didik sebagai berikut :

- a) Kesiapan untuk belajar. Aspek ini dapat diamati dengan melihat kesiapan anak dalam mengikuti permainan *flash card* saat pemberian informasi tentang aturan permainan *flash card*.
- b) Daya ingat. Aspek ini dapat diamati dengan anak menceritakan kembali aturan permainan *flash card* dan melihat kemampuan anak dalam mengingat gambar dalam *flash card*.
- c) Konsentrasi. Aspek ini dapat dilihat dari kemampuan anak dalam berkonsentrasi terhadap gambar dan tidak merasa terganggu oleh keadaan teman-teman yang mencoba untuk menggoda.
- d) Memahami simbol, bisa dilihat dari kemampuan anak menangkap makna (simbol) dari gambar *flash card* yang dilihatnya.
- e) Memecahkan masalah, bisa dilihat dari anak saat menunjukkan macam-macam warna.
- f) Mengembangkan pemikirannya. Aspek ini dilihat dari kemampuan anak dalam menceritakan macam-macam warna ke dalam suatu benda.
- g) Penalaran. Aspek ini dapat dilihat dari hasil anak saat mencocokkan macam-macam warna yang dilihatnya ke benda-benda di lingkungan kelas.
- h) Mengungkapkan persepsi, bisa dilihat dari kemampuan anak memberikan rangkuman pembelajaran.

Adapun aspek yang diamati pada peneliti dan kolaborator adalah sebagai berikut :

- a) Keterampilan dalam memotivasi peserta didik.
- b) Keterampilan dalam mengelola kelas.
- c) Keterampilan dalam melakukan permainan *flash card*.
- d) Keterampilan dalam menyajikan masalah.
- e) Keterampilan dalam mengajukan pertanyaan.
- f) Keterampilan dalam memberikan bimbingan.
- g) Keterampilan dalam memainkan peran sebagai fasilitator

4) Tahapan Refleksi

Tahapan akhir dari siklus kedua adalah tahapan refleksi, sama dengan siklus pertama. Pada tahap ini peneliti dan kolaborator menganalisis dan mengolah nilai yang terdapat pada lembar observasi yang ada. Sehingga dari hasil analisis pada lembar observasi di siklus pertama ini peneliti dan kolaborator merencanakan untuk melakukan perbaikan tindakan yang dilakukan pada siklus ketiga.

c. Siklus ketiga

1) Tahap Perencanaan Tindakan

Siklus ketiga sama dengan siklus pertama dan siklus kedua yang terdiri dari 4 tahapan. Pada tahapan perencanaan, dilakukan identifikasi masalah yang timbul pada siklus pertama. Kegiatan ini dilakukan oleh pihak peneliti dan kolaborator dengan mengacu pada hasil refleksi pada siklus kedua. Selanjutnya dilakukan alternatif pemecahan masalah yang akan dilakukan pada tahapan tindakan penyusunan skenario pembelajaran yang mencakup alternatif pemecahan masalah pada siklus kedua yang disusun sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran dengan media permainan *flash card*. Pada siklus kedua ini seri *flash card* yang disiapkan adalah seri binatang. Lembar observasi disesuaikan dengan tema namun tetap mengacu pada aspek pengamatan yang sama dengan siklus pertama dan siklus kedua.

2) Tahapan Tindakan

Penerapan tindakan mengacu pada skenario pembelajaran yang tertulis dalam RKH. Skenario yang disusun pada siklus ketiga difokuskan pada kegiatan pembelajaran di kelas. Kegiatan ini dapat diuraikan seperti di bawah ini.

- a) Kolaborator melaksanakan pembelajaran sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian yang telah disusun bersama antara peneliti dan kolaborator. Dalam hal ini peneliti dan kolaborator memberikan subtopik binatang sebagai materi pembelajaran di siklus ketiga.
- b) Peneliti dan kolaborator menjelaskan aturan permainan *flash card* kepada peserta didik.

- c) Peneliti dan kolaborator memberi contoh permainan kepada peserta didik
 - d) Peneliti dan kolaborator melakukan permainan *flash card* kepada peserta didik secara berurutan dan melakukan tanya jawab mengenai pesan dalam gambar *flash card* sesuai dengan pengetahuan anak.
 - e) Kegiatan diarahkan pada kegiatan individu, yaitu tiap peserta didik diberi kesempatan dalam melakukan permainan *flash card* dan diberikan pertanyaan mengenai makna atau pesan dari gambar *flash card*.
 - f) Anak menjawab mengenai makna atau pesan dari gambar *flash card* sesuai dengan pengetahuan anak.
 - g) Pada akhir pembelajaran, peneliti dan kolaborator bersama peserta didik menyimpulkan dari tiap masing-masing pesan atau makna dari gambar *flash card*.
- c. Tahapan Pengamatan atau Observasi.

Pada tahapan ini dilakukan observasi secara langsung dengan memakai format observasi yang telah disusun dan melakukan penilaian terhadap hasil tindakan dengan menggunakan format evaluasi yang telah ada. Pada proses pembelajaran berlangsung, peneliti yang bertindak sebagai praktikan sekaligus observer melakukan pengamatan dan mencatat perkembangan-perkembangan dan kegiatan yang terjadi, baik pada pihak peserta didik dalam mengikuti pembelajaran maupun pihak peneliti dan kolaborator dalam menyampaikan materi di kelas. Pengamatan berpatokan pada format yang tersedia. Pengamatan ini dimaksudkan untuk mengetahui sampai sejauh mana keberhasilan yang dicapai oleh peneliti dan kolaborator dalam pembelajaran, di antaranya :

- a) Penguasaan peneliti dan kolaborator dalam menerapkan permainan *flash card* dalam pembelajaran yang dilakukan pada siklus kedua;
- b) Untuk mengetahui daya ingat, kemampuan konsentrasi; kosa kata yang dimiliki anak dan perkembangan kognitif anak dalam mengikuti pembelajaran.

Adapun aspek yang diamati pada peserta didik sebagai berikut :

- a) Kesiapan untuk belajar. Aspek ini dapat diamati dengan melihat kesiapan anak dalam mengikuti permainan *flash card* saat pemberian informasi tentang aturan permainan *flash card*.
- b) Daya ingat. Aspek ini dapat diamati dengan anak menceritakan kembali aturan permainan *flash card* dan melihat kemampuan anak dalam mengingat gambar dalam *flash card*.
- c) Konsentrasi. Aspek ini dapat dilihat dari kemampuan anak dalam berkonsentrasi terhadap gambar dan tidak merasa terganggu oleh keadaan teman-teman yang mencoba untuk menggoda.
- d) Memahami simbol, bisa dilihat dari kemampuan anak menangkap makna (simbol) dari gambar *flash card* yang dilihatnya.
- e) Memecahkan masalah, bisa dilihat dari anak saat menunjukkan macam-macam binatang.
- f) Mengembangkan pemikirannya. Aspek ini dilihat dari kemampuan anak dalam menceritakan macam-macam binatang di lingkungan sekitarnya.
- g) Penalaran. Aspek ini dapat dilihat dari hasil anak saat mencocokkan macam-macam binatang yang dilihatnya apakah binatang yang dipelihara, dilindungi, atau binatang liar.
- h) Mengungkapkan persepsi, bisa dilihat dari kemampuan anak memberikan rangkuman pembelajaran.

Adapun aspek yang diamati pada peneliti dan kolaborator adalah sebagai berikut :

- a) Keterampilan dalam memotivasi peserta didik.
- b) Keterampilan dalam mengelola kelas.
- c) Keterampilan dalam melakukan permainan *flash card*.
- d) Keterampilan dalam menyajikan masalah.
- e) Keterampilan dalam mengajukan pertanyaan.
- f) Keterampilan dalam memberikan bimbingan.
- g) Keterampilan dalam memainkan peran sebagai fasilitator

d. Tahapan Refleksi

Tahapan akhir dari siklus ketiga adalah tahapan refleksi, sama dengan siklus pertama dan siklus kedua. Pada tahap ini peneliti dan kolaborator menganalisis dan mengolah nilai yang terdapat pada lembar observasi yang ada. Sehingga dari hasil analisis pada lembar observasi di siklus ketiga ini peneliti dan kolaborator dapat menyimpulkan apakah permainan *flash card* dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini di POS PAUD Catleya 60 Kabupaten Jember.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian adalah lokasi yang menjadi sasaran kegiatan pelaksanaan penelitian. Pemilihan penentuan daerah penelitian ini menggunakan metode *purposive area* artinya peneliti memiliki tujuan atau pertimbangan-pertimbangan tertentu di dalam pengambilan sampel tempat penelitian. Beberapa pertimbangan itu adalah keterbatasan waktu, biaya, dan tenaga, sehingga tidak dapat dilakukan pengambilan sampel besar dan jauh atau memiliki tujuan khusus lainnya (Sulthon, 2014:73). Dalam penelitian ini, peneliti menetapkan tempat penelitian di Kelompok B POS PAUD Catleya 60 Kabupaten Jember. Adapun beberapa pertimbangan peneliti melakukan penelitian di PAUD POS Catleya 60 Kabupaten Jember yaitu:

1. POS PAUD Catleya 60 Kabupaten Jember merupakan salah satu program Pendidikan Luar Sekolah yaitu Program Pendidikan Anak Usia Dini;
2. Adanya kesediaan POS PAUD Catleya 60 Kabupaten Jember untuk dijadikan tempat penelitian;
3. Adanya permasalahan yang sesuai dengan judul peneliti;
4. Peneliti sudah mengetahui kondisi dan tempat POS PAUD Catleya 60 Kabupaten Jember sehingga memudahkan peneliti untuk melakukan penelitian.

Waktu yang dibutuhkan dalam melaksanakan penelitian adalah 5 bulan dimulai pada bulan November 2014 sampai bulan Maret 2015 di Kelompok B POS PAUD Catleya 60 Kabupaten Jember. Dengan rincian waktu penelitian 2 bulan persiapan penelitian, 2 bulan pelaksanaan penelitian, dan 1 bulan pengerjaan dan penjiwaan laporan.

3.3 Teknik Penentuan Subyek Penelitian

Teknik penentuan responden dengan menggunakan sampel dengan teknik sampel bertujuan. Alasan menggunakan teknik sampel bertujuan dikarenakan adanya pertimbangan yaitu dari 10 peserta didik yang terdaftar di Kelompok B POS PAUD Catleya 60 Kabupaten Jember yang selalu aktif masuk sekolah hanya berjumlah 7 peserta didik dan ada 1 peserta didik yang sudah tidak aktif masuk sekolah namun belum di hapus dari daftar peserta didik di kelompok B dan pada saat penelitian kadang kala ada peserta didik yang tidak hadir dikarenakan kesibikan orang tua. Jadi subyek dari penelitian ini adalah 7 peserta didik dari 10 peserta didik di Kelompok B POS PAUD Catleya 60 Kabupaten Jember dengan usia 4-5 tahun.

3.4 Definisi Operasional

Menurut Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Jember (2012:23) definisi operasional ialah uraian yang terbatas pada setiap istilah atau frasa kunci yang digunakan dalam penelitian dengan makna tunggal dan terukur. Variabel-variabel tersebut akan diukur dan bagaimana cara pengukurannya serta indikator-indikator sebagai penjelas variabel. Sedangkan dalam Sulthon (2014:55) definisi operasional merupakan rujukan atau acuan dalam pengembangan instrumen pengambilan data yang sesuai dengan tuntutan penelitian. Definisi operasional didasarkan atas sifat-sifat hal yang didefinisikan yang dapat diamati (diobservasi).

3.4.1 Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif merupakan perkembangan anak usia dini melalui pengetahuan dan kosa kata yang dimiliki anak. Perkembangan kognitif dapat dibuktikan dengan memberikan pertanyaan ataupun perintah yang indikatornya disesuaikan dengan menu pembelajaran generik anak usia dini revisi 2009 agar anak dapat menunjukkan dunia melalui kata-kata, imajinasi, dan gambaran melalui pengetahuan dan kosa kata yang dimiliki. Perkembangan kognitif yang diharapkan adalah dapat mengutarakan persepsi, mengingat, mengembangkan pemikirannya, memahami simbol, melakukan penalaran, dan memecahkan masalah.

3.4.2 Permainan *Flash Card*

Permainan *flash card* adalah media pembelajaran yang berbentuk kartu bergambar berukuran 9cm x 12,5cm dimana setiap gambar dari kartu tersebut memiliki makna/pesan tersendiri. Beberapa seri *flash card* yang dimainkan dalam penelitian ini adalah seri bentuk/geometri yaitu bentuk lonjong, kerucut, segitiga, persegi, hati, bintang, persegi panjang, dan lingkaran; seri warna yaitu merah, jingga, kuning, hitam, biru, hijau, coklat, ungu, merah muda, abu-abu dan; seri binatang yaitu ayam, kelinci, kucing, monyet, penguin, anjing, kuda, gajah, sapi, burung hantu, buaya, harimau, ular, kura-kura, dan bebek.

3.5 Data dan Sumber Data

Menurut Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Jember (2012:23) data adalah kumpulan fakta atau informasi yang dapat berbentuk angka atau deskripsi yang berasal dari sumber data. Sumber data penelitian ini berasal dari peserta didik. Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari objek penelitian yaitu peserta didik usia 4-5 tahun di POS PAUD Catleya 60 Kabupaten Jember yang berupa hasil skala penilaian di setiap siklus. Data sekunder adalah dokumentasi dan kepustakaan yang dapat dimanfaatkan untuk menguji, menafsirkan bahkan untuk meramalkan masalah penelitian.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Pembahasan metode pengumpulan data mencakup semua metode yang digunakan untuk pengumpulan data penelitian (Sulthon, 2014:206). Dalam PTK metode pengumpulan data biasanya digunakan metode :

- a. Observasi untuk mengobservasi aktivitas belajar, baik sebelum PTK, maupun selama PTK berlangsung. Di samping itu, metode observasi ini juga dapat digunakan untuk mengobservasi pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti dan kolaborator, apakah peneliti dan kolaborator telah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana apa tidak;

- b. Dokumentasi untuk mendapatkan data karakteristik subyek dan data hasil belajar peserta didik sebelum PTK, serta dokumen lainnya yang dibutuhkan untuk kepentingan PTK;
- c. Skala Penilaian yang digunakan sebagai alat bantu observasi, yang telah diperhitungkan rentang nilai 1 sampai 4 terhadap tingkat perkembangan kognitif anak
- d. Metode test dalam PTK digunakan untuk meraih data tentang pengetahuan peserta didik mengenai makna atau pesan dalam *flash card*. Test ini digunakan sebagai metode pengumpulan data paling utama dalam PTK, sebab sasaran akhir adalah mengetahui peningkatan perkembangan kognitif anak.

Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala penilaian dengan rentang nilai mulai dari 1 (satu) sampai jenjang 4 (empat). Untuk aspek perkembangan kognitif ada 6 indikator penilaian yaitu daya persepsi, daya ingat, pengembangan pemikiran, memahami simbol, penalaran, dan pemecahan masalah. Sedangkan untuk permainan *flash card* ada 2 indikator yang dinilai yaitu mengikuti pembelajaran dengan baik dan konsentrasi. Dari 8 indikator tersebut kemudian diberikan skor dengan ketentuan sebagai berikut:

- 1) Melaksanakan kegiatan dengan inisiatif sendiri tanpa bantuan guru maupun teman maka diberi skor 5;
- 2) Melaksanakan kegiatan dengan inisiatif sendiri dan terkadang membutuhkan bantuan guru maupun teman diberi skor 4;
- 3) Melaksanakan kegiatan dengan inisiatif sendiri namun terlalu sering meminta bantuan guru maupun teman diberi skor 3;
- 4) Melaksanakan kegiatan tanpa inisiatif sendiri namun dengan bantuan guru maupun teman diberi skor 2;
- 5) Tidak mampu melaksanakan kegiatan dengan inisiatif sendiri dan masih malu melaksanakan kegiatan meski sudah dibantu guru maupun teman diberi skor 1.

Proses analisis selanjutnya adalah mencari skor minimal dan maksimal untuk mencapai setiap aspek penilaian. Untuk skor asli skor minimalnya 1 dan skor maksimalnya 5 yang terdapat dalam Tabel 3.1. Selanjutnya skor asli tersebut dijadikan ke dalam bentuk prosentase dalam Tabel 3.2.

Tabel 3.1 Kriteria Penilaian Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan *Flash Card* Berdasarkan Skala Penilaian 5 dengan Menggunakan Skala Asli

Kualifikasi	Kriteria Skor
Berkembang Sangat Baik	5
Berkembang Baik	4
Cukup Berkembang	3
Kurang Berkembang	2
Sangat Kurang Berkembang	1

Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan *Flash Card* Berdasarkan Skala Penilaian 5 dengan Menggunakan Prosentase

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

3.7 Uji Validitas dan Reliabilitas

3.7.1 Uji Validitas

Untuk mendapatkan skala pengukuran yang baik maka harus memiliki validitas dan reliabilitas instrumen yang akan digunakan dalam suatu penelitian. Sugiyono (dalam Iskandar, 2013) menyatakan, instrumen yang valid adalah instrumen yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid yang berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Uji validitas data bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kevalidan pertanyaan dalam skala penilaian. Sedangkan menurut Sumanto (1995:58) validitas adalah tingkat di mana suatu instrumen mengukur yang seharusnya diukur. Suatu instrumen tidak bisa valid untuk sembarang keperluan dan pada kelompok tertentu. Jadi dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa validitas merupakan alat yang digunakan untuk mengukur sesuai dengan apa yang hendak kita ukur.

Sumanto (1995:39) menyatakan bahwa instrumen direncanakan untuk keperluan yang bermacam-macam dan karena validitas hanya dapat dinilai dalam perlunya, maka ada beberapa jenis validitas antara lain: validitas isi, validitas konsepsi, validitas bersamaan, dan validitas prediktif, namun dalam penelitian ini menggunakan jenis validitas isi. Validitas isi adalah tingkat di mana tes mengukur lingkup isi yang dimaksudkan. Validitas item bertitik tolak pada pertanyaan apakah item-item tes itu mewakili ukuran ruang lingkup isi yang dikehendaki; validitas sampling bertitik tolak pada seberapa bagus tes itu mewakili lingkup isi keseluruhan.

Berikut ini merupakan isi validitas untuk perkembangan kognitif di dalam instrumen RKH (Rencana Kegiatan Harian) di setiap siklusnya:

a. Siklus Pertama

- 1) Mendengarkan dan melaksanakan informasi mengenai aturan permainan *flash card*;
- 2) Menceritakan kembali mengenai aturan permainan *flash card*;
- 3) Berkonsentrasi penuh pada permainan *flash card*;
- 4) Memperhatikan, mendengarkan, dan menyebut ulang mengenai bentuk-bentuk geometri yang ditunjukkan oleh peneliti;
- 5) Menunjukkan ulang bentuk-bentuk geometri berdasarkan perintah;
- 6) Memulai permainan *flash card* dengan konsentrasi penuh pada gambar *flash card* dan mengingat bentuk geometri yang ditunjukkan peneliti serta menceritakan mengenai gambar *flash card* yang dilihatnya;
- 7) Mencocokkan bentuk lingkaran, bujur sangkar, segetiga, persegi panjang, dll dalam benda di sekitarnya;
- 8) Bersama-sama memberikan rangkuman mengenai bentuk geometri yang sudah dipelajarinya.

b. Siklus Kedua

- 1) Mendengarkan dan melaksanakan informasi mengenai aturan permainan *flash card*;
- 2) Menceritakan kembali mengenai aturan permainan *flash card*;
- 3) Berkonsentrasi penuh pada permainan *flash card*;

- 4) Memperhatikan, mendengarkan, dan menyebut ulang mengenai warna-warna yang ditunjukkan oleh peneliti;
- 5) Menunjukkan ulang macam-macam warna berdasarkan perintah;
- 6) Memulai permainan *flash card* dengan konsentrasi penuh pada gambar *flash card* dan mengingat warna yang ditunjukkan peneliti serta menceritakan mengenai warna dalam *flash card* yang dilihatnya;
- 7) Mencocokkan warna yang ditunjukkan pada *flash card* ke peralatan sekolah masing-masing;
- 8) Bersama-sama memberikan rangkuman mengenai macam-macam warna yang sudah dipelajarinya.

c. Siklus Ketiga

- 1) Mendengarkan dan melaksanakan informasi mengenai aturan permainan *flash card*;
- 2) Menceritakan kembali mengenai aturan permainan *flash card*;
- 3) Berkonsentrasi penuh pada permainan *flash card*;
- 4) Memperhatikan, mendengarkan, dan menyebut ulang mengenai warna-warnanama binatang yang ditunjukkan oleh peneliti;
- 5) Menirukan suara binatang sesuai dengan gambar binatang yang dilihatnya dalam permainan *flash card*;
- 6) Memulai permainan *flash card* dengan konsentrasi penuh pada gambar *flash card* dan mengingat nama binatang yang ditunjukkan peneliti serta menceritakan mengenai jenis binatang dalam gambar *flash card* yang dilihatnya;
- 7) Mencocokkan termasuk binatang peliharaan, binatang yang dilindungi, atau binatang liar sesuai dengan gambar binatang yang dilihatnya dalam *flash card*;
- 8) Bersama-sama memberikan rangkuman mengenai macam-macam binatang yang sudah dipelajarinya.

3.7.2 Uji Reliabilitas

Instrumen yang reliabilitas adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Untuk mendapatkan skala pengukuran yang baik, harus dilakukan pengujian reliabilitas yang digunakan dalam penelitian. Dalam Sumanto (1995:60) reliabilitas adalah tingkatan pada mana suatu tes secara konsisten mengukur berapapun hasil pengukurannya. Reliabilitas dinyatakan dengan angka-angka yang sesuai dengan koefisien, koefisien yang tinggi menunjukkan reliabilitas yang tinggi. Koefisien reliabilitas yang dapat diterima oleh semua tes. Ada beberapa jenis reliabilitas dalam tes antara lain : reliabilitas uji ulang (*test-retest reliability*); reliabilitas bentuk-bentuk ekuivalen; reliabilitas belah dua; reliabilitas ekuivalensi yang rasional; dan reliabilitas penilai.

Dalam Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan jenis reliabilitas uji ulang (*test-retest reliability*). Reliabilitas uji-ulang adalah tingkatan pada mana nilai-nilai konsisten “*over-time*”. Reliabilitas uji-ulang diciptakan dengan menentukan korelasi antara nilai-nilai hasil pengadministrasian tes yang sama, pada kelompok yang sama, pada kesempatan yang berbeda. Di setiap siklusn penilaian yang digunakan adalah sama yaitu :

- | | |
|-------------------------------|--------------------------|
| 1. Berkembang Sangat Baik = 5 | 4. Kurang berkembang = 2 |
| 2. Berkembang Baik = 4 | 5. Belum Berkembang = 1 |
| 3. Cukup berkembang = 3 | |

3.8 Teknik Analisis Data Penelitian

3.8.1 Analisis Data

Analisis data penelitian merupakan langkah yang sangat penting dan kritis dalam suatu kegiatan. Menurut Sulthon (2012:169) dalam penelitian tindakan kelas analisis data dan refleksi dilakukan melalui kegiatan berikut :

- Analisis data dilakukan melalui 3 tahap yaitu : (1) reduksi data atau penyederhanaan data dilakukan melalui seleksi, pemfokusan, dan pengabstraksian data menjadi informasi bermakna; (2) paparan data dapat dilakukan dalam bentuk naratif, tabulasi/metrik atau representasi grafis; dan (3)

penyimpulan yang merupakan proses pengambilan intisari dari sajian yang terorganisir dilakukan dalam bentuk pernyataan kalimat dan/atau formula yang singkat dan padat tetapi mengandung pengertian yang luas.

- b. Refleksi dalam PTK merupakan upaya untuk mengaji atau memikirkan apa dan mengapa dampak suatu tindakan terjadi di kelas. Hasil refleksi digunakan untuk menetapkan langkah-langkah lebih lanjut dalam upaya mencapai tujuan PTK. Refleksi merupakan pengkajian terhadap keberhasilan atau kegagalan dalam mencapai tujuan sementara, dan untuk menentukan tindak lanjut dalam rangka mencapai tujuan akhir. Proses refleksi tersebut adalah :

ANALISIS → PEMAKNAN → PENJELASAN → PENYUSUNAN\
KESIMPULAN → IDENTIFIKASI TINDAK LANJUT

3.8.2 Teknik Analisis

Untuk memasukkan penilaian setiap peserta didik dari skor asli ke skor prosentasi dalam peningkatan perkembangan kognitif anak usia dini melalui permainan *flash card* secara individual untuk penelitian tindakan kelas menurut Sulthon (2014:284) dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

pi = prestasi individual

srt = skor riil tercapai

si = skor ideal yang dapat dicapai oleh individu

Sedangkan untuk penilaian pengolahan dan analisis data dalam penelitian

ini menggunakan rumus mean $\bar{x} = \frac{x_1 + x_2 + \dots + x_n}{n}$

Keterangan :

\bar{x} : rata-rata atau mean

x_1, x_2, \dots, x_n : nilai peserta didik 1,2,3,.....dst

n : banyaknya indikator penilaian

BAB 4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan diuraikan tentang hasil dan pembahasan pada: 4.1 Kondisi Pra Siklus; 4.2 Siklus Pertama; 4.3 Siklus Kedua; 4.4 Siklus Ketiga; 4.5 Diskusi atau Pembahasan Hasil Penelitian.

4.1 Kondisi Pra Siklus

Data penelitian yang diperoleh berupa data observasi hasil pengamatan dalam proses pembelajaran dengan instrumen skala penilaian untuk masing-masing siklus yang indikator di dalam skala penelian disesuaikan dengan menu pembelajaran generik anak usia 4-5 tahun revisi 2009. Data lembar observasi diambil dari observasi terhadap tindakan guru kepada peserta didik dalam proses pembelajaran yang digunakan untuk mengetahui proses penerapan media pembelajaran yaitu permainan *flash card* dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di POS PAUD Catleya 60 Kabupaten Jember.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, kondisi pembelajaran untuk perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di POS PAUD Catleya 60 Kabupaten Jember mengalami beberapa kendala, di antaranya dalam kegiatan pembelajaran untuk perkembangan kognitif masih menggunakan buku majalah, dan anak hanya dituntut untuk menyelesaikan tugasnya yaitu berupa menebalkan tulisan atau mewarani gambar. Dalam mengerjakan majalah jarang sekali anak diberikesempatan untuk mengembangkan daya persepsi, dilatih kemampuan mengingat, mengembangkan pemikiran, memahami simbol-simbol, melakukan penalaran, dan memecahkan masalah. Untuk perkembangan kognitif anak yang ideal menurut Pieaget dapat dilihat dari daya persepsi, daya ingat, pengembangan pemikirannya, pemahaman simbol-simbol, penalaran, dan pemecahan masalah. Untuk itu, peneliti berusaha mengatasi kendala pembelajaran tersebut dengan menggunakan media permainan *flash card*. Dalam penelitian tindakan kelas ini peneliti menggunakan tindakan yang terdiri dari tiga siklus.

Untuk kegiatan pra siklus peneliti melakukan observasi selama dua hari yaitu pada hari Senin, 19 Januari 2015 dan Selasa, 20 Januari 2015. Pembelajaran di hari Senin ada 5 peserta didik yang mengikuti pembelajaran dari 10 peserta didik. Media pembelajaran yang digunakan yaitu gambar anggota keluarga. Peserta didik diminta untuk menceritakan tentang gambar anggota keluarga yang telah disediakan guru. Pada pembelajaran ini masih sedikit anak yang mampu untuk mengutarakan sesuatu dari gambar anggota keluarga yang dilihatnya. Peserta didik juga diminta untuk menceritakan jumlah anggota keluarganya, aktivitas dari masing-masing anggota keluarga, dan menyebutkan nama anggota keluarga namun hampir semua peserta didik tidak mengetahui nama ayah dan ibunya.

Untuk pembelajaran di hari Selasa, ada 7 peserta didik yang mengikuti pembelajaran dari 10 peserta didik. Pembelajaran ke dua ini peneliti juga melakukan Evaluasi Pembelajaran dan memperoleh nilai yang terlampir dalam lampiran 12. Pembelajaran ke dua ini peserta didik diminta untuk mewarnai sebuah aktivitas keluarga. Dari hasil mewarnainya tersebut peserta didik diminta untuk menceritakan hasil karyanya tersebut. Namun dengan media tersebut masih ada beberapa anak yang belum mampu untuk mengutarakan pendapatnya dikarenakan anak belum terlatih untuk mengutarakan hasil karyanya. Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa media mewarnai juga belum mampu untuk mengembangkan kognitif anak di kelompok B POS PAUD Catleya 60 Kabupaten Jember. Hasil pembelajaran ini terlampir dalam lampiran 11.

Dari kegiatan pra siklus tersebut di peroleh data yang dirangkum dalam Tabel 4.1 dengan hasil bahwa pada prasiklus ini ada delapan aspek penilaian, yaitu mengikuti pembelajaran, daya ingat, berkonsentrasi, pemahaman simbol, pemecahan masalah, pengembangan pemikiran, penalaran, dan daya persepsi yang kurang berkembang. Hal tersebut dikarena belum terbiasanya anak dilatih untuk mengutarakan sesuatu hal sesuai dengan pengetahuan yang dimilikinya dan media yang digunakan kurang menarik perhatian peserta didik. Oleh karena itu peneliti ingin menerapkan permainan *flash card* untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak, karena dari teori Glenn Doman permainan *flash card* mampu melatih kosa kata anak.

Tabel 4.1 Tabel Pesiapan Analisis Data Deskriptif Kuantitatif Tentang Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan *Flash Card* pada Evaluasi Pembelajaran Pra Siklus dalam Bentuk Prosentase

No	Nama Peserta Didik	Skor								Rerata	Kriteria
		Mengikuti Pembelajaran	Daya Ingat	Konsentrasi	Pemahaman Simbol	Pemecahan Masalah	Pengembangan Pemikiran	Penalaran	Daya Persepsi		
1.	Putra	20	20	40	40	40	40	60	20	35	KB
2.	Arfan	60	40	60	60	60	60	60	40	55	CB
3.	Subhan	40	20	40	40	60	40	60	40	42,5	CB
4.	Sella	40	60	40	60	60	60	60	40	52,5	CB
5.	Ized	40	20	40	40	20	20	20	20	27,5	KB
6.	Yunus	60	20	40	40	60	60	60	40	47,5	CB
7.	Desi	40	20	20	20	20	20	20	20	22,5	KB

Keterangan :

- Berkembang Sangat Baik (BSB)
- Kurang Berkembang (KB)
- Berkembang Baik (BB)
- Sangat Kurang Berkembang (SKB)
- Cukup Berkembang (CB)

Tabel 4.2 Hasil Analisis Data Deskriptif Kuantitatif Tentang Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan *Flash Card* pada Evaluasi Pembelajaran Pra Siklus

Kualifikasi	Frekuensi	Persentase (%)
Berkembang Sangat Baik	-	-
Berkembang Baik	-	-
Cukup Berkembang	4	57,1
Kurang Berkembang	3	42,9
Sangat Kurang Berkembang	-	-
TOTAL	7	100

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 4.2 tersebut kemudian dapat diperjelas dengan diagram batang sebagai berikut:

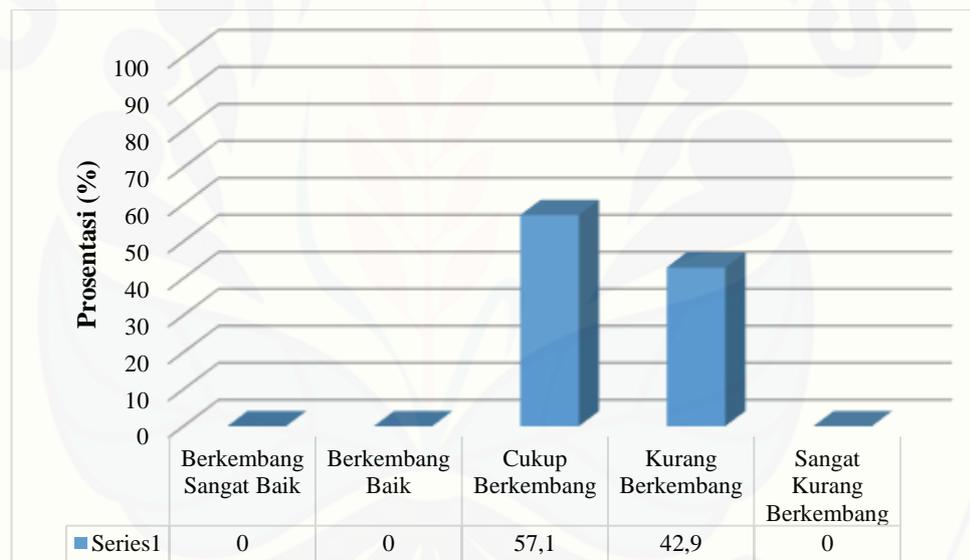


Diagram 4.1 Kualifikasi Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan *Flash Card* pada Pra Siklus

4.2 Siklus Pertama

Dalam siklus pertama ini dilaksanakan pembelajaran sebanyak 2 kali yaitu pada tanggal 26 Januari 2015 dan 27 Januari 2015 di kelompok B POS PAUD Catleya 60 Kabupaten Jember dengan permainan *flash card* yang digunakan adalah seri bentuk.

a. Tahap Perencanaan Tindakan

Pada tahap perencanaan diawali dengan kegiatan pengenalan media *flash card* kepada kolaborator. Selanjutnya, bersama dengan kolaborator melakukan penyusunan langkah-langkah pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran dengan media permainan *flash card*. Kemudian menyiapkan RKH (Rencana Kegiatan Harian) untuk dipergunakan sebagai acuan dalam melaksanakan tindakan pada siklus pertama. RKH memuat skenario pembelajaran (jurnal pagi, kegiatan awal, kegiatan inti, dan penutup), alat peraga yang digunakan, format Evaluasi Pembelajaran, dan format observasi pembelajaran.

b. Tahap Kegiatan dan Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk pembelajaran pertama *flash card* seri bentuk dalam siklus pertama dilaksanakan pada tanggal 26 Januari 2015 dengan jumlah peserta didik yang mengikuti pembelajaran adalah 6 peserta didik, dari 10 peserta didik. Untuk Evaluasi Pembelajaran pada siklus pertama ini dilaksanakan pada pembelajaran kedua yaitu pada tanggal 27 Januari 2015. Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk pembelajaran kedua *flash card* seri bentuk dalam siklus pertama dengan jumlah peserta didik yang mengikuti pembelajaran adalah 7 peserta didik, dari 10 peserta didik. Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai observer dan guru sedangkan kolaborator sebagai guru saja. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada skenario pembelajaran yang termuat dalam rencana pelaksanaan pembelajaran yang terdiri dari kegiatan jurnal pagi 10 menit, kegiatan awal 10 menit, kegiatan inti 30 menit, dan penutup 10 menit. Observasi yang dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung menghasilkan data siklus pertama seri bentuk yang dirangkum dalam Tabel 4.3 berikut ini.

Tabel 4.3 Tabel Pesiapan Analisis Data Deskriptif Kuantitatif Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan *Flash Card* pada Evaluasi Pembelajaran Siklus Pertama dalam Bentuk Prosentase

No	Nama Peserta Didik	Skor								Total	Kriteria	
		Mengikuti Pembelajaran	Daya Ingat	Konsentrasi	Pemahaman Simbol	Pemecahan Masalah	Pengembangan Pemikiran	Penalaran	Daya Persepsi			
1.	Putra	60	60	60	60	60	60	60	60	40	57,5	CB
2.	Arfan	80	80	80	80	80	80	80	80	60	77,5	BB
3.	Subhan	60	80	60	60	80	60	60	60	60	65	BB
4.	Sella	60	80	60	60	60	60	60	60	60	62,5	BB
5.	Ized	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	KB
6.	Yunus	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	CB
7.	Desi	60	60	60	60	60	60	60	60	40	60	CB

Keterangan :

- Berkembang Sangat Baik (BSB)
- Kurang Berkembang (KB)
- Berkembang Baik (BB)
- Sangat Kurang Berkembang (SKB)
- Cukup Berkembang (CB)

Tabel 4.4 Hasil Analisis Data Deskriptif Kuantitatif Tentang Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan *Flash Card* pada Evaluasi Pembelajaran Siklus Pertama dalam Bentuk Prosentase

Kualifikasi	Frekuensi	Persentase (%)
Berkembang Sangat Baik	-	-
Berkembang Baik	3	42,9
Cukup Berkembang	3	42,9
Kurang Berkembang	1	14,2
Sangat Kurang Berkembang	-	-
TOTAL	7	100

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 4.4 tersebut kemudian dapat diperjelas dengan diagram batang sebagai berikut:

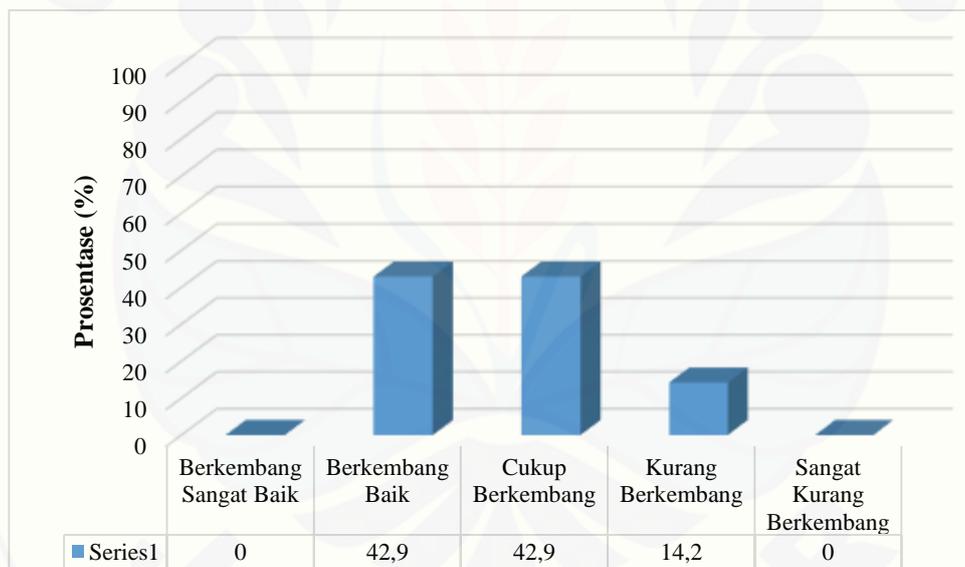


Diagram 4.2 Kualifikasi Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan *Flash Card* pada Siklus Pertama Seri Bentuk

Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa pada pembelajaran siklus pertama *flash card* seri bentuk dari delapan aspek penilaian, yaitu mengikuti pembelajaran dengan baik, daya ingat, berkonsentrasi dalam pembelajaran, pemahaman simbol, pemecahan masalah, pengembangan pemikiran, penalaran, dan daya persepsi kualifikasi perkembangan peserta didik mengalami peningkatan. Dari Tabel 4.4 secara keseluruhan diperoleh data 3 peserta didik dalam kualifikasi berkembang baik, 3 peserta didik cukup berkembang, dan 1 peserta didik kurang berkembang. Meningkatnya ketuntasan dari ketetapan kualifikasi yang telah dikehendaki disebabkan karena sebagian peserta didik mulai terlatih untuk mengutarakan pengetahuannya dalam kegiatan belajar mengajar. Guru juga mudah dalam memberikan motivasi kepada peserta didik. Jika dibandingkan dengan pra siklus pada siklus pertama ini telah terjadi peningkatan yang cukup signifikan.

c. Tahap Observasi

Observasi dilakukan secara langsung bersamaan dengan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Pada tahap observasi siklus pertama pembelajaran pertama *flash card* seri bentuk yang dilaksanakan pada tanggal 26 Januari 2015. Saat kegiatan proses belajar mengajar sedang berlangsung dapat diketahui aktivitas pada saat kolaborator memperkenalkan media *flash card* seri bentuk dan memberikan aturan untuk bermain di 10 menit pembelajaran, peserta didik kelihatan senang dan sangat antusias, sehingga suasana kelas gembira. Namun di menit ke 20 pembelajaran kondisi kelas kurang memadai dikarenakan adanya peserta didik yang berebut untuk bermain terlebih dahulu. Dalam kejadian ini guru memulai permainan menjadi 1 kelompok sehingga mewajibkan semua peserta didik untuk berkonsentrasi ke depan melihat gambar bentuk apa yang dikeluarkan oleh guru dan peserta didik diminta untuk menjawab pertanyaan dari guru sesuai dengan pengetahuannya. Setelah permainan dilakukan dalam 1 kelompok selanjutnya guru memberikan kesempatan kepada setiap peserta didik untuk bermain *flash card* secara individual.

Seri bentuk yang dimainkan adalah segitiga, persegi, persegi panjang, bintang, hati, lonjong, kerucut, dan lingkaran. Dari kedelapan bentuk geometri tersebut ada 2 bentuk yang belum dimengerti oleh peserta didik yaitu bentuk lonjong dan kerucut sehingga peserta didik masih bingung mengutarakan pengetahuannya mengenai dua bentuk tersebut. Di menit ke 10 terakhir dari kegiatan inti ini peserta didik mulai tidak berkonsentrasi terutama peserta didik yang sudah mendapatkan giliran bermain lebih awal karena mereka mengganggu konsentrasi teman yang lainnya. Di kegiatan penutup guru dan peserta didik bersama-sama memberikan rangkuman mengenai macam-macam bentuk geometri yang sudah dipelajari. Kegiatan diskusi berlangsung dengan baik. Hal ini disebabkan karena kegiatan ini belum pernah diterapkan pada pembelajaran untuk perkembangan aspek kognitif dengan permainan *flash card* sehingga mampu menarik perhatian dan minat peserta didik untuk mengikuti kegiatan proses belajar mengajar. Pada kegiatan ini guru juga memberikan tugas kepada murid untuk mengingat dua bentuk yang baru diketahui peserta didik, yaitu bentuk lonjong dan kerucut.

Untuk hasil observasi pada pembelajaran kedua tanggal 27 Januari kegiatan pembelajaran dibagi menjadi dua kelompok untuk menghindari adanya perebutan untuk bermain lagi. Pada kegiatan inti ini dapat berjalan dengan baik. Namun di menit ke 5 terakhir dari kegiatan inti sudah tidak bisa dikondisikan lagi dikarenakan adanya peserta didik kelompok C ikut bermain. Hal tersebut menyebabkan anak kelompok B tidak berkonsentrasi dalam pembelajaran. Untuk mengkondisikan suasana kelas guru berinisiatif untuk memberikan kesempatan kelas C untuk bermain satu kali dan kelompok B dijadikan satu kelompok kembali. Di kegiatan penutup guru dan peserta didik bersama-sama memberikan rangkuman mengenai macam-macam bentuk geometri yang sudah dipelajari. Kegiatan diskusi dapat berlangsung dengan baik.

d. Tahap Refleksi dan Analisis

Berdasarkan hasil Evaluasi Pembelajaran pelaksanaan kegiatan yang dilaksanakan pada siklus pertama *flash card* seri bentuk didapatkan bahwa dari 10 peserta didik yang terdaftar, sebanyak 7 peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan hasil sebagai berikut.

- 1) Permainan *flash card*. Pelaksanaan permainan *flash card* ini masih berjalan 70% yang disebabkan adanya perebutan main diantara peserta didik dan adanya peserta didik yang masih malu untuk bermain sehingga untuk kegiatan inti ini selama 30 menit tidak berjalan dengan maksimal.
- 2) Perkembangan Kognitif. Berdasarkan pelaksanaan kegiatan yang dilaksanakan pada siklus pertama seri bentuk didapatkan bahwa dari 10 peserta didik yang terdaftar, sebanyak 7 peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan hasil sebagai berikut.
 - a) Aspek mengikuti pembelajaran dengan baik pada siklus pertama ada 1 peserta didik dalam kualifikasi berkembang baik, 5 peserta didik cukup berkembang, dan 1 peserta didik kurang berkembang.
 - b) Aspek daya ingat, ada 3 peserta didik dalam kualifikasi berkembang baik, 3 peserta didik cukup berkembang, 1 peserta didik kurang berkembang.
 - c) Aspek berkonsentrasi dalam pembelajaran, ada 1 peserta didik dalam kualifikasi berkembang baik, 5 peserta didik cukup berkembang, dan 1 peserta didik kurang berkembang.
 - d) Aspek pemahaman simbol, ada 1 peserta didik dalam kualifikasi berkembang baik, 5 peserta didik cukup berkembang, dan 1 peserta didik kurang berkembang.
 - e) Aspek pemecahan masalah, ada 2 peserta didik dalam kualifikasi berkembang baik, 4 peserta didik cukup berkembang, dan 1 peserta didik kurang berkembang.
 - f) Aspek pengembangan pemikiran, ada 1 peserta didik dalam kualifikasi cukup berkembang, 3 peserta didik kurang berkembang, dan 2 peserta didik sangat kurang berkembang.

- g) Aspek penalaran, ada 1 peserta didik dalam kualifikasi berkembang baik, 5 peserta didik cukup berkembang, dan 1 peserta didik sangat kurang berkembang.
- h) Aspek daya persepsi, ada 4 peserta didik dalam kualifikasi cukup berkembang dan 3 peserta didik kurang berkembang.

4.3 Siklus Kedua

Dalam siklus kedua ini dilaksanakan pembelajaran sebanyak 2 kali yaitu pada tanggal 02 Februari 2015 dan 03 Februari 2015 di kelompok B POS PAUD Catleya 60 Kabupaten Jember Kabupaten Jember dengan permainan *flash card* yang digunakan adalah seri warna.

4.3.1 Pembelajaran Pertama *Flash Card* Seri Warna

a. Tahap Perencanaan Tindakan

Rencana tindakan pada siklus kedua disusun berdasarkan hasil analisis dan refleksi pada siklus pertama. Diketahui bahwa kendala yang terjadi pada siklus pertama adalah akibat kurang tepatnya pendekatan yang dilakukan oleh guru dalam menerapkan permainan *flash card* serta pembagian kelompok dan adanya kelas lain yang memasuki kelas B. Dengan demikian, pada siklus kedua ini guru diharapkan memperbaiki kualitas dan kuantitas dalam memberikan motivasi serta penyajian materi kepada peserta didik.

b. Tahap Kegiatan dan Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk pembelajaran pertama *flash card* seri warna dalam siklus pertama dilaksanakan pada tanggal 02 Februari 2015 dengan jumlah peserta didik yang mengikuti pembelajaran adalah 6 peserta didik, dari 10 peserta didik. Untuk pembelajaran kedua *flash card* seri warna dalam siklus kedua dilaksanakan pada tanggal 03 Februari 2015 dengan jumlah peserta didik yang mengikuti pembelajaran adalah 6 peserta didik, dari 10 peserta didik. Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai observer dan guru sedangkan kolaborator sebagai guru saja.

Proses belajar mengajar mengacu pada skenario pembelajaran yang termuat dalam rencana pelaksanaan pembelajaran yang terdiri dari kegiatan jurnal pagi 10 menit, kegiatan awal 10 menit, kegiatan inti 30 menit, dan penutup 10 menit. Hasil observasi yang dilakukan pada saat proses pembelajaran kedua menghasilkan data siklus kedua untuk Evaluasi Pembelajaran pembelajaran seri warna yang dirangkum dalam Tabel 4.5.

Berdasarkan data pada Tabel 4.5 dapat diketahui bahwa pada siklus kedua ini ada delapan aspek penilaian, yaitu mengikuti pembelajaran dengan baik, daya ingat, berkonsentrasi dalam pembelajaran, pemahaman simbol, pemecahan masalah, pengembangan pemikiran, penalaran, dan daya persepsi secara keseluruhan mengalami peningkatan yang signifikan. Secara keseluruhan yang terapat dalam Tabel 4.6 terdapat 4 peserta didik dalam kualifikasi berkembang baik dan 2 peserta didik cukup berkembang. Dengan kata lain, delapan aspek tersebut mulai mengalami perkembangan dikarenakan tidak ada peserta didik dalam kualifikasi kurang berkembang maupun sangat kurang berkembang.

Berkembangnya aspek kognitif peserta didik dari ketetapan kualifikasi yang dikehendaki disebabkan karena peserta didik mulai terlatih untuk mengikuti pembelajaran dengan baik, mengembangkan daya ingat, berkonsentrasi dalam pembelajaran, memahami simbol, memecahkan masalah, mengembangkan pemikiran, menalar, dan mengutarakan daya persepsi mengenai warna ke dalam kehidupan sehari-hari. Di samping itu juga pendekatan yang dilakukan oleh guru kepada peserta didik mulai mengena sehingga dari pengenalan warna untuk anak-anak masih bisa maksimal. Serta motivasi yang diberikan guru kepada peserta didik agar tidak malu dan terbiasa untuk mengutarakan pengetahuannya mengenai warna sudah mengena ke semua peserta didik. Namun, jika dibandingkan dengan siklus pertama, pada siklus kedua pembelajaran pertama *flash card* seri warna ini telah terjadi peningkatan yang cukup signifikan. Hal ini dimungkinkan peserta didik untuk mengenal warna lebih baik lagi.

Tabel 4.5 Tabel Pesiapan Analisis Data Deskriptif Kuantitatif Tentang Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan *Flash Card* pada Evaluasi Pembelajaran Siklus Kedua Seri Warna dalam Bentuk Prosentase

No	Nama Peserta Didik	Skor								Total	Kriteria
		Mengikuti Pembelajaran	Daya Ingat	Konsentrasi	Pemahaman Simbol	Pemecahan Masalah	Pengembangan Pemikiran	Penalaran	Daya Persepsi		
1.	Putra	80	60	60	80	80	80	60	60	70	BB
2.	Arfan	100	80	100	100	100	100	80	80	92,5	BSB
3.	Subhan	80	80	80	100	100	100	80	60	85	BSB
4.	Sella	100	100	80	80	80	80	60	60	80	BB
5.	Ized	60	60	60	80	80	60	60	40	62,5	BB
6.	Yunus	80	60	80	100	100	80	80	80	82,5	BSB
7.	Desi	80	60	80	80	80	80	80	80	77,5	BB

Keterangan :

- Berkembang Sangat Baik (BSB)
- Berkembang Baik (BB)
- Cukup Berkembang (CB)
- Kurang Berkembang (KB)
- Sangat Kurang Berkembang (SKB)

Tabel 4.6 Hasil Analisis Data Deskriptif Kuantitatif Tentang Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan *Flash Card* pada Evaluasi Pembelajaran Siklus Kedua Seri Warna dalam Bentuk Prosentase

Kualifikasi	Frekuensi	Persentase (%)
Berkembang Sangat Baik	3	42,9
Berkembang Baik	4	57,1
Cukup Berkembang	-	-
Kurang Berkembang	-	-
Sangat Kurang Berkembang	-	-
TOTAL	7	100

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 4.6 tersebut kemudian dapat diperjelas dengan diagram batang sebagai berikut:

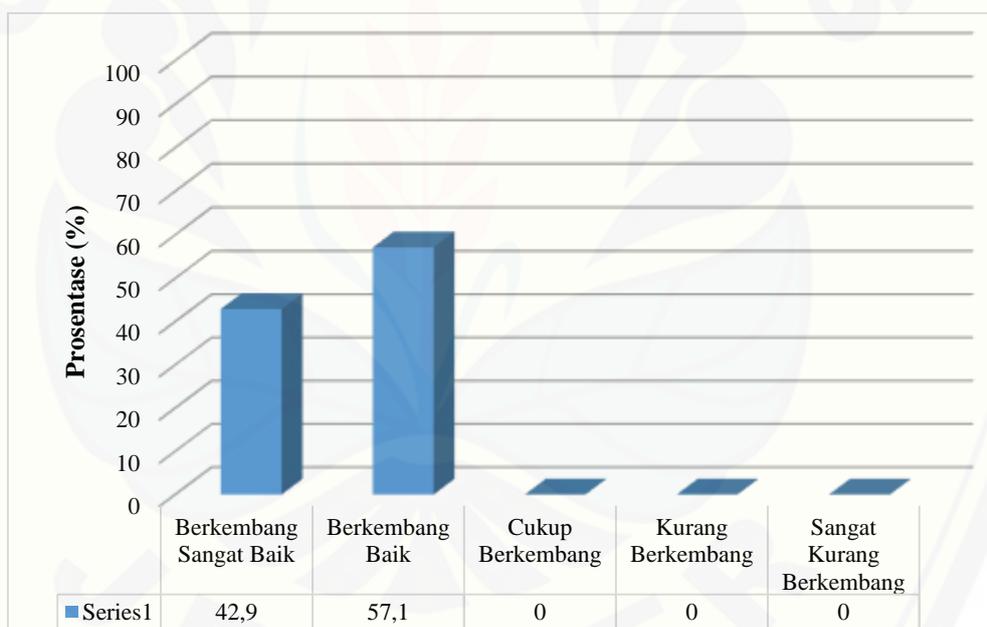


Diagram 4.3 Kualifikasi Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan *Flash Card* pada Evaluasi Pembelajaran Siklus Kedua Seri Warna

c. Tahap Observasi

Observasi dilakukan secara langsung bersamaan dengan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Pada tahap observasi siklus kedua untuk pembelajaran pertama *flash card* seri warna dilaksanakan pada tanggal 02 Februari 2015. Saat kegiatan proses belajar mengajar sedang berlangsung dapat diketahui aktivitas peserta didik saat kolaborator memperkenalkan media *flash card* seri warna dan memberikan aturan untuk bermain di awal menit ke 10 pembelajaran, peserta didik kelihatan senang dan sangat antusias, sehingga suasana kelas gembira. Namun di menit ke 20 pembelajaran kondisi kelas kurang memadai dikarenakan adanya peserta didik yang merasa telah menguasai warna lebih baik dibandingkan yang lain. Namun dari kejadian itu peserta didik yang merasa telah menguasai pengenalan warna dan pengetahuan tentang warna di dalam kehidupan sehari-hari diminta untuk memberi contoh kepada teman lain yang belum bisa.

Seri warna yang dimainkan terdiri dari warna merah muda, merah, hitam, coklat, hijau, biru, jingga, ungu, abu-abu, dan kuning. Namun dari 10 warna yang dikenalkan ada 1 warna yang belum dimengerti sebagian peserta didik yaitu warna jingga, sedangkan warna hijau dan biru terdapat kesalahan dikarenakan dalam bahasa ibu dari peserta didik yang menyebutkan warna hijau adalah biru daun. Dari permasalahan ini guru memberikan bimbingan kepada anak untuk memahami warna jingga, biru, dan hijau. Untuk kegiatan penutup guru dan peserta didik bersama-sama memberikan rangkuman mengenai macam-macam warna yang sudah dipelajari. Kegiatan diskusi berlangsung dengan baik. Pada kegiatan penutup guru juga memberikan tugas kepada murid untuk mengingat 3 warna yaitu jingga, biru, dan hijau.

Untuk kegiatan pembelajaran kedua yang dilaksanakan pada tanggal 03 Februari 2015 peserta didik diminta untuk mengeluarkan crayon dengan warna-warna yang dimainkan yaitu hitam, biru, hijau, merah, merah muda, jingga, ungu, abu-abu, kuning, dan coklat. Permainan dalam siklus ini disajikan dengan menekankan konsentrasi dan daya ingat mengenai warna. Permainan ini dimainkan dengan cara guru melihatkan satu warna dengan cepat (tidak lebih

dari 1 detik) kemudian peserta didik mewarnai gambar bentuk yang sudah disediakan untuk diwarnai dari warna yang dilihatnya kemudian anak dituntut untuk mengutarakan mengenai hasil tugasnya. Agar anak dapat mengikuti permainan yang baik guru memberikan motivasi akan memberikan gambar bintang untuk anak yang benar mewarnai bentuk geometri yang sudah disediakan dengan warna yang dilihat, sedangkan untuk yang salah guru memberikan gambar bulan pada tugasnya.

Di kegiatan penutup guru dan peserta didik bersama-sama memberikan rangkuman mengenai macam-macam warna yang sudah dipelajari. Kegiatan diskusi berlangsung dengan baik. Anak secara satu persatu mengutarakan hasil warna yang dilihatnya dan diwarnakan ke dalam bentuk geometri yang sudah disediakan. Dari pembelajaran tersebut anak semakin paham akan warna-warna yang dimainkan karena anak lebih sering untuk melihat warna dalam *flash card* tersebut. Anak dibimbing untuk mulai terlatih dalam mengutarakan pengetahuannya di depan teman-temannya dari hasil tugasnya.

d. Tahap Refleksi dan Analisis

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan yang dilaksanakan pada siklus kedua untuk pembelajaran kedua *flash card* seri warna didapatkan bahwa dari 10 peserta didik yang terdaftar, sebanyak 6 peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan hasil sebagai berikut.

- 1) Permainan *flash card*. Pelaksanaan permainan *flash card* ini sudah berjalan 90%. Peserta didik mulai aktif lagi untuk bermain *flash card* dan di sini peserta didik dituntut untuk berkonsentrasi penuh dengan gambar warna di dalam *flash card* seri warna sehingga anak selalu terpaku pada permainan.
- 2) Perkembangan Kognitif. Berdasarkan pelaksanaan kegiatan yang dilaksanakan pada siklus kedua seri warna didapatkan bahwa dari 10 peserta didik yang terdaftar, sebanyak 7 peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan hasil Evaluasi Pembelajaran sebagai berikut.
 - a) Aspek mengikuti pembelajaran dengan baik pada siklus ke dua untuk pembelajaran kedua seri warna ini ada 2 peserta didik dengan

kualifikasi berkembang sangat baik, 4 peserta didik berkembang baik, dan 1 peserta didik cukup berkembang .

- b) Aspek daya ingat, ada 1 peserta didik dengan kualifikasi berkembang sangat baik, 2 peserta didik berkembang baik, dan 4 peserta didik cukup berkembang.
- c) Aspek berkonsentrasi dalam pembelajaran, ada 1 peserta didik dengan kualifikasi berkembang sangat baik, 4 peserta didik berkembang baik, dan 2 peserta didik cukup berkembang.
- d) Aspek pemahaman simbol, ada 3 peserta didik dengan kualifikasi berkembang sangat baik dan 4 peserta didik berkembang baik.
- e) Aspek pemecahan masalah, ada 3 peserta didik dengan kualifikasi berkembang sangat baik dan 4 peserta didik berkembang baik.
- f) Aspek pengembangan pemikiran, ada 2 peserta didik berkembang sangat baik, 4 peserta didik berkembang baik, dan 1 peserta didik cukup berkembang.
- g) Aspek penalaran, ada 4 peserta didik dengan kualifikasi berkembang baik dan 3 peserta didik cukup berkembang.
- h) Aspek daya persepsi, ada 3 peserta didik dengan kualifikasi berkembang baik, 3 peserta didik cukup berkembang, dan 1 peserta didik kurang berkembang.

4.4 Siklus Ketiga

Dalam siklus ketiga ini dilaksanakan pembelajaran sebanyak 2 kali yaitu pada tanggal 09 Februari 2015 dan 10 Februari 2015 di kelompok B POS PAUD Catleya 60 Kabupaten Jember dengan permainan *flash card* yang digunakan adalah seri binatang.

a. Tahap Perencanaan Tindakan

Rencana tindakan pada siklus ketiga disusun berdasarkan hasil analisis dan refleksi pada siklus kedua. Diketahui bahwa kendala yang terjadi pada siklus kedua adalah akibat kurang tepatnya pendekatan yang dilakukan oleh guru dalam menerapkan permainan *flash card* terutama dalam aspek penilaian

pemahaman simbol dan daya ingat. Dengan demikian, pada siklus ketiga ini guru diharapkan memperbaiki kualitas dan kuantitas dalam memberikan motivasi serta penyajian materi kepada peserta didik.

b. Tahap Kegiatan dan Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk pembelajaran pertama *flash card* seri binatang dalam siklus pertama dilaksanakan pada tanggal 09 Februari 2015 dengan jumlah peserta didik yang mengikuti pembelajaran adalah 5 peserta didik, dari 10 peserta didik. Untuk Evaluasi Pembelajaran pembelajaran dilaksanakan pada pembelajaran kedua *flash card* seri binatang dalam siklus kedua tanggal 10 Februari 2015 dengan jumlah peserta didik yang mengikuti pembelajaran adalah 7 peserta didik, dari 10 peserta didik. Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai observer dan guru sedangkan kolaborator sebagai guru saja. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada skenario pembelajaran yang termuat dalam rencana pelaksanaan pembelajaran yang terdiri dari kegiatan jurnal pagi 10 menit, kegiatan awal 10 menit, kegiatan inti 30 menit, dan penutup 10 menit. Observasi yang dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung menghasilkan data siklus kedua seri warna yang dirangkum dalam Tabel 4.7 berikut ini.

Tabel 4.7 Tabel Pesiapan Analisis Data Deskriptif Kuantitatif Tentang Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan *Flash Card* pada Evaluasi Pembelajaran Siklus Ketiga Seri Binatang dalam Bentuk Prosentase

No	Nama Peserta Didik	Skor								Total	Kriteria
		Mengikuti Pembelajaran	Daya Ingat	Konsentrasi	Pemahaman Simbol	Pemecahan Masalah	Pengembangan Pemikiran	Penalaran	Daya Persepsi		
1.	Putra	100	80	100	100	80	100	80	80	90	BSB
2.	Arfan	100	100	100	100	100	100	100	100	100	BSB
3.	Subhan	100	100	100	100	100	100	100	80	97,5	BSB
4.	Sella	100	100	100	100	80	80	80	100	92,5	BSB
5.	Ized	80	60	80	100	100	100	80	80	85	BSB
6.	Yunus	100	100	100	100	100	100	100	100	100	BSB
7.	Desi	100	100	100	100	80	80	80	100	92,5	BSB

Keterangan :

- Berkembang Sangat Baik (BSB)
- Berkembang Baik (BB)
- Cukup Berkembang (CB)
- Kurang Berkembang (KB)
- Sangat Kurang Berkembang (SKB)

Tabel 4.8 Hasil Analisis Data Deskriptif Kuantitatif Tentang Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan *Flash Card* pada Evaluasi Pembelajaran Siklus Ketiga Seri Binatang dalam Bentuk Prosentase

Kualifikasi	Frekuensi	Persentase (%)
Berkembang Sangat Baik	7	100
Berkembang Baik	-	-
Cukup Berkembang	-	-
Kurang Berkembang	-	-
Sangat Kurang Berkembang	-	-
TOTAL	7	100

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 4.7 tersebut kemudian dapat diperjelas dengan diagram batang sebagai berikut:

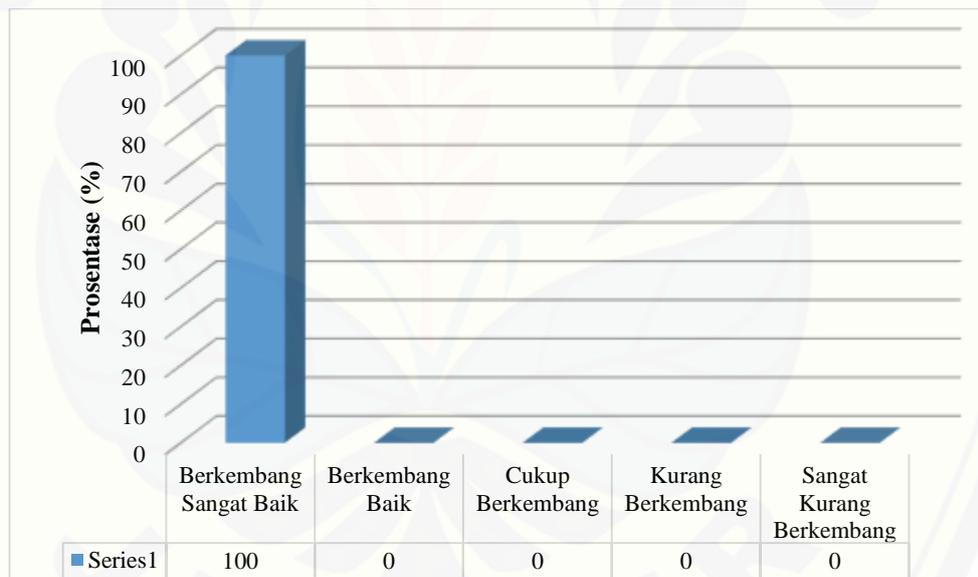


Diagram 4.4 Kualifikasi Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan *Flash Card* pada Evaluasi Pembelajaran Siklus Ketiga Seri Binatang

Berdasarkan data pada Tabel 4.6 dapat diketahui bahwa pada pembelajaran ketiga *flash card* seri bentuk dalam siklus ketiga dari delapan aspek penilaian, yaitu mengikuti pembelajaran dengan baik, daya ingat, berkonsentrasi dalam pembelajaran, pemahaman simbol, pemecahan masalah, pengembangan pemikiran, penalaran, dan daya persepsi secara urut dan jelas telah berkembang sangat baik. Secara keseluruhan seperti yang terdapat dalam Tabel 4.7 dimana semua peserta didik yang hadir secara keseluruhan masuk ke dalam kualifikasi berkembang sangat baik. Kesuksesan dalam siklus ketiga seri binatang ini karena guru dan peserta didik mulai terbiasa dengan permainan *flash card* sehingga peserta didik terlatih dalam berkonsentrasi dalam pembelajaran serta melatih daya ingat anak dalam melihat pesan *flash card* yang dilihat hanya 1 detik dan anak mulai terbiasa dalam mengutarakan pengetahuannya. Pendekatan dan strategi guru dalam menyajikan materi dan model permainan *flash card* pun tepat kepada seluruh peserta didik sehingga peserta didik mampu untuk berkonsentrasi dalam pembelajaran, mengingat pesan dari gambar *flash card* serta berani untuk mengutarakan pengetahuannya tentang gambar *flash card* yang ditangkap panca inderanya.

c. Tahap Observasi

Observasi dilakukan secara langsung bersamaan dengan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Pada tahap observasi siklus ketiga pada tanggal 09 Februari 2015 untuk pembelajaran pertama *flash card* seri binatang dilaksanakan pada saat kegiatan proses belajar mengajar sedang berlangsung dapat diketahui aktivitas pada saat kolaborator memperkenalkan media *flash card* seri binatang dan memberikan aturan untuk bermain di 10 menit pembelajaran, peserta didik kelihatan senang dan sangat antusias, sehingga suasana kelas gembira. Namun di menit ke 15 pembelajaran kondisi kelas kurang memadai dikarenakan adanya perebutan dalam menjawab soal di antara peserta didik. Namun dari kejadian itu guru berinisiatif untuk memberikan pertanyaan kepada masing-masing peserta didik dengan pertanyaan sama namun dengan gambar binatang dalam *flash card* yang berbeda setiap peserta didik. Dengan gambar binatang yang berbeda ini peserta didik mampu mengenal binatang lebih banyak lagi.

Guru beserta peserta didik melakukan pemilahan untuk macam-macam binatang pada siklus selanjutnya karena dari 45 jenis binatang di dalam *flash card* secara umum untuk keseluruhan peserta didik hanya mengenal 15 jenis binatang. Dari permasalahan ini guru memberikan bimbingan kepada anak untuk mengenalkan binatang-binatang yang jarang ditemui oleh peserta didik agar peserta didik dapat mengetahui adanya beragam binatang dalam dunia ini. Untuk kegiatan penutup guru dan peserta didik bersama-sama memberikan rangkuman mengenai macam-macam binatang yang sudah dipelajari. Kegiatan diskusi ini berlangsung dengan baik. Pada kegiatan penutup guru juga memberikan tugas kepada murid untuk mengingat 15 macam binatang yang sudah dipilah tadi agar dalam pembelajaran siklus selanjutnya peserta didik dapat mengutarakan pengetahuan tentang binatang tersebut dengan baik.

Untuk evaluasi dilaksanakan pada tanggal 10 Februari dengan kegiatan pembelajaran yaitu peserta didik diminta untuk mengeluarkan crayon, karena guru menyajikan materi dengan mewarnai namun tetap menggunakan *flash card* sebagai media pembelajaran. Peserta didik diminta untuk berkonsentrasi pada permainan karena dalam lembar tugas sudah tersedia gambar binatang dan bentuk yang berbeda-beda. Dimenit ke 20 guru mengeluarkan 1 gambar *flash card* seri binatang dan seri warna, dalam kegiatan ini peserta didik harus berkonsentrasi melihat gambar binatang dan warna yang ditunjukkan, lalu peserta didik harus mewarnai gambar binatang yang dilihatnya dengan warna yang dilihatnya pula. Setelah semua seri binatang yang telah dipilah pada siklus sebelumnya dimainkan, dilanjutkan ke dalam seri bentuk. Dalam lembar tugas yang sudah disediakan di samping gambar binatang terdapat juga gambar geometri. Peserta didik harus tetap berkonsentrasi untuk melihat bentuk apa yang ditunjukkan guru, setelah ditunjukkan peserta didik harus mewarnainya dimana warnanya juga ditentukan oleh guru melalui *flash card* seri warna.

Permainan dalam siklus ini disajikan dengan menekankan konsentrasi dan daya ingat, dan pemahaman simbol peserta didik mengenai macam-macam binatang, warna, dan bentuk. Setelah kegiatan tersebut selesai barulah guru menekankan pada aspek penilaian pemecahan masalah, pengembangan

pemikiran, penalaran karena peserta didik dituntut untuk menceritakan mengenai gambar yang didapatnya baik dari gambar binatang, warna, dan bentuk geomtri. Di kegiatan penutup guru dan peserta didik bersama-sama memberikan rangkuman sesuai dengan daya persepsinya dari semua macam-macam binatang, warna, dan bentuk yang sudah dipelajari. Kegiatan diskusi dilaksanakan dengan memberikan kesempatan peserta didik secara bergiliran untuk mengocok kartu dan peserta didik menyebutkan pesan yang terdapat dalam *flash card* dan kegiatan diskusi ini berlangsung dengan baik.

d. Tahap Refleksi dan Analisis

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan yang dilaksanakan pada siklus ketiga untuk pembelajaran kedua *flash card* seri binatang didapatkan bahwa dari 10 peserta didik yang terdaftar, sebanyak 7 peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan hasil sebagai berikut.

- 1) Permainan *flash card*. Pelaksanaan permainan *flash card* ini sudah berjalan 100%. Peserta didik aktif untuk bermain *flash card* dan di sini peserta didik dituntut untuk berkonsentrasi penuh dengan gambar warna di dalam *flash card* baik seri binatang, seri warna, dan seri bentuk sehingga anak selalu terpaku pada permainan. Anak juga diberi kesempatan untuk bermain sendiri dalam kegiatan akhir atau kegiatan penutup, agar anak terbiasa untuk mandiri dalam mengutarakan pengetahuannya meskipun tidak mendapatkan tugas dari guru.
- 2) Perkembangan Kognitif. Berdasarkan pelaksanaan kegiatan yang dilaksanakan pada siklus ketiga untuk pembelajaran kedua seri warna binatang didapatkan bahwa dari 10 peserta didik yang terdaftar, sebanyak 7 peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan hasil sebagai berikut.
 - a) Aspek mengikuti pembelajaran dengan, ada 6 peserta didik dengan kualifikasi berkembang sangat baik dan 1 peserta didik berkembang baik.
 - b) Aspek daya ingat, ada 4 peserta didik dengan kualifikasi berkembang sangat baik, 2 peserta didik berkembang baik, dan 1 peserta didik cukup berkembang.

- c) Aspek berkonsentrasi dalam pembelajaran, ada 6 peserta didik dengan kualifikasi berkembang sangat baik dan 1 peserta didik berkembang baik.
- d) Aspek pemahaman simbol, semua peserta didik yang hadir masuk dalam kualifikasi berkembang sangat baik.
- e) Aspek pemecahan masalah, ada 5 peserta didik dengan kualifikasi berkembang sangat baik dan 2 peserta didik berkembang baik.
- f) Aspek pengembangan pemikiran, ada 5 peserta didik dengan kualifikasi berkembang sangat baik dan 2 peserta didik berkembang baik.
- g) Aspek penalaran, ada 3 peserta didik dengan kualifikasi berkembang sangat baik dan 4 peserta didik berkembang baik.
- h) Aspek daya persepsi, ada 3 peserta didik dengan kualifikasi berkembang sangat baik dan 4 peserta didik berkembang baik.

4.5 Diskusi atau Pembahasan Hasil Penelitian

4.5.1 Mengikuti Pembelajaran dengan Baik

Gagne (dalam Susanto, 2012) menyatakan ada sembilan tahapan pengelolaan yang esensial dalam belajar yang disebut fase belajar salah satunya yaitu persiapan untuk belajar. Persiapan untuk belajar ini akan difokuskan peneliti kedalam penilain di mana anak dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Dengan usaha peserta didik untuk dapat mengikuti permainan *flash card* dengan baik maka peserta didik memiliki persiapan untuk belajar.

Dalam aspek penilaian mengikuti pembelajaran untuk peserta didik kelompok B POS PAUD Catleya 60 Kabupaten Jember dari hasil observasi dan evaluasi pra siklus pada tanggal 19 Januari 2015 dan 20 Januari 2015 diperoleh data sebagai berikut 2 peserta didik dengan kualifikasi cukup berkembang, 4 peserta didik kurang berkembang, dan 1 peserta didik sangat kurang berkembang. Peserta didik pada pembelajaran pra siklus dengan tema keluarga ini sebagian belum mampu mengikuti pembelajaran dengan baik, kadang kala dalam pembelajaran anak sibuk sendiri dengan alat main yang dibawa atau berbicara dengan temannya namun masih dalam topik pembelajaran.

Siklus pertama dilaksanakan pada tanggal 26 Januari 2015 dan 27 Januari 2015. Dari pembelajaran siklus pertama dengan *flash card* seri bentuk setelah dilakukan evaluasi di pembelajaran yang kedua diperoleh data sebagai berikut 1 peserta didik dengan kualifikasi berkembang baik, 5 peserta didik cukup berkembang, dan 1 peserta didik kurang berkembang. Untuk siklus kedua dilaksanakan pada tanggal 02 Februari 2015 dan 03 Februari 2015 dengan pembelajaran *flash card* seri bentuk dan warna yang diperoleh hasil evaluasi sebagai berikut 2 peserta didik dalam kualifikasi berkembang sangat baik, 4 peserta didik berkembang baik, dan 1 peserta didik cukup berkembang. Siklus ketiga *flash card* seri binatang dilaksanakan pada tanggal 09 Februari 2015 dan 10 Februari 2015 dengan pembelajaran seri bentuk, warna, dan binatang yang diperoleh hasil evaluasi sebagai berikut 6 peserta didik berkembang sangat baik dan 1 peserta didik berkembang baik.

Dari hasil pra siklus sampai siklus ketiga dapat dikatakan bahwa permainan *flash card* baik untuk diterapkan dalam membantu peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dengan baik. Keberhasilan ini karena peserta didik mulai terbiasa dengan suatu aturan dalam pembelajaran. Hasil pra siklus sampai siklus ketiga dapat di rangkum dalam Tabel 4.9 berikut ini.

Tabel 4.9 Hasil Analisis Deskriptif Kuantitatif Tentang Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan *Flash Card* Indikator Penilaian Mengikuti Pembelajaran dengan Baik

Kualifikasi	Siklus			
	Pra siklus	Siklus Pertama	Siklus Kedua	Siklus Ketiga
Berkembang Sangat Baik	-	-	2	6
Berkembang Baik	-	1	4	1
Cukup Berkembang	2	5	1	-
Kurang Berkembang	4	1	-	-
Sangat Kurang Berkembang	1	-	-	-

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 4.9 tersebut kemudian dapat diperjelas data peserta didik yang dalam kualifikasi sangat kurang berkembang sampai berkembang sangat baik dari pra siklus sampai siklus ketiga dengan diagram batang sebagai berikut:

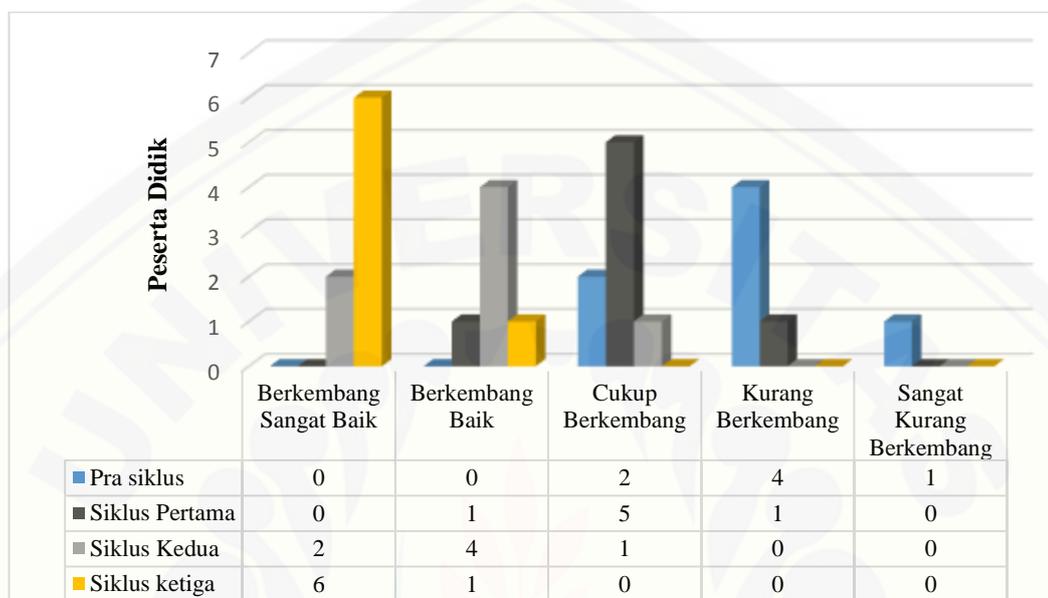


Diagram 4.5 Jumlah Peserta Didik yang Masuk ke dalam Kualifikasi Berkembang Sangat Baik, Berkembang Baik, Cukup Berkembang, Kurang Berkembang, dan Sangat Kurang Berkembang Indikator Penilaian Mengikuti Pembelajaran dengan Baik

4.5.2 Daya Ingat

Perkembangan kognitif yang ideal menurut Piaget (dalam Ahmad Susanto, 2012:48) salah satunya yaitu ingatan. Pentingnya guru mengembangkan kognitif pada anak, adalah agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya. Dalam aspek penilaian daya ingat peserta didik kelompok B POS PAUD Catleya 60 Kabupaten Jember dari hasil observasi dan evaluasi pra siklus pada tanggal 19 Januari 2015 dan 20 Januari 2015 diperoleh data sebagai berikut 1 peserta didik dengan kualifikasi cukup berkembang, 1 peserta didik kurang berkembang, dan 5 peserta didik sangat kurang berkembang. Peserta didik pada pembelajaran pra siklus dengan tema keluarga ini sebagian belum mampu mengembangkan daya ingatnya dengan baik. Daya ingat pada pembelajaran ini adalah mengingat aturan pembelajaran.

Siklus pertama dilaksanakan pada tanggal 26 Januari 2015 dan 27 Januari 2015 *flash card* seri bentuk. Dari pembelajaran siklus pertama ini diperoleh hasil evaluasi sebagai berikut 3 peserta didik berkembang baik, 3 peserta didik cukup berkembang, dan 1 peserta didik kurang berkembang. Untuk siklus kedua pembelajaran dilaksanakan pada tanggal 02 Februari 2015 dan 03 Februari 2015 dengan *flash card* seri bentuk dan warna yang diperoleh data dari hasil evaluasi sebagai berikut 1 peserta didik berkembang sangat baik, 2 peserta didik berkembang baik, dan 4 peserta didik cukup berkembang. Siklus ketiga pembelajarannya dilaksanakan pada tanggal 09 Februari 2015 dan 10 Februari 2015 dengan *flash card* seri bentuk, warna, dan binatang yang diperoleh data hasil evaluasi sebagai berikut 5 peserta didik dalam kualifikasi berkembang sangat baik, 1 peserta didik berkembang baik, dan 1 peserta didik cukup berkembang.

Dari hasil pra siklus sampai siklus ketiga dapat dikatakan bahwa permainan *flash card* baik untuk diterapkan dalam membantu peserta didik untuk mengembangkan daya ingatnya. Keberhasilan ini karena peserta didik mulai terbiasa dengan mengingat suatu gambar atau benda yang diperlihatkan tidak lebih dari 1 detik dalam permainan *flash card*. Hasil pra siklus sampai siklus ketiga dapat di rangkum dalam Tabel 4.10 berikut ini.

Tabel 4.10 Hasil Analisis Deskriptif Kuantitatif Tentang Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan *Flash Card* Indikator Penilaian Daya Ingat

Kualifikasi	Siklus			
	Pra siklus	Siklus Pertama	Siklus Kedua	Siklus Ketiga
Berkembang Sangat Baik	-	-	1	5
Berkembang Baik	-	3	2	1
Cukup Berkembang	1	3	4	1
Kurang Berkembang	1	1	-	-
Sangat Kurang Berkembang	5	-	-	-

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 4.10 tersebut kemudian dapat diperjelas data peserta didik yang dalam kualifikasi sangat kurang berkembang sampai berkembang sangat baik dari pra siklus sampai siklus ketiga dengan diagram batang sebagai berikut:

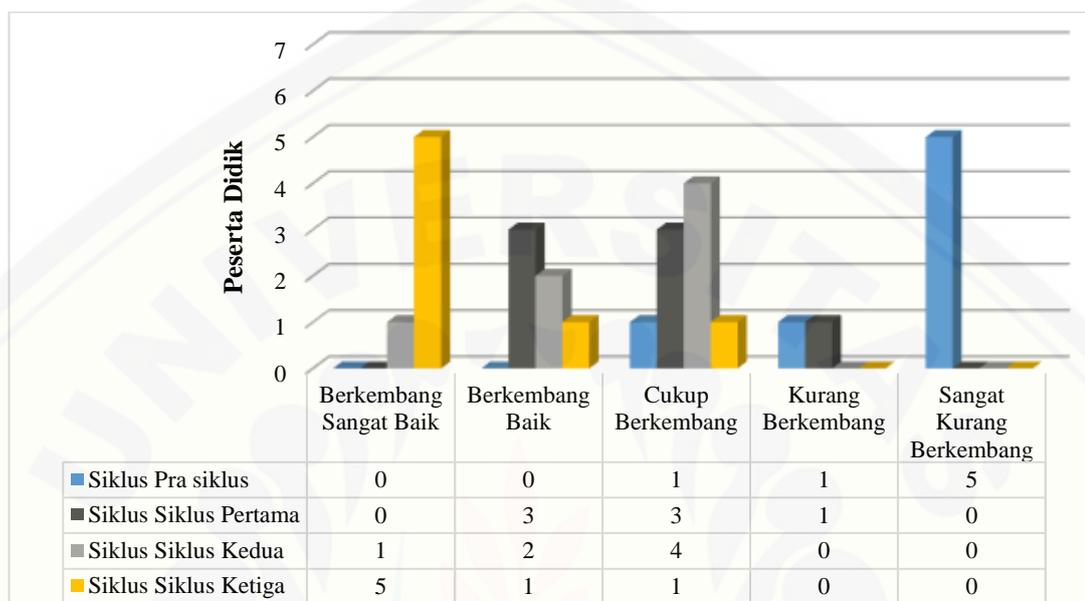


Diagram 4.6 Jumlah Peserta Didik yang Masuk ke dalam Kualifikasi Berkembang Sangat Baik, Berkembang Baik, Cukup Berkembang, Kurang Berkembang, dan Sangat Kurang Berkembang Indikator Penilaian Daya Ingat

4.5.3 Berkonsentrasi dalam Pembelajaran

Menurut Glenn Doman (dalam Domba, 2009) permainan *flash card* adalah permainan yang melatih konsentrasi anak. Karena di dalam permainan *flash card* anak hanya diperlihatkan kartu tidak lebih dari 1 detik maka dari itu diperlukan konsentrasi dari anak untuk dapat menangkap pesan atau makna dari gambar yang diperlihatkan. Dalam aspek penilaian berkonsentrasi dalam pembelajaran peserta didik kelompok B POS PAUD Catleya 60 Kabupaten Jember dari hasil observasi pra siklus pada tanggal 19 Januari 2015 dan evaluasi pembelajaran pada tanggal 20 Januari 2015 diperoleh data sebagai berikut 1 peserta didik dengan kualifikasi cukup berkembang, 5 peserta didik kurang berkembang, dan 1 peserta didik kurang berkembang yang berarti kemampuan anak dalam berkonsentrasi masih rendah.

Pembelajaran untuk siklus pertama dilaksanakan pada tanggal 26 Januari 2015 dan evaluasi pada tanggal 27 Januari 2015 dengan diperoleh data sebagai berikut 1 peserta didik dengan kualifikasi berkembang baik, 5 peserta didik cukup berkembang, dan 1 peserta didik kurang berkembang. Untuk pembelajaran siklus kedua dilaksanakan pada tanggal 02 Februari 2015 dan evaluasi pada tanggal 03 Februari 2015 dengan diperoleh hasil sebagai berikut 1 peserta didik dengan kualifikasi berkembang sangat baik, 4 peserta didik berkembang baik, dan 1 peserta didik cukup berkembang. Untuk pembelajaran siklus ketiga dilaksanakan pada tanggal 09 Februari dan evaluasi pembelajaran pada tanggal 10 Februari 2015 dengan diperoleh data sebagai berikut 6 peserta didik dengan kualifikasi berkembang sangat baik dan 1 peserta didik berkembang baik.

Dari hasil pra siklus sampai siklus ketiga dapat dikatakan bahwa permainan *flash card* baik untuk diterapkan dalam membantu peserta didik untuk berkonsentrasi dalam pembelajaran. Keberhasilan ini karena peserta didik mulai terbiasa dengan tuntutan untuk berkonsentrasi penuh pada permainan *flash card*. Hasil pra siklus sampai siklus ketiga dapat di rangkum dalam Tabel 4.11.

Tabel 4.11 Hasil Analisis Deskriptif Kuantitatif Tentang Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan *Flash Card* Indikator Penilaian Berkonsentrasi dalam Pembelajaran

Kualifikasi	Siklus			
	Pra siklus	Siklus Pertama	Siklus Kedua	Siklus Ketiga
Berkembang Sangat Baik	-	-	1	6
Berkembang Baik	-	1	4	1
Cukup Berkembang	1	5	2	-
Kurang Berkembang	5	1	-	-
Sangat Kurang Berkembang	1	-	-	-

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 4.11 tersebut kemudian dapat diperjelas data peserta didik yang dalam kualifikasi sangat kurang berkembang sampai berkembang sangat baik dari pra siklus sampai siklus ketiga dengan diagram batang sebagai berikut:

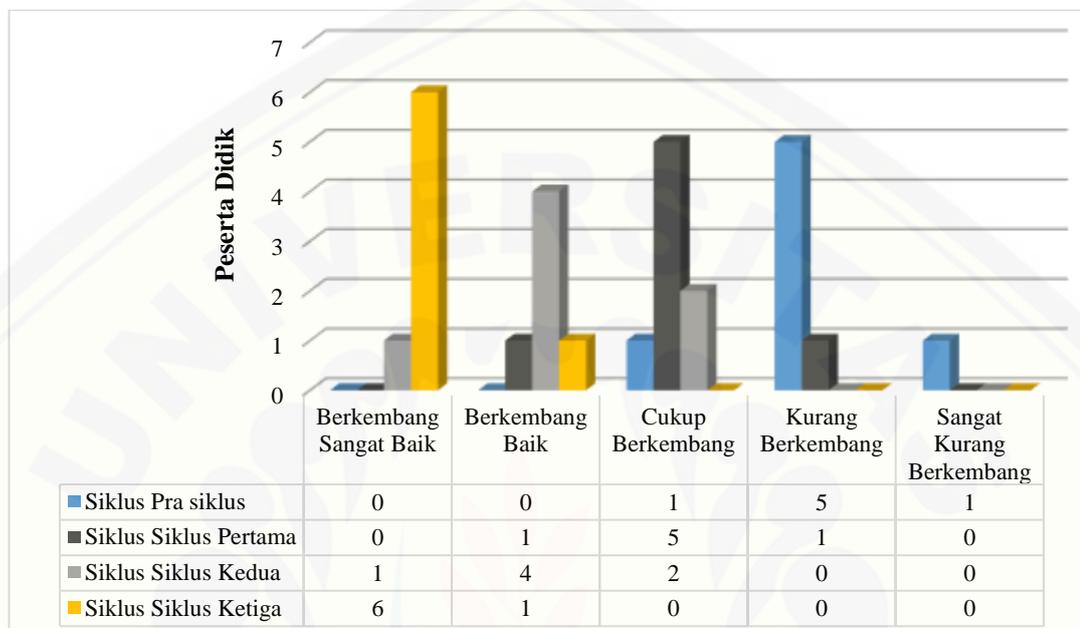


Diagram 4.7 Jumlah Peserta Didik yang Masuk ke dalam Kualifikasi Berkembang Sangat Baik, Berkembang Baik, Cukup Berkembang, Kurang Berkembang, dan Sangat Kurang Berkembang Indikator Penilaian Mengikuti Pembelajaran dengan Baik

4.5.4 Pemahaman Simbol

Perkembangan kognitif yang ideal menurut Piaget (dalam Ahmad Susanto, 2012:48) salah satunya yaitu simbol. Pentingnya guru mengembangkan kognitif pada anak, adalah agar anak mampu memahami simbol-simbol yang tersebar di dunia sekitarnya. Dalam aspek penilaian pemahaman simbol Kelompok B POS PAUD Catleya 60 Kabupaten Jember dari hasil observasi pra siklus pada tanggal 19 Januari 2015 dan evaluasi pada tanggal 20 Januari diperoleh data sebagai berikut 2 peserta didik dengan kualifikasi cukup berkembang, 4 peserta didik kurang berkembang, dan 1 peserta didik sangat kurang berkembang. Peserta didik pada pembelajaran pra siklus dengan tema keluarga ini sebagian peserta didik belum mampu memahami simbol gambar anggota keluarga dengan baik.

Untuk pembelajaran siklus pertama dilaksanakan pada tanggal 26 Januari 2015 dan evaluasi pada tanggal 27 Januari 2015 dengan diperoleh data sebagai berikut 1 peserta didik dengan kualifikasi berkembang baik, 5 peserta didik cukup berkembang, dan 1 peserta didik kurang berkembang. Untuk pembelajaran siklus kedua dilaksanakan pada tanggal 02 Februari 2015 dan evaluasi pada tanggal 03 Februari 2015 dengan diperoleh data sebagai berikut 4 peserta didik dengan kualifikasi berkembang baik dan 3 peserta didik berkembang sangat baik. Untuk pembelajaran siklus ketiga dilaksanakan pada tanggal 09 Februari 2015 dan evaluasi pembelajaran pada tanggal 10 Februari 2015 dengan diperoleh data sebagai berikut 7 peserta didik dengan kualifikasi berkembang sangat baik.

Dari hasil pra siklus sampai siklus ketiga dapat dikatakan bahwa permainan *flash card* baik untuk diterapkan dalam membantu peserta didik untuk memahami simbol dari gambar *flash card* yang dilihatnya. Keberhasilan ini karena peserta didik mulai terbiasa untuk memahami simbol yang ada dalam gambar di setiap seri permainan *flash card*. Hasil pra siklus sampai siklus ketiga dapat di rangkum dalam Tabel 4.12 berikut ini.

Tabel 4.12 Hasil Analisis Deskriptif Kuantitatif Tentang Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan *Flash Card* Indikator Penilaian Pemahaman Simbol

Kualifikasi	Siklus			
	Pra siklus	Siklus Pertama	Siklus Kedua	Siklus Ketiga
Berkembang Sangat Baik	-	-	3	7
Berkembang Baik	-	1	4	-
Cukup Berkembang	2	5	-	-
Kurang Berkembang	4	1	-	-
Sangat Kurang Berkembang	1	-	-	-

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 4.12 tersebut kemudian dapat diperjelas data peserta didik yang dalam kualifikasi sangat kurang berkembang sampai berkembang sangat baik dari pra siklus sampai siklus ketiga dengan diagram batang sebagai berikut:

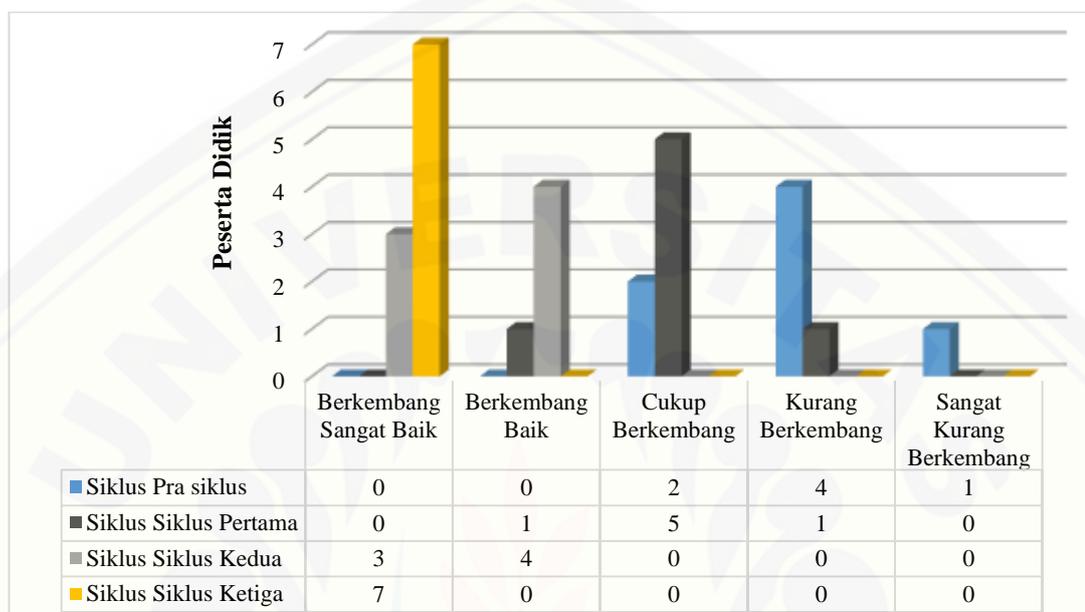


Diagram 4.8 Jumlah Peserta Didik yang Masuk ke dalam Kualifikasi Berkembang Sangat Baik, Berkembang Baik, Cukup Berkembang, Kurang Berkembang, dan Sangat Kurang Berkembang Indikator Penilaian Pemahaman Simbol

4.5.5 Pemecahan Masalah

Perkembangan kognitif yang ideal menurut Piaget (dalam Ahmad Susanto, 2012:48) salah satunya yaitu pemecahan masalah. Pentingnya guru mengembangkan kognitif pada anak, adalah agar anak mampu memecahkan masalah persoalan hidup yang dihadapinya, sehingga pada akhirnya anak akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri. Dalam aspek penilaian pemecahan masalah oleh peserta didik Kelompok B POS PAUD Catleya 60 Kabupaten Jember dari hasil observasi pra siklus pada tanggal 19 Januari 2015 dan evaluasi pada tanggal 20 Januari 2015 diperoleh data sebagai berikut 5 peserta didik dengan kualifikasi cukup berkembang, 1 peserta didik kurang berkembang, dan 1 peserta didik sangat kurang berkembang yang berarti kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah masih rendah.

Untuk pembelajaran siklus pertama dilaksanakan pada tanggal 26 Januari 2015 dan evaluasi pembelajaran dilaksanakan pada tanggal 27 Januari dengan diperoleh data sebagai berikut 2 peserta didik dengan kualifikasi berkembang baik, 4 peserta didik cukup berkembang, dan 1 peserta didik kurang berkembang. Untuk pembelajaran siklus kedua dilaksanakan pada tanggal 02 Februari 2015 dan evaluasi pembelajaran dilaksanakan pada tanggal 03 Februari 2015 dengan diperoleh data sebagai berikut 3 peserta didik dengan kualifikasi berkembang sangat baik dan 4 peserta didik berkembang baik. Untuk pembelajaran siklus ketiga dilaksanakan pada tanggal 09 Februari 2015 dan evaluasi pembelajaran dilaksanakan pada tanggal 10 Februari 2015 dengan diperoleh data sebagai berikut 4 peserta didik dengan kualifikasi berkembang sangat baik dan 3 peserta didik berkembang baik.

Dari hasil pra siklus sampai siklus ketiga dapat dikatakan bahwa permainan *flash card* baik untuk diterapkan dalam membantu peserta didik untuk memecahkan masalah dari gambar *flash card* yang dilihatnya. Keberhasilan ini karena peserta didik mulai terbiasa untuk memecahkan masalah dalam permainan *flash card*. hasil pra siklus sampai siklus ketiga dirangkum dalam Tabel 4.13 berikut ini.

Tabel 4.13 Hasil Analisis Deskriptif Kuantitatif Tentang Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan *Flash Card* Indikator Penilaian Pemecahan Masalah

Kualifikasi	Siklus			
	Pra siklus	Siklus Pertama	Siklus Kedua	Siklus Ketiga
Berkembang Sangat Baik	-	-	3	4
Berkembang Baik	-	2	4	3
Cukup Berkembang	5	4	-	-
Kurang Berkembang	1	1	-	-
Sangat Kurang Berkembang	1	-	-	-

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 4.13 tersebut kemudian dapat diperjelas data peserta didik yang dalam kualifikasi sangat kurang berkembang sampai berkembang sangat baik dari pra siklus sampai siklus ketiga dengan diagram batang sebagai berikut:

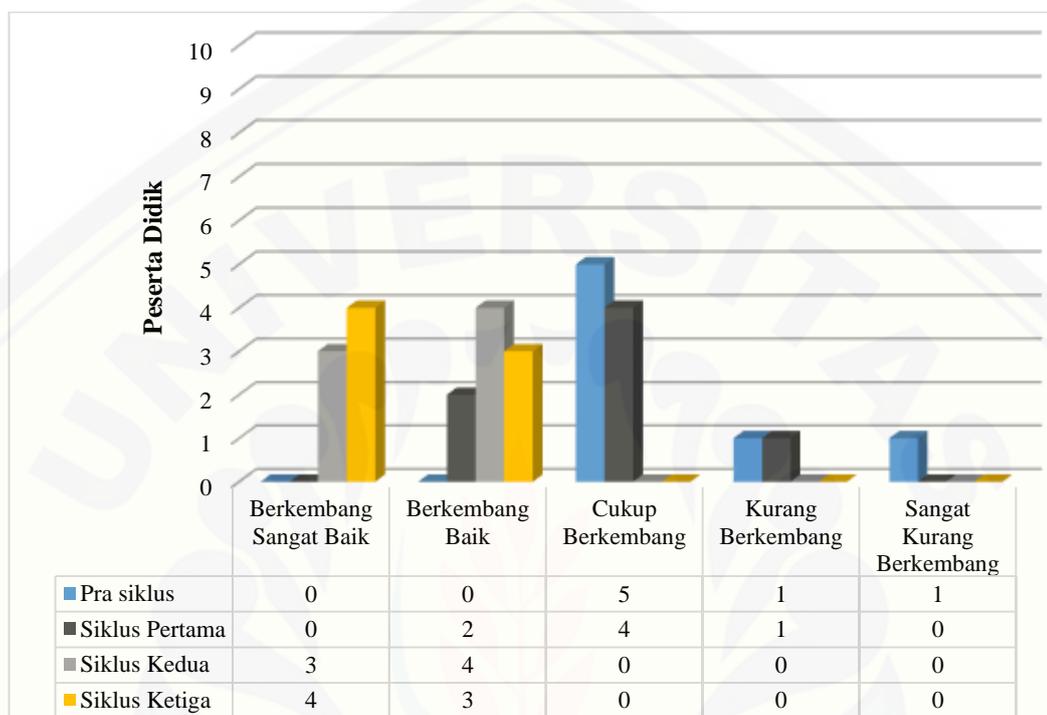


Diagram 4.9 Jumlah Peserta Didik yang Masuk ke dalam Kualifikasi Berkembang Sangat Baik, Berkembang Baik, Cukup Berkembang, Kurang Berkembang, dan Sangat Kurang Berkembang Indikator Penilaian Pemecahan Masalah

4.5.6 Pengembangan Pemikiran

Perkembangan kognitif yang ideal menurut Piaget (dalam Ahmad Susanto, 2012:48) salah satunya yaitu pikiran. Pentingnya guru mengembangkan kognitif pada anak, adalah agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya. Dalam aspek penilaian pengembangan pemikiran peserta didik Kelompok B POS PAUD Catleya 60 Kabupaten Jember dari hasil observasi pra siklus pada tanggal 19 Januari 2015 dan evaluasi pembelajaran pada tanggal 20 Januari diperoleh data sebagai berikut 3 peserta didik dengan kualidikasi cukup berkembang, 2 peserta didik kurang berkembang, dan 2 peserta didik sangat kurang berkembang.

Siklus pertama untuk pembelajaran pertama dilaksanakan pada tanggal 26 Januari 2015 dan evaluasi pembelajaran dilaksanakan pada tanggal 27 Januari 2015 dengan diperoleh data sebagai berikut 1 peserta didik dengan kualifikasi berkembang baik, 5 peserta didik cukup berkembang, dan 1 peserta didik kurang berkembang. Untuk siklus kedua dalam pembelajaran pertama dilaksanakan pada tanggal 02 Februari dan evaluasi pembelajaran dilaksanakan pada tanggal 03 Februari 2015 dengan diperoleh data sebagai berikut 2 peserta didik dalam kualifikasi berkembang sangat baik, 4 peserta didik berkembang baik, dan 1 peserta didik cukup berkembang. Siklus ketiga untuk pembelajaran pertama dilaksanakan pada tanggal 09 Februari 2015 dan evaluasi pembelajaran dilaksanakan pada tanggal 10 Februari 2015 dengan diperoleh data sebagai berikut 5 peserta didik dalam kualifikasi berkembang sangat baik dan 2 peserta didik berkembang baik.

Dari hasil pra siklus sampai siklus ketiga dapat dikatakan bahwa permainan *flash card* baik untuk diterapkan dalam membantu peserta didik untuk mengembangkan pemikirannya dari gambar *flash card* yang dilihatnya. Keberhasilan ini karena peserta didik mulai terbiasa dengan mengembangkan pemikirannya mengenai gambar *flash card* yang dilihatnya dalam permainan *flash card*. Hasil pra siklus sampai siklus ketiga dirangkum dalam Tabel 4.22 berikut ini.

Tabel 4.14 Hasil Analisis Deskriptif Kuantitatif Tentang Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan *Flash Card* Indikator Penilaian Pengembangan Pemikiran

Kualifikasi	Siklus			
	Pra siklus	Siklus Pertama	Siklus Kedua	Siklus Ketiga
Berkembang Sangat Baik	-	-	2	5
Berkembang Baik	-	1	4	2
Cukup Berkembang	3	5	1	-
Kurang Berkembang	2	1	-	-
Sangat Kurang Berkembang	2	-	-	-

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 4.14 tersebut kemudian dapat diperjelas data peserta didik yang dalam kualifikasi sangat kurang berkembang sampai berkembang sangat baik dari pra siklus sampai siklus ketiga dengan diagram batang sebagai berikut:

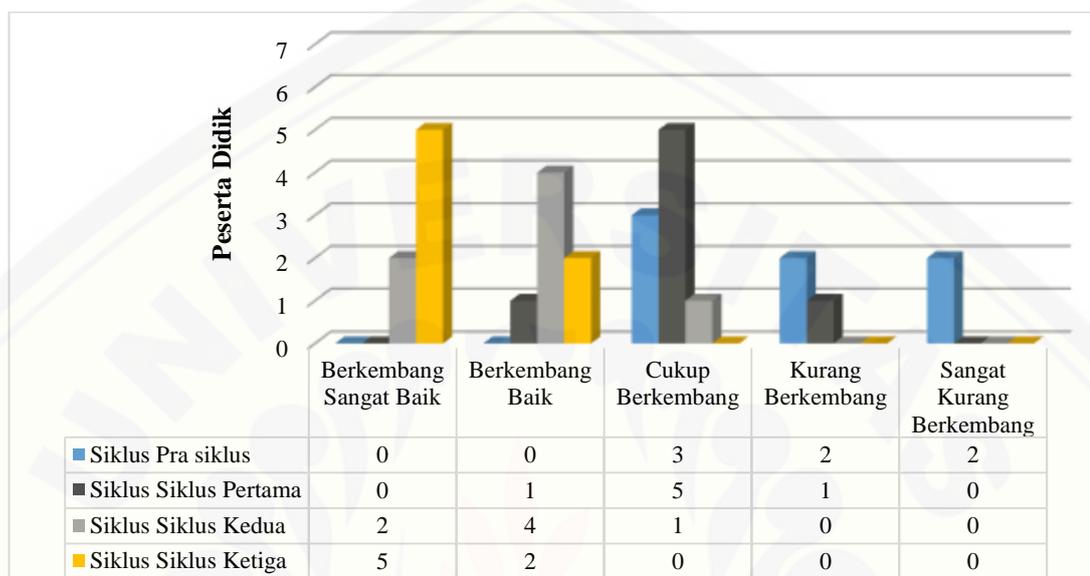


Diagram 4.10 Jumlah Peserta Didik yang Masuk ke dalam Kualifikasi Berkembang Sangat Baik, Berkembang Baik, Cukup Berkembang, Kurang Berkembang, dan Sangat Kurang Berkembang Indikator Penilaian Pengembangan Pemikiran

4.5.7 Penalaran

Perkembangan kognitif yang ideal menurut Piaget (dalam Ahmad Susanto, 2012:48) salah satunya yaitu penalaran. Pentingnya guru mengembangkan kognitif pada anak, adalah agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran, baik yang terjadi secara alamiah (spontan), maupun melalui proses ilmiah (percobaan). Dalam aspek penilaian penalaran Kelompok B POS PAUD Catleya 60 Kabupaten Jember dari hasil observasi pra siklus pada tanggal 19 Januari 2015 dan pelaksanaan evaluasi pembelajaran pada tanggal 20 Januari 2015 diperoleh data sebagai berikut 5 peserta didik dengan kualifikasi cukup berkembang dan 2 peserta didik sangat kurang berkembang. Pembelajaran dengan tema keluarga ini peserta didik diminta untuk melakukan penalaran tentang pencocokan peran anggota keluarga.

Siklus pertama untuk pembelajaran pertama dilaksanakan pada tanggal 26 Januari 2015 dan evaluasi pembelajaran pada tanggal 27 Januari 2015 dengan

diperoleh data sebagai berikut 1 peserta didik dengan kualifikasi berkembang baik, 5 peserta didik cukup berkembang, dan 1 peserta didik kurang berkembang. Untuk siklus kedua dalam pembelajaran pertama dilaksanakan pada tanggal 02 Februari 2015 dan evaluasi pembelajaran pada tanggal 03 Februari 2015 dengan diperoleh data sebagai berikut 4 peserta didik dalam kualifikasi berkembang baik dan 3 peserta didik cukup berkembang. Siklus ketiga untuk pembelajaran pertama dilaksanakan pada tanggal 09 Februari 2015 dan evaluasi pembelajaran pada tanggal 10 Februari 2015 dengan diperoleh data sebagai berikut 3 peserta didik dalam kualifikasi berkembang sangat baik dan 4 peserta didik berkembang baik.

Dari hasil pra siklus sampai siklus dapat dikatakan bahwa permainan *flash card* baik untuk diterapkan dalam membantu peserta didik untuk melakukan penalaran dari gambar *flash card* yang dilihatnya. Keberhasilan ini karena peserta didik mulai terbiasa untuk melakukan penalaran mengenai apa yang dilihatnya dalam permainan *flash card* setiap serinya. Hasil pra siklus sampai siklus ketiga dapat dirangkum dalam Tabel 4.15 berikut ini.

Tabel 4.15 Hasil Analisis Deskriptif Kuantitatif Tentang Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan *Flash Card* Indikator Penilaian Penalaran

Kualifikasi	Siklus			
	Pra siklus	Siklus Pertama	Siklus Kedua	Siklus Ketiga
Berkembang Sangat Baik	-	-	-	3
Berkembang Baik	-	1	4	4
Cukup Berkembang	5	5	3	-
Kurang Berkembang	-	1	-	-
Sangat Kurang Berkembang	2	-	-	-

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 4.15 tersebut kemudian dapat diperjelas data peserta didik yang dalam kualifikasi sangat kurang berkembang sampai berkembang sangat baik dari pra siklus sampai siklus ketiga dengan diagram batang sebagai berikut:

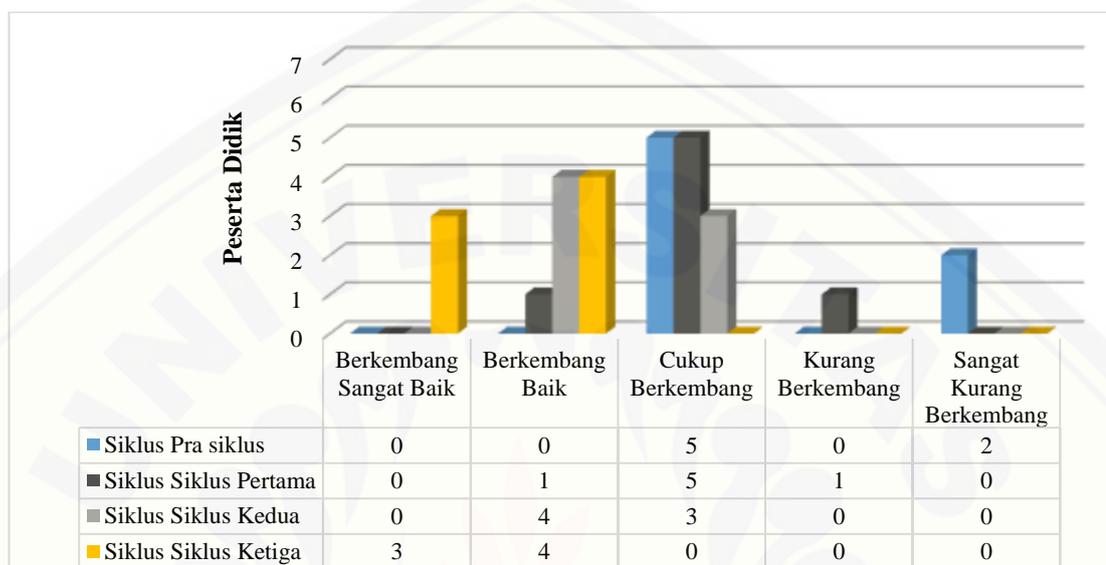


Diagram 4.11 Jumlah Peserta Didik yang Masuk ke dalam Kualifikasi Berkembang Sangat Baik, Berkembang Baik, Cukup Berkembang, Kurang Berkembang, dan Sangat Kurang Berkembang Indikator Penilaian Penalaran

4.5.8 Daya Persepsi

Perkembangan kognitif yang ideal menurut Piaget (dalam Ahmad Susanto, 2012:48) salah satunya yaitu persepsi. Pentingnya guru mengembangkan kognitif pada anak, adalah agar anak mampu mengembagkan daya persepinya berdasarkan apa yang dilihat, didengar, dan dirasakan, sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif. Dalam aspek penilaian daya persepsi Kelompok B POS PAUD Catleya 60 Kabupaten Jember dari hasil observasi pra siklus pada tanggal 19 Januari 2015 dan evaluasi pada tanggal 20 Januari 2015 diperoleh data sebagai berikut 5 peserta didik dalam kualifikasi kurang berkembang dan 2 peserta didik sangat kurang berkembang. Peserta didik pada pembelajaran pra siklus dengan tema keluarga ini diminta untuk mengutarakan persepinya dengan ikut serta memberikan rangkuman.

Siklus pertama untuk pembelajaran pertama dilaksanakan pada tanggal 26 Januari 2015 dan evaluasi pembelajaran dilaksanakan pada tanggal 27 Januari 2015 dengan diperoleh data sebagai berikut 5 peserta didik dalam kualifikasi cukup berkembang dan 2 peserta didik kurang berkembang. Untuk siklus kedua dalam pembelajaran pertama dilaksanakan pada tanggal 02 Februari 2015 dan evaluasi pembelajaran dilaksanakan pada tanggal 03 Februari 2015 dengan diperoleh data sebagai berikut 3 peserta didik dalam kualifikasi berkembang baik, 3 peserta didik cukup berkembang, dan 1 peserta didik kurang berkembang. Siklus ketiga untuk pembelajaran pertama dilaksanakan pada tanggal 09 Februari 2015 dan evaluasi pembelajaran dilaksanakan pada tanggal 10 Februari 2015 dengan diperoleh data sebagai berikut 3 peserta didik dalam kualifikasi berkembang sangat baik dan 4 peserta didik berkembang baik.

Dari hasil pra siklus sampai siklus ketiga dapat dikatakan bahwa permainan *flash card* baik untuk diterapkan dalam membantu peserta didik untuk berani dalam mengutarakan persepsinya dari gambar *flash card* yang dilihatnya. Keberhasilan ini karena peserta didik mulai terbiasa untuk mengutarakan persepsinya mengenai apa yang telah dipelajari dalam permainan *flash card* di setiap serinya. Hasil pra siklus sampai siklus ketiga dirangkum dalam Tabel 4.16 berikut ini.

Tabel 4.15 Hasil Analisis Deskriptif Kuantitatif Tentang Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan *Flash Card* Indikator Penilaian Daya Persepsi

Kualifikasi	Siklus			
	Pra siklus	Siklus Pertama	Siklus Kedua	Siklus Ketiga
Berkembang Sangat Baik	-	-	-	4
Berkembang Baik	-	-	3	3
Cukup Berkembang	-	4	3	-
Kurang Berkembang	4	3	1	-
Sangat Kurang Berkembang	3	-	-	-

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 4.16 tersebut kemudian dapat diperjelas data peserta didik yang dalam kualifikasi sangat kurang berkembang sampai berkembang sangat baik dari pra siklus sampai siklus ketiga dengan diagram batang sebagai berikut:

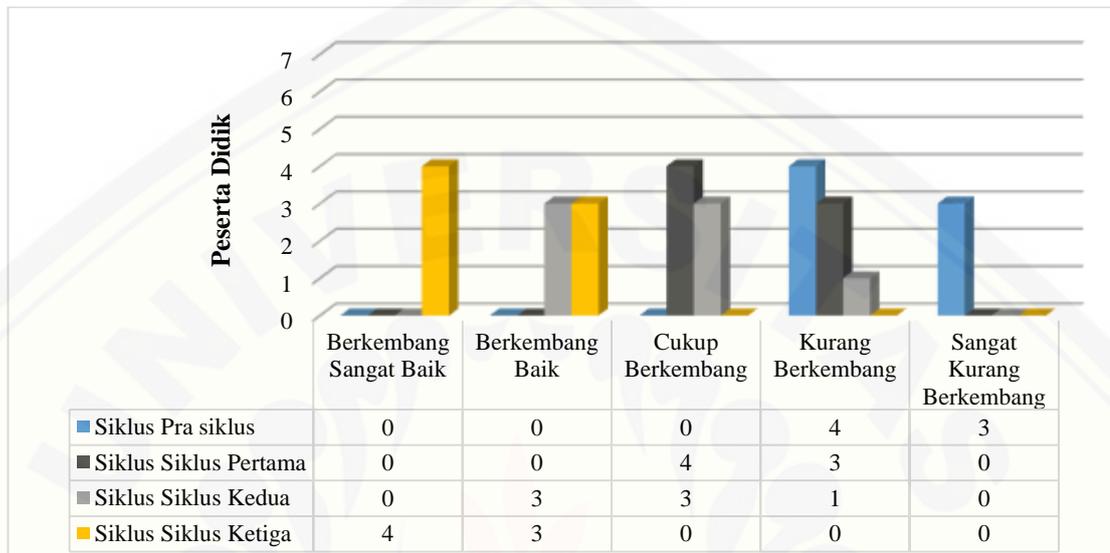


Diagram 4.12 Jumlah Peserta Didik yang Masuk ke dalam Kualifikasi Berkembang Sangat Baik, Berkembang Baik, Cukup Berkembang, Kurang Berkembang, dan Sangat Kurang Berkembang Indikator Penilaian Daya Persepsi

BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini akan diuraikan tentang: 5.1 Kesimpulan; dan 5.2 Saran.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan melalui beberapa tindakan, dari siklus pertama, kedua, dan ketiga dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan *flash card* sangat tepat untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini. Secara khusus, penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut.

- a. Penerapan permainan *flash card* dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini. Hal ini ditunjukkan dari hasil analisis yang didapatkan bahwa secara keseluruhan hasil rata-rata kemampuan kognitif anak dari daya persepsi; daya ingat; mengembangkan pemikiran; memahami simbol-simbol; mampu melakukan penalaran-penalaran dan; mampu memecahkan persoalan peserta didik Kelompok B POS PAUD Catleya 60 Kabupaten Jember dari kegiatan pra siklus sampai melaksanakan siklus ketiga semakin meningkat. Hasil evaluasi pra siklus diperoleh data 4 peserta didik cukup berkembang dan 3 peserta didik kurang berkembang. Hasil evaluasi siklus pertama diperoleh data 3 peserta didik berkembang baik, 3 peserta didik cukup berkembang, dan 1 peserta didik kurang berkembang. Hasil evaluasi siklus kedua diperoleh data 3 peserta didik berkembang sangat baik dan 4 peserta didik berkembang baik. Hasil evaluasi siklus ketiga diperoleh data 7 peserta didik berkembang sangat baik.
- b. Pembelajaran dengan menggunakan permainan *flash card* juga mampu melatih ketertiban peserta didik dalam mengikuti pembelajaran serta berkonsentrasi dalam bermain *flash card*. Permainan ini dapat membiasakan peserta didik untuk tertib pada peraturan sehingga peserta didik mampu mengikuti pembelajaran dari awal sampai akhir dengan baik dan memenuhi aturan pembelajaran yang ada.

5.2 Saran

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang diuraikan sebelumnya serta data dan bukti nyata yang didapat setelah penerapan permainan *flash card* yang ternyata mampu meningkatkan perkembangan kognitif anak, maka peneliti menyarankan hal-hal berikut ini.

a. Penelitian Lebih Lanjut

Mengingat pelaksanaan penelitian ini hanya berjalan dalam tiga siklus serta dengan subyek yang cukup, yaitu 7 peserta didik yang terdaftar di Kelompo B POS PAUD Catleya 60 Kabupaten Jember, peneliti atau guru lain diharapkan dapat melanjutkan untuk mendapatkan temuan yang lebih signifikan.

b. Bagi Pendidik dan Orang Tua

Dari hasil penelitian tersebut diharapkan pendidik dan orang tua dapat menerapkan permainan *flash card* dalam membantu mengembangkan aspek perkembangan kognitif anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu dan Munawar Sholeh. 2005. *Psikologi Perkembangan*. Cetakan Pertama. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafinda Persada.
- Aqib, Zainal, dkk. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD, SLB, TK*. Cetakan V. Bandung: CV YRAMA WIDYA.
- Badan Penerbit Universitas Jember. 2012. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Edisi Ketiga. Jember: Jember University Press.
- Dana, Safitri. 2014. *Peningkatan Kemampuan Daya Ingat Melalui Permainan Puzzle Pada Anak Usia 5-6 Tahun*. (Artikel Penelitian). Pontianak: Universitas Tanjungpura.
[http://download.portalgaruda.org/article.php?article=158233&val=2338&title=PENINGKATAN KEMAMPUAN DAYA INGAT MELALUI PERMAINAN PUZZLE PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN](http://download.portalgaruda.org/article.php?article=158233&val=2338&title=PENINGKATAN%20KEMAMPUAN%20DAYA%20INGAT%20MELALUI%20PERMAINAN%20PUZZLE%20PADA%20ANAK%20USIA%205-6%20TAHUN) [22 Februari 2014]
- Depdikbud. 1998. *Tata Bahasa Buku Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Depdikbud. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Depdiknas. 2009. *Permendiknas No. 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Direktorat Jenderal Pendidikan Luar Sekolah dan Pemuda. 2009. *Acuan Menu Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini (Menu Pembelajaran Generik)*. Jakarta: Depdiknas.
- Domba. 2009. *Kartu Bergambar Flashcard*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Holt, 1991. *Child Development And Personality*. Alih Bahasa Dr. Med Meitasari Tjandrasa. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Musfiroh, Tadzikiroatun. 2008. *Memilih, Menyusun Dan Menyajikan Cerita Untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Tiara Wacana.

- Mussen, Paul Henry, dkk. 1984. *Perkembangan dan Kepribadian Anak* (Alih Bahasa dr. Med. Meitasari Tjandrasa). Jakarta: Erlangga.
- Ningsih, Ida Rahayu. 2011. *Penggunaan Media Flashcard Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Menulis Aksara Jawa Pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah I Kebumen*. (Skripsi). Purworejo: Universitas Muhammadiyah. http://eprints.walisongo.ac.id/501/3/073911024_Bab2.pdf [22 Februari 2014]
- Rahayu, Ria Puji dan Rina Mulyati S.Psi; Msi. 2006. *Metode Konsentrasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Memaca Dalam Hati*. (Skripsi). Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.
- Rifa, Iva. 2012. *Koleksi Games Edukatif Di Dalam Dan Di Luar Sekolah*. Jogjakarta: FlashBooks.
- Santrock, John W. 2011. *Masa Perkembangan Anak ---Children---*. Edisi 11 buku 1. Jakarta: Salemba Humanika.
- Saradayrian, T. 2004. *The Power OfMind Menguak Rahasia Kekuatan Pikiran Anda*. Jakarta: Delphi Publisher.
- Soedarso. 2004. *Speed Reading: Sistem Membaca Cepat dan Efektif*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sulthon Masyhud, M. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan : Penuntun Teori dan Praktik Penelitian Bagi Calon Guru, Guru dan Praktisi Pendidikan*. Edisi 4. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen Dan Profesi Kependidikan (LPMPK).
- Sumanto. 1995. *Metodologi Penelitian Sosial Dan Pendidikan*. Edisi Kedua, Cetakan Pertama. Yogyakarta: ANDI OFFSET.
- Surajiyo. 2007. *Filsafat Ilmu dan Perkembangannya di Indonesia*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suroso. 2004. *Smart Brain Meningkatkan Ketajaman Memori Berpikir*. Surabaya: SIC.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Tarigan, H.G. (1994). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, Bandung: Angkasa
- Tilaar. 2010. *Media Pembelajaran Aktif*. Edisi Ke III. Bandung: Nuansa Cendeki



LAMPIRAN

Lampiran 1

MATRIK PENELITIAN

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan <i>Flash Card</i> di POS PAUD Catleya 60 Kabupaten Jember	Apakah Penggunaan Permainan <i>Flash Card</i> Dapat Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di Kelompok B POS PAUD Catleya 60?	<ol style="list-style-type: none"> Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Permainan <i>Flash Card</i> 	<ol style="list-style-type: none"> Pengetahuan Umum dan Sains Konsep Bentuk, Warna, Ukuran dan Pola <ol style="list-style-type: none"> Mengembangkan daya ingat Melatih kemampuan konsentrasi Meningkatkan kosa kata 	<ol style="list-style-type: none"> Data Primer : hasil observasi yaitu skala penilaian setiap siklus dari peserta didik Kelompok B POS PAUD Catleya 60 Data Sekunder: dokumentasi dan kepustakaan 	<ol style="list-style-type: none"> Penentuan daerah penelitian melalui <i>purposive area</i> (POS PAUD Catleya 60). Subyek penelitian diambil dengan teknik sampel bertujuan Teknik pengumpulan data: <ol style="list-style-type: none"> Observasi Skala Penilaian Dokumentasi Teknik analisis data : rumus mean $\bar{x} = \frac{x_1 + x_2 + \dots + x_n}{n}$

Lampiran 2

**PEMBELAJARAN MENUGENERIK ANAK USIA DINI – 2009
USIA PERKEMBANGAN 4-5 TAHUN**

Agama dan Moral	Motorik Kasar	Motorik Halus	Bahasa	Kognitif	Sosial Emosional	Seni	Keterampilan Hidup
<ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat menyanyikan lagulagu bernuansa imtaq (lebih dari 3 lagu) 2. Dapat Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan sehari-hari dengan baik 3. Dapat melakukan gerakan ibadah 4. Dapat menyimak dan mencerita 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat berdiri dengan satu kaki hingga 10 detik 2. Dapat berjalan ke depan mengikuti garis dengan menggunakan tumit/jinjit sejauh 2 meter 3. Dapat melompat rintangan ke 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat menjepit kertas dengan alat penjepit 2. Dapat merapihkan lipatan kertas dengan jari 3. Dapat membatun menara dari banyak balok 4. Dapat mengga 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat menggunakan kata sambung “tapi” 2. Dapat mendefinisikan katakata yang sederhana 3. Dapat menanyakan arti berbagai kata 4. Dapat menceritakan perbedaan suatu benda 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat memperoleh informasi tentang sesuatu yang nyata melalui buku 2. Dapat mencoba untuk menceritakan kembali suatu cerita berdasarkan ingatannya 3. Dapat mengikuti buku yang sedang dibacanya 4. Dapat mencocokkan lebih dari 11 warna 5. Dapat menunjukkan sekitar 11 warna yang diminta 6. Dapat menyebutkan 11 warnayang ditunjuk 7. Dapat mencocokkan bentuk lingkaran, 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat bermain sedikitnya satu permainan di atas meja dengan pengawasan 2. Masih belum lancar mengikuti arahan secara verbal dalam bermain 3. Dapat menunggu giliran dalam 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat menyanyikan lagu lengkap sesuai irama 2. Dapat mencipta / mengarang / mengubahkan syair lagu 3. Dapat memainkan alat musik 4. Dapat melukis/ menggambar / 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat memegang garpu dengan jari-jari 2. Dapat menggunakan pisau untuk mengoles 3. Dapat melepaskan pakaian yang harus ditarik ke atas 4. Dapat berpakaian sendiri tanpa diawasi kecuali untuk mengencangkan

<p>kan kembali cerita bernuansa imtaq</p> <p>5. Dapat Menyebutkan dan mengetahui beberapa sifat Tuhan</p> <p>6. Dapat meniru dan mengerti (tahu arti) kalimat yang baik</p> <p>7. Dapat mengucapkan salam</p> <p>8. Dapat mengenal kata-kata santun (maaf, tolong)</p>	<p>berbagai arah dengan satu atau dua kaki</p> <p>4. Dapat melompat satu kaki secara bergantian sebanyak tiga kali</p> <p>5. Dapat menendang bola dengantangan terarah</p> <p>6. Dapat berjalan di atas balok titian dengan seimbang menggunakan</p>	<p>mbar bentuk manusia</p> <p>5. Dapat menirukan bentuk, silang, bujur sangkar, bulat, persegi panjang, segitiga</p> <p>6. Dapat menggantung di luar bentuk-bentuk geometri</p>	<p>5. Dapat menceritakan persamaan suatu benda</p> <p>6. Dapat menyebutkan kota asalnya</p> <p>7. Dapat menyebutkan alamat rumahnya</p> <p>8. Dapat mengerti dan melaksanakan 3 perintah</p> <p>9. Dapat menunjukan sekitar 13 macam benda yang diminta</p> <p>10. Dapat menyebutkan 13</p>	<p>bujur sangkar, segitiga, persegi panjang</p> <p>8. Dapat menunjukkan bentuk lingkaran, bujur sangkar, segitiga dan persegi panjang jika diminta</p> <p>9. Dapat menyebutkan bentuk lingkaran dan bujur sangkar yang ditunjuk</p> <p>10. Dapat memahami konsep banyak/ sedikit, kecil/besar, penuh/ kosong, ringan/berat, pendek/tinggi, kurus/gemuk, kurang/lebih, pendek/panjang, cepat/lambat, sedikit/ banyak, tebal/tipis, sempit/lebar</p> <p>11. Dapat memahami konsep buka/tutup, depan/ belakang, Keluar/masuk,</p>	<p>bermain tanpa pengawasan</p> <p>4. Dapat mempertunjukkan suruhan sederhana</p> <p>5. Tidak mengganggu teman dengan sengaja</p> <p>6. Berani pergi ke sekolah sendiri</p> <p>7. Dapat memilih kegiatan sendiri</p> <p>8. Dapat menunjukkan ekspresi wajar saat</p>	<p>membuat pola/ meronce / menganyam / mencocok / membentuk dengan berbagai alat</p>	<p>5. Dapat membuka retsleting</p> <p>6. Dapat mengenakan ikat pinggang</p> <p>7. Dapat menalikan tali sepatu</p> <p>8. Dapat berusaha untuk membuat pita tali sepatu</p> <p>9. Dapat mengenakan pakaian sendiri setelah BAB/BAK</p> <p>10. Dapat cebok sendiri</p> <p>11. Sudah memahami kebersihan di kamar mandi (siram WC, cuci dan</p>
--	--	---	---	---	--	--	---

	<p>berbagai sikap tangan</p> <p>7. Dapat menangkap bola dengan kedua tangan dari arah lurus</p> <p>8. Dapat melempar bola ke berbagai arah</p>		<p>benda yang ditunjuk</p>	<p>dibelakang/ di depan, dasar/atas, di atas/di bawah, naik/turun, maju/mundur, menjauh/ mendekat, rendah/tinggi, melebihi/ kurang dari</p> <p>12. Dapat mengklasifikasi sekitar delapan macam benda</p> <p>13. Dapat mengerti apa yang harus dilakukandalam situasi tertentu</p> <p>14. Dapat mengenal sedikitnya 12 fungsi benda</p>	<p>mara, sedih, takut</p> <p>9. Dapat menjadi pendengar dan pembicara yang baik</p> <p>10. Dapat memperlihatkan kasih sayang kepada ciptaan Tuhan melalui belaian dan rangkulan</p>	<p>mengeringkan tangan)</p> <p>12. Dapat mencuci muka sendiri</p> <p>13. Dapat mandi dengan bantuan</p> <p>14. Setelah mandi mengeringkan badan sendiri</p> <p>15. Dapat menyisir rambut sendiri</p> <p>16. Dapat Menggosok gigi sendiri</p>
--	--	--	----------------------------	--	---	--

Lampiran 3

**RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)
PRA SIKLUS PEMBELAJARAN PERTAMA
POS PAUD CATLEYA 60
KELOMPOK/USIA < 4 – 5 TAHUN**

TEMA : Keluargaku
 KOSA KATA/SUB TEMA : Ayah, Ibu, Kakek, Nenek, Kakak dan Adik
 SEMESTER/MINGGU : II/IV
 HARI/TANGGAL : Senin, 19 Januari 2015
 JURNAL PAGI : - Bersikap doa
 - Membaca surat Al-fatihah
 - Membaca 2 kalimat syahadat dan artinya
 - Membaca doa sebelum belajar dan artinya

INDIKATOR	MATERI	KEGIATAN PEMBELAJARAN		PENILAIAN
		GURU	PESERTA DIDIK	
1. Memperoleh informasi tentang aturan dalam pembelajaran	Anggota Keluargaku	a. Guru menceritakan mengenai aturan pembelajaran	a. Peserta didik mendengarkan dan melaksanakan informasi mengenai aturan pembelajaran	a. Pratek
2. Mampu menceritakan kembali suatu cerita berdasarkan ingatannya mengenai aturan pembelajaran		b. Guru meminta peserta didik untuk menceritakan ulang mengenai aturan pembelajaran	b. Peserta didik menceritakan kembali mengenai aturan pembelajaran	b. Lisan

3. Mengikuti aturan pembelajaran yang disampaikan		c. Guru meminta peserta didik untuk berkonsentrasi dalam pembelajaran	c. Peserta didik berkonsentrasi penuh dalam pembelajaran	c. Praktek
4. Mampu menyebutkan anggota keluarga yang dilihatnya;		d. Guru menunjukkan gambar mengenai anggota keluarga kepada peserta didik dan menanyakan nama-namanya di keluarga masing-masing	d. Peserta didik memperhatikan, mendengarkan, dan menyebut ulang dan nama dari anggota keluarga yang diperlihatkan oleh guru	d. Praktek dan Lisan
5. Mampu menunjukkan anggota keluarga;		e. Guru meminta peserta didik untuk menunjukkan ulang anggota keluarga berdasarkan apa yang dikatakan guru	e. Peserta didik menunjukkan anggota keluarga berdasarkan perintah	e. Praktek
6. Mampu menceritakan aktivitas masing-masing anggota keluarganya;		f. Memulai pembelajaran dengan meminta peserta didik untuk menceritakan aktivitas anggota keluarganya	f. Peserta didik menceritakan aktivitas anggota keluarganya	f. Praktek dan Lisan
7. Mencocokkan peran dari anggota keluarganya		g. Guru memberikan tebakan kepada peserta didik mengenai peran ayah, ibu, kakek, nenek, kakak, dan adik	g. Peserta didik mencocokkan tebakan dari guru apakah tebakan itu peran dari ayah, ibu, kakek, nenek, kakak, dan adik	g. Praktek
8. Memberikan rangkuman mengenai macam-macam bentuk geometri		h. Bersama-sama memberikan rangkuman mengenai materi pembelajaran tentang anggota keluarga	h. Bersama-sama memberikan rangkuman mengenai anggota keluarga	h. Lisan

JURNAL SIANG

: - Membaca doa akhir majelis
- Kuis

ANGGOTA KELUARGAKU



Lampiran 4

**RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)
PRA SIKLUS PEMBELAJARAN KEDUA
POS PAUD CATLEYA 60
KELOMPOK/USIA < 4 – 5 TAHUN**

TEMA : Keluargaku
 KOSA KATA/SUB TEMA : Kakak dan Adik
 SEMESTER/MINGGU : II/IV
 HARI/TANGGAL : Selasa, 20 Januari 2015
 JURNAL PAGI : - Bersikap doa
 - Membaca surat Al-fatihah
 - Membaca 2 kalimat syahadat dan artinya
 - Membaca doa sebelum belajar dan artinya

INDIKATOR	MATERI	KEGIATAN PEMBELAJARAN		PENILAIAN
		GURU	PESERTA DIDIK	
1. Memperoleh informasi tentang aturan dalam pembelajaran	Aktivitas Keluarga	a. Guru menceritakan mengenai aturan pembelajaran	a. Peserta didik mendengarkan dan melaksanakan informasi mengenai aturan pembelajaran	a. Pratek
2. Mampu menceritakan kembali suatu cerita berdasarkan ingatannya mengenai aturan pembelajaran		b. Guru meminta peserta didik untuk menceritakan ulang mengenai aturan pembelajaran	b. Peserta didik menceritakan kembali mengenai aturan pembelajaran	b. Lisan

3. Mengikuti aturan pembelajaran yang disampaikan		c. Guru meminta peserta didik untuk berkonsentrasi dalam pembelajaran	c. Peserta didik berkonsentrasi penuh dalam pembelajaran	c. Praktek
4. Mampu menyebutkan aktivitas keluarga yang dilihatnya;		d. Guru menunjukkan gambar mengenai aktivitas suatu anggota keluarga kepada peserta didik	d. Peserta didik memperhatikan, mendengarkan, dan menyebut ulang aktivitas dari suatu anggota keluarga yang diperlihatkan oleh guru	d. Praktek dan Lisan
5. Mampu menunjukkan anggota keluarga;		e. Guru meminta peserta didik untuk menunjukkan ulang anggota keluarga berdasarkan apa yang dikatakan guru	e. Peserta didik menunjukkan anggota keluarga berdasarkan perintah	e. Praktek
6. Mampu menceritakan aktivitas suatu anggota keluarga;		f. Memulai pembelajaran dengan meminta peserta didik untuk mewarnai aktivitas keluarga dan menceritakan aktivitas tersebut	f. Peserta didik mewarnai suatu aktivitas keluarga dan menceritakan aktivitas anggota keluarga tersebut	f. Praktek dan Lisan
7. Mencocokkan warna dari anggota keluarganya		g. Guru meminta peserta didik untuk mencocokkan warna-warna yang digunakan dalam mewarnai suatu aktivitas keluarga	g. Peserta didik mencocokkan warna-warna yang diminta guru dari hasil mewarnai suatu aktivitas keluarga	g. Praktek
8. Memberikan rangkuman mengenai macam-macam bentuk geometri		h. Bersama-sama memberikan rangkuman mengenai materi pembelajaran tentang aktivitas anggota keluarga	h. Bersama-sama memberikan rangkuman mengenai aktivitas anggota keluarga	h. Lisan

JURNAL SIANG

: - Membaca doa akhir majelis
- Kuis

AKTIVITAS KELUARGA



Lampiran 5

**RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)
SIKLUS PERTAMA PEMBELAJARAN PERTAMA
POS PAUD CATLEYA 60
KELOMPOK/USIA < 4 – 5 TAHUN**

TEMA : Keluargaku
 KOSA KATA/SUB TEMA : Kakak dan Adik
 SEMESTER/MINGGU : II/V
 HARI/TANGGAL : Senin, 26 Januari 2015
 JURNAL PAGI : - Bersikap doa
 - Membaca surat Al-fatihah
 - 2 kalimat syahadat dan artinya
 - Doa sebelum belajar dan artinya

INDIKATOR	MATERI	KEGIATAN PEMBELAJARAN		PENILAIAN
		GURU	PESERTA DIDIK	
1. Memperoleh informasi tentang aturan permainan <i>flash card</i>	Kesukaan Bentuk Geometri Kakak dan Adikku	a. Guru menceritakan mengenai aturan permainan <i>flash card</i>	a. Peserta didik mendengarkan dan melaksanakan informasi mengenai aturan permainan <i>flash card</i>	a. Pratek
2. Mampu menceritakan kembali suatu cerita berdasarkan ingatannya mengenai aturan permainan <i>flash card</i>		b. Guru meminta peserta didik untuk menceritakan ulang mengenai aturan permainan <i>flash card</i>	b. Peserta didik menceritakan kembali mengenai aturan permainan <i>flash card</i>	b. Lisan

3. Mengikuti aturan permainan <i>flash card</i> yang disampaikan		c. Guru meminta peserta didik untuk berkonsentrasi dalam permainan <i>flash card</i>	c. Peserta didik berkonsentrasi penuh pada permainan <i>flash card</i>	c. Praktek
4. Mampu menyebutkan bentuk lingkaran, bujur sangkar, segitiga, persegi panjang, dll sesuai dengan gambar <i>flash card</i> seri bentuk yang dilihatnya;		d. Guru menunjukkan bentuk-bentuk geometri kepada peserta didik	d. Peserta didik memperhatikan, mendengarkan, dan menyebut ulang mengenai bentuk-bentuk geometri yang ditunjukkan oleh guru	d. Praktek dan Lisan
5. Mampu menunjukkan bentuk lingkaran, bujur sangkar, segitiga dan persegi panjang dari gambar-gambar <i>flash card</i> seri bentuk;		e. Guru meminta peserta didik untuk menunjukkan ulang bentuk-bentuk geometri berdasarkan bentuk apa yang dikatakan guru	e. Peserta didik menunjukkan bentuk-bentuk geometri berdasarkan perintah	e. Praktek
6. Mampu menceritakan bentuk lingkaran dan bujur sangkar dalam kehidupan sehari-hari;		f. Memulai permainan <i>flash card</i> dengan cara menunjukkan 1 bentuk geometri dengan waktu tidak lebih dari 1 detik	f. Peserta didik memulai permainan dengan konsentrasi penuh pada gambar dan mengingat bentuk geometri yang ditunjukkan guru serta menceritakan mengenai gambar <i>flash card</i> yang dilihatnya	f. Praktek dan Lisan

7. Mencocokkan bentuk lingkaran, bujur sangkar, segitiga, persegi panjang		g. Guru meminta kepada peserta didik untuk mencocokkan bentuk geometri yang dilihat ke benda di sekeliling kelas	g. Mencocokkan bentuk geometri yang dilihat ke benda-benda di sekeliling kelas	g. Praktek
8. Memberikan rangkuman mengenai macam-macam bentuk geometri		h. Bersama-sama memberikan rangkuman mengenai materi pembelajaran tentang bentuk geometri	h. Bersama-sama memberikan rangkuman mengenai bentuk geometri yang sudah dipelajarinya	h. Lisan

JURNAL SIANG

: - Membaca doa akhir majelis
- Kuis

Lampiran 6

**RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)
SIKLUS PERTAMA PEMBELAJARAN KEDUA
POS PAUD CATLEYA 60
KELOMPOK/USIA < 4 – 5 TAHUN**

TEMA : Keluargaku
 KOSA KATA/SUB TEMA : Kakak dan Adik
 SEMESTER/MINGGU : II/V
 HARI/TANGGAL : Selasa, 27 Januari 2015
 JURNAL PAGI : - Bersikap doa
 - Membaca surat Al-fatihah
 - Membaca 2 kalimat syahadat dan artinya
 - Membaca doa sebelum belajar dan artinya

INDIKATOR	MATERI	KEGIATAN PEMBELAJARAN		PENILAIAN
		GURU	PESERTA DIDIK	
1. Memperoleh informasi tentang aturan permainan <i>flash card</i>	Kesukaan Bentuk Geometri Kakak dan Adikku	a. Guru menceritakan mengenai aturan permainan <i>flash card</i>	a. Peserta didik mendengarkan dan melaksanakan informasi mengenai aturan permainan <i>flash card</i>	a. Pratek
2. Mampu menceritakan kembali suatu cerita berdasarkan ingatannya mengenai aturan permainan <i>flash card</i>		b. Guru meminta peserta didik untuk menceritakan ulang mengenai aturan permainan <i>flash card</i>	b. Peserta didik menceritakan kembali mengenai aturan permainan <i>flash card</i>	b. Lisan

3. Mengikuti aturan permainan <i>flash card</i> yang disampaikan		c. Guru meminta peserta didik untuk berkonsentrasi dalam permainan <i>flash card</i>	c. Peserta didik berkonsentrasi penuh pada permainan <i>flash card</i>	c. Praktek
4. Mampu menyebutkan bentuk lingkaran, bujur sangkar, segitiga, persegi panjang, dll sesuai dengan gambar <i>flash card</i> seri bentuk yang dilihatnya;		d. Guru menunjukkan bentuk-bentuk geometri kepada peserta didik	d. Peserta didik memperhatikan, mendengarkan, dan menyebut ulang mengenai bentuk-bentuk geometri yang ditunjukkan oleh guru	d. Praktek dan Lisan
5. Mampu menunjukkan bentuk lingkaran, bujur sangkar, segitiga dan persegi panjang dari gambar-gambar <i>flash card</i> seri bentuk;		e. Guru meminta peserta didik untuk menunjukkan ulang bentuk-bentuk geometri berdasarkan bentuk apa yang dikatakan guru	e. Peserta didik menunjukkan bentuk-bentuk geometri berdasarkan perintah	e. Praktek
6. Mampu menceritakan bentuk lingkaran dan bujur sangkar dalam kehidupan sehari-hari;		f. Memulai permainan <i>flash card</i> dengan cara menunjukkan 1 bentuk geometri dengan waktu tidak lebih dari 1 detik	f. Peserta didik memulai permainan <i>flash card</i> dengan konsentrasi penuh pada gambar <i>flash card</i> dan mengingat bentuk geometri yang ditunjukkan guru lalu mewarnai gambar bentuk geometri yang dilihatnya serta menceritakan gambar <i>flash card</i> yang diwarnainya	f. Praktek dan Lisan

7. Mencocokkan bentuk lingkaran, bujur sangkar, segitiga, persegi panjang		g. Guru meminta kepada peserta didik untuk mencocokkan bentuk geometri yang dilihat ke benda di sekeliling kelas	g. Mencocokkan bentuk geometri yang dilihat ke benda-benda di sekeliling kelas	g. Praktek
8. Memberikan rangkuman mengenai macam-macam bentuk geometri		h. Bersama-sama memberikan rangkuman mengenai materi pembelajaran tentang bentuk geometri	h. Bersama-sama memberikan rangkuman mengenai bentuk geometri yang sudah dipelajarinya	h. Lisan

JURNAL SIANG : - Membaca doa akhir majelis
 - Kuis

Lampiran 7

**RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)
SIKLUS KEDUA PEMBELAJARAN PERTAMA
POS PAUD CATLEYA 60
KELOMPOK/USIA < 4 – 5 TAHUN**

TEMA : Keluargaku
 KOSA KATA/SUB TEMA : Kakek dan Nenek
 KELOMPOK/USIA : 4 – 5 tahun
 SEMESTER/MINGGU : II/I
 HARI/TANGGAL : Senin, 02 Februari 2015
 JURNAL PAGI : - Bersikap doa
 - Membaca surat Al-fatihah
 - Membaca 2 kalimat syahadat dan artinya
 - Membaca doa sebelum belajar dan artinya

INDIKATOR	MATERI	KEGIATAN PEMBELAJARAN		PENILAIAN
		GURU	PESERTA DIDIK	
1. Memperoleh informasi tentang aturan permainan <i>flash card</i>	Warna Baju Kakek dan Nenek	a. Guru menceritakan mengenai aturan permainan <i>flash card</i>	a. Peserta didik mendengarkan dan memperhatikan cerita mengenai aturan permainan <i>flash card</i>	a. Pratek
2. Mencoba untuk menceritakan kembali suatu cerita berdasarkan ingatannya		b. Guru meminta peserta didik untuk menceritakan ulang mengenai aturan permainan <i>flash card</i>	b. Peserta didik menceritakan kembali mengenai aturan permainan <i>flash card</i>	b. Lisan

3. Mengikuti aturan permainan <i>flash card</i> yang disampaikan		c. Guru meminta peserta didik untuk mengikuti aturan permainan <i>flash card</i>	c. Peserta didik mengikuti aturan permainan <i>flash card</i>	c. Praktek
4. Menyebutkan warna sesuai dengan gambar <i>flash card</i> seri warna;		d. Guru menunjukkan warna-warna yang akan dimainkan kepada peserta didik	d. Peserta didik menyebutkan warnak-warna yang ditunjukkan peneliti	d. Praktek
5. Menunjukkan 11 warna dari gambar-gambar <i>flash card</i> seri warna;		e. Guru meminta peserta didik untuk menunjukkan ulang macam-macam warna yang telah ditunjukkan peneliti sebelumnya	e. Peserta didik menunjukkan ulang macam-macam warna	e. Praktek
6. Menceritakan warna dalam kehidupan sehari-hari;		f. Memulai permainan <i>flash card</i> dengan cara menunjukkan 1 bentuk geometri dengan waktu tidak lebih dari 1 detik	f. Peserta didik memulai permainan <i>flash card</i> dengan konsentrasi penuh pada gambar <i>flash card</i> dan mengingat warna yang ditunjukkan peneliti serta menceritakan mengenai warna dalam <i>flash card</i> yang dilihatnya	f. Praktek dan Lisan
7. Mencocokkan 11 warna pada peralatan sekolah dengan warna dalam <i>flash card</i>		g. Guru meminta kepada peserta didik untuk mencocokkan warna yang dilihat ke peralatan sekolah	g. Mencocokkan warna yang ditunjukkan pada <i>flash card</i> ke peralatan sekolah masing-masing	g. Praktek
8. Memberikan rangkuman mengenai macam-macam warna yang sudah dipelajarinya		h. Bersama-sama memberikan rangkuman mengenai pembelajaran <i>flash card</i> seri warna	h. Bersama-sama memberikan rangkuman mengenai pembelajaran <i>flash card</i> seri warna	h. Praktek

JURNAL SIANG

: - Membaca doa akhir majelis - Kuis

Lampiran 8

**RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)
SIKLUS KEDUA PEMBELAJARAN KEDUA
POS PAUD CATLEYA 60
KELOMPOK/USIA < 4 – 5 TAHUN**

TEMA : Keluargaku
 KOSA KATA/SUB TEMA : Kakek dan Nenek
 KELOMPOK/USIA : 4 – 5 tahun
 SEMESTER/MINGGU : II/I
 HARI/TANGGAL : Selasa, 03 Februari 2015
 JURNAL PAGI : - Bersikap doa
 - Membaca surat Al-fatihah
 - Membaca 2 kalimat syahadat dan artinya
 - Membaca doa sebelum belajar dan artinya

INDIKATOR	MATERI	KEGIATAN PEMBELAJARAN		PENILAIAN
		GURU	PESERTA DIDIK	
1. Memperoleh informasi tentang aturan permainan <i>flash card</i>	Warna Baju dan Kakek dan Nenek	a. Guru menceritakan mengenai aturan permainan <i>flash card</i>	a. Peserta didik mendengarkan dan memperhatikan cerita mengenai aturan permainan <i>flash card</i>	a. Pratek
2. Mencoba untuk menceritakan kembali suatu cerita berdasarkan ingatannya		b. Guru meminta peserta didik untuk menceritakan ulang mengenai aturan permainan <i>flash card</i>	b. Peserta didik menceritakan kembali mengenai aturan permainan <i>flash card</i>	b. Lisan
3. Mengikuti aturan permainan <i>flash card</i> yang disampaikan		c. Guru meminta peserta didik untuk mengikuti aturan permainan <i>flash card</i>	c. Peserta didik mengikuti aturan permainan <i>flash card</i>	c. Praktek

4. Menyebutkan warna sesuai dengan gambar <i>flash card</i> seri warna;		d. Guru menunjukkan warna-warna yang akan dimainkan kepada peserta didik	d. Peserta didik menyebutkan warnak-warna yang ditunjukkan peneliti	d. Praktek
5. Menunjukkan 11 warna dari gambar-gambar <i>flash card</i> seri warna;		e. Guru meminta peserta didik untuk menunjukkan ulang macam-macam warna yang telah ditunjukkan peneliti sebelumnya	e. Peserta didik menunjukkan ulang macam-macam warna	e. Praktek
6. Menceritakan warna dalam kehidupan sehari-hari;		f. Memulai permainan <i>flash card</i> dengan cara menunjukkan 1 bentuk geometri dengan waktu tidak lebih dari 1 detik	f. Peserta didik memulai permainan <i>falsh card</i> dengan konsentrasi penuh pada gambar <i>flash card</i> , mengingat, dan mewarnai gambar geometri dengan warna yang ditunjukkan peneliti serta menceritakan mengenai warna dalam <i>flash card</i> yang dilihatnya	f. Praktek dan Lisan
7. Mencocokkan 11 warna pada peralatan sekolah dengan warna dalam <i>flash card</i>		g. Guru meminta kepada murid untuk mencocokkan warna yang dilihat dalam <i>flash card</i> ke peralatan sekolah	g. Mencocokkan warna yang ditunjukkan pada <i>flash card</i> ke peralatan sekolah masing-masing	g. Praktek
8. Memberikan rangkuman mengenai macam-macam warna yang sudah dipelajarinya		h. Bersama-sama memberikan rangkuman mengenai pembelajaran <i>flash card</i> seri warna	h. Bersama-sama memberikan rangkuman mengenai pembelajaran <i>flash card</i> seri warna	h. Praktek

JURNAL SIANG

: - Membaca doa akhir majelis
- Kuis

Lampiran 9

**RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)
SIKLUS KETIGA PEMBELAJARAN PERTAMA
POS PAUD CATLEYA 60
KELOMPOK/USIA < 4 – 5 TAHUN**

TEMA : Keluargaku
 KOSA KATA/SUB TEMA : Ayah, Ibu, Kakek, Nenek, Kakak, dan Adik
 KELOMPOK/USIA : 4 – 5 tahun
 SEMESTER/MINGGU : II/II
 HARI/TANGGAL : Senin, 09 Februari 2015
 JURNAL PAGI : - Bersikap doa - Membaca surat Al-fatihah
 - Doa 2 kalimat syahadat dan artinya - Membaca doa sebelum belajar dan artinya

INDIKATOR	MATERI	KEGIATAN PEMBELAJARAN		PENILAIAN
		PENELITI	PESERTA DIDIK	
1. Dapat memperoleh informasi tentang aturan permainan <i>flash card</i>	Binatang Peliharaan Keluarga	a. Peneliti menceritakan mengenai aturan permainan <i>flash card</i>	a. Peserta didik mendengarkan dan memperhatikan cerita mengenai aturan permainan <i>flash card</i>	a. Pratek
2. Mencoba untuk menceritakan kembali aturan dalam permainan <i>flash card</i> berdasarkan ingatannya		b. Peneliti meminta peserta didik untuk menceritakan ulang mengenai aturan permainan <i>flash card</i>	b. Peserta didik menceritakan kembali mengenai aturan permainan <i>flash card</i>	b. Lisan
3. Dapat mengikuti aturan permainan <i>flash card</i> yang disampaikan		c. Peneliti meminta peserta didik untuk mengikuti aturan permainan <i>flash card</i>	c. Peserta didik mengikuti aturan permainan <i>flash card</i>	c. Praktek

4. Mampu menyebutkan nama binatang sesuai dengan gambar <i>flash card</i> seri binatang;		d. Peneliti memulai permainan <i>flash card</i> dengan cara menunjukkan 1 gambar binatang dengan waktu tidak lebih dari 1 detik	d. Peserta didik memulai permainan <i>flash card</i> dengan konsentrasi penuh pada gambar <i>flash card</i> dan mengingat nama binatang yang ditunjukkan peneliti serta menyebutkan nama binatang dalam permainan <i>flash card</i> yang dilihatnya	d. Praktek dan Lisan
5. Dapat menirukan suara binatang dalam permainan <i>flash card</i> yang dilihatnya		e. Peneliti meminta peserta didik untuk menirukan suara binatang yang telah dilihatnya dalam permainan <i>flash card</i>	e. Peserta didik menirukan suara binatang yang telah dilihatnya dalam permainan <i>flash card</i>	e. Lisan
6. Dapat menceritakan ciri-ciri binatang yang dilihatnya dalam permainan <i>flash card</i>		f. Peneliti meminta peserta didik untuk menceritakan ciri-ciri binatang yang telah dilihatnya	f. Peserta didik menceritakan ciri-ciri binatang yang telah dilihatnya dalam permainan <i>flash card</i>	f. Lisan
7. Dapat mencocokkan binatang peliharaan atau binatang yang dilindungi dalam gambar <i>flash card</i>		h. Guru meminta kepada murid untuk mencocokkan binatang yang dipelihara dan dilindungi dalam <i>flash card</i>	i. Mencocokkan warna yang ditunjukkan pada <i>flash card</i> binatang yang dipelihara atau dilindungi	i. Praktek
8. Bersama-sama memberikan rangkuman mengenai macam-macam binatang yang sudah dipelajarinya		j. Bersama-sama memberikan rangkuman mengenai pembelajaran <i>flash card</i> seri binatang	j. Bersama-sama memberikan rangkuman mengenai pembelajaran <i>flash card</i> seri binatang	i. Lisan

JURNAL SIANG

: - Membaca doa akhir majelis
- Kuis

Lampiran 10

**RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)
SIKLUS KETIGA PEMBELAJARAN KEDUA
POS PAUD CATLEYA 60
KELOMPOK/USIA < 4 – 5 TAHUN**

TEMA : Keluargaku
 KOSA KATA/SUB TEMA : Ayah, Ibu, Kakek, Nenek, Kakak, dan Adik
 KELOMPOK/USIA : 4 – 5 tahun
 SEMESTER/MINGGU : II/II
 HARI/TANGGAL : Selasa, 10 Februari 2015
 JURNAL PAGI : - Bersikap doa - Membaca surat Al-fatihah
 - 2 kalimat syahadat dan artinya - Doa sebelum belajar dan artinya

INDIKATOR	MATERI	KEGIATAN PEMBELAJARAN		PENILAIAN
		PENELITI	PESERTA DIDIK	
1. Dapat memperoleh informasi tentang aturan permainan <i>flash card</i>	Binatang Peliharaan Keluarga	a. Peneliti menceritakan mengenai aturan permainan <i>flash card</i>	a. Peserta didik mendengarkan dan memperhatikan cerita mengenai aturan permainan <i>flash card</i>	a. Pratek
2. Mencoba untuk menceritakan kembali aturan dalam permainan <i>flash card</i> berdasarkan ingatannya		b. Peneliti meminta peserta didik untuk menceritakan ulang mengenai aturan permainan <i>flash card</i>	b. Peserta didik menceritakan kembali mengenai aturan permainan <i>flash card</i>	b. Lisan
3. Dapat mengikuti aturan permainan <i>flash card</i> yang disampaikan		c. Peneliti meminta peserta didik untuk mengikuti aturan permainan <i>flash card</i>	c. Peserta didik mengikuti aturan permainan <i>flash card</i>	c. Praktek

<p>4. Mampu menyebutkan nama binatang sesuai dengan gambar <i>flash card</i> seri binatang;</p>		<p>d. Peneliti memulai permainan <i>flash card</i> dengan cara menunjukkan 1 gambar binatang dengan waktu tidak lebih dari 1 detik</p>	<p>d. Peserta didik memulai permainan <i>flash card</i> dengan konsentrasi penuh pada gambar <i>flash card</i>, mengingat gambar binatang, mewarnai gambar binatang yang dilihatnya sesuai dengan gambar binatang yang telah disediakan dalam lembar tugas, menceritakan tentang gambar binatang yang diwarnainya dalam permainan <i>flash card</i> yang dilihatnya</p>	<p>d. Praktek dan Lisan</p>
<p>5. Dapat menirukan suara binatang dalam permainan <i>flash card</i> yang dilihatnya</p>		<p>e. Peneliti meminta peserta didik untuk menirukan suara binatang yang telah dilihatnya dalam permainan <i>flash card</i></p>	<p>e. Peserta didik menirukan suara binatang yang telah dilihatnya dalam permainan <i>flash card</i></p>	<p>e. Lisan</p>
<p>6. Dapat menceritakan ciri-ciri binatang yang dilihatnya dalam permainan <i>flash card</i>;</p>		<p>f. Peneliti meminta peserta didik untuk menceritakan ciri-ciri binatang yang telah dilihatnya</p>	<p>f. Peserta didik menceritakan ciri-ciri binatang yang telah dilihatnya dalam permainan <i>flash card</i></p>	<p>f. Lisan</p>
<p>7. Dapat mencocokkan binatang peliharaan atau binatang yang dilindungi dalam gambar <i>flash card</i></p>		<p>e. Guru meminta kepada murid untuk mencocokkan binatang yang dipelihara, dilindungi, atau liardalam <i>flash card</i></p>	<p>g. Mencocokkan binatang yang ditunjukkan pada <i>flash card</i> untuk jenisbinatang yang dipelihara, dilindungi, atau liar.</p>	<p>g. Praktek</p>
<p>8. Bersama-sama memberikan rangkuman mengenai macam-macam binatang yang sudah dipelajarinya</p>		<p>h. Bersama-sama memberikan rangkuman mengenai pembelajaran <i>flash card</i> seri binatang</p>	<p>h. Bersama-sama memberikan rangkuman mengenai pembelajaran <i>flash card</i> seri binatang</p>	<p>h. Lisan</p>

JURNAL SIANG

: - Membaca doa akhir majelis

- Kuis

Lampiran 11

**LEMBAR PENILAIAN HASIL EVALUASI PRA SIKLUS
DALAM BENTUK SKOR ASLI
POS PAUD CATLEYA 60 KABUPATEN JEMBER
KELOMPOK USIA <4 – 5 TAHUN**

Hari : Selasa, 20 Januari 2015

Tema : Keluargaku

Materi :Aktivitas Keluarga

No.	Kegiatan Pembelajaran	Nama Peserta Didik						
		Putra	Arfan	Subhan	Sella	Ized	Yunus	Desi
1	Mendengarkan dan melaksanakan informasi mengenai aturan pembelajaran	1	3	2	2	2	3	2
2	Menceritakan kembali mengenai aturan pembelajaran	1	2	1	2	2	2	1
3	Berkonsentrasi penuh dalam pembelajaran	2	3	2	2	2	2	1
4	Memperhatikan, mendengarkan, dan menyebut ulang aktivitas dari suatu anggota keluarga yang diperlihatkan oleh guru	2	3	2	3	2	2	1
5	Menunjukkan anggota keluarga berdasarkan perintah	2	3	3	3	1	3	1
6	Mewarnai suatu aktivitas keluarga dan menceritakan aktivitas anggota keluarga tersebut	2	3	2	3	1	3	1
7	Mencocokkan warna-warna yang diminta guru dari hasil mewarnai suatu aktivitas keluarga	3	3	3	3	1	3	1
8	Memberikan rangkuman mengenai aktivitas anggota keluarga	2	2	2	2	1	2	1

Lampiran 12

**LEMBAR PENILAIAN HASIL EVALUASI SIKLUS PERTAMA
DALAM BENTUK SKOR ASLI
POS PAUD CATLEYA 60 KABUPATEN JEMBER
KELOMPOK USIA <4 – 5 TAHUN**

Hari : Selasa 27 Januari 2015
Tema : Keluargaku
Materi : Kesukaan Bentuk Geometri Kakak dan Adikku

No.	Kegiatan Pembelajaran	Nama Peserta Didik						
		Putra	Arfan	Subhan	Sella	Ized	Yunus	Desi
1	Mendengarkan dan melaksanakan informasi mengenai aturan permainan <i>flash card</i>	3	4	3	3	2	3	3
2	Menceritakan kembali mengenai aturan permainan <i>flash card</i>	3	4	4	4	2	3	3
3	Berkonsentrasi penuh pada permainan <i>flash card</i>	3	4	3	3	2	3	3
4	Memperhatikan, mendengarkan, dan menyebut ulang mengenai bentuk-bentuk geometri yang ditunjukkan oleh peneliti	3	4	3	3	2	3	3
5	Menunjukkan bentuk-bentuk geometri berdasarkan perintah	3	4	4	3	2	3	3
6	Memulai permainan <i>flash card</i> dengan konsentrasi penuh pada gambar <i>flash card</i> dan mengingat bentuk geometri yang ditunjukkan guru lalu mewarnai gambar bentuk geometri yang dilihatnya serta menceritakan gambar <i>flash card</i> yang diwarnainya	3	4	3	3	2	3	3
7	Mencocokkan bentuk lingkaran, bujur sangkar, segitiga, persegi panjang, dll dalam benda di sekitarnya	3	4	3	3	2	3	3
8	Bersama-sama memberikan rangkuman mengenai bentuk geometri yang sudah dipelajarinya	2	3	3	3	2	3	2

Lampiran 13

**LEMBAR PENILAIAN HASIL EVALUASI SIKLUS KEDUA
DALAM BENTUK SKOR ASLI
POS PAUD CATLEYA 60 KABUPATEN JEMBER
KELOMPOK USIA <4 – 5 TAHUN**

Hari : Selasa 03 Februari 2015
Tema : Keluargaku
Materi : Warna Baju Kakek dan Nenek

No.	Kegiatan Pembelajaran	Nama Peserta Didik						
		Putra	Arfan	Subhan	Sella	Ized	Yunus	Desi
1	Mendengarkan dan melaksanakan informasi mengenai aturan permainan <i>flash card</i>	4	5	4	5	3	4	4
2	Menceritakan kembali mengenai aturan permainan <i>flash card</i>	3	4	4	5	3	3	3
3	Berkonsentrasi penuh pada permainan <i>flash card</i>	3	5	4	4	3	4	4
4	Menyebutkan warnak-warna yang ditunjukkan peneliti	4	5	5	4	4	5	4
5	Menunjukkan ulang macam-macam warna	4	5	5	4	4	5	4
6	Memulai permainan <i>falsh card</i> dengan konsentrasi penuh pada gambar <i>flash card</i> , mengingat, dan mewarnai gambar geometri dengan warna yang ditunjukkan peneliti serta menceritakan mengenai warna dalam <i>flash card</i> yang dilihatnya	4	5	5	4	3	4	4
7	Mencocokkan warna yang ditunjukkan pada <i>flash card</i> ke peralatan sekolah masing-masing	3	4	4	3	3	4	4
8	Bersama-sama memberikan rangkuman mengenai pembelajaran <i>flash card</i> seri warna	3	4	3	3	2	4	4

Lampiran 14

**LEMBAR PENILAIAN SIKLUS KETIGA PEMBELAJARAN KETIGA
POS PAUD CATLEYA 60
KELOMPOK USIA <4 – 5 TAHUN**

Hari : Selasa, 10 Februari 2015
Tema : Keluargaku
Materi : Binatang Peliharaan Keluarga

NO	Kegiatan Pembelajaran	Nama Peserta Didik						
		Putra	Arfan	Subhan	Sella	Ized	Yunus	Desi
1	Mendengarkan dan melaksanakan informasi mengenai aturan permainan <i>flash card</i>	5	5	5	5	4	5	5
2	Menceritakan kembali mengenai aturan permainan <i>flash card</i>	4	5	5	5	3	5	5
3	Berkonsentrasi penuh pada permainan <i>flash card</i>	5	5	5	5	4	5	5
4	Menyebutkan nama binatang sesuai dengan gambar <i>flash card</i> seri binatang	5	5	5	5	5	5	5
5	Menceritakan ciri-ciri binatang yang dilihatnya dalam permainan <i>flash card</i>	4	5	5	4	5	5	4
6	Menirukan suara binatang dalam permainan <i>flash card</i> yang dilihatnya	5	5	5	4	5	5	4
7	Mencocokkan antara binatang peliharaan atau binatang yang dilindungi dalam gambar <i>flash card</i>	4	5	5	4	4	5	4
8	Bersama-sama memberikan rangkuman mengenai macam-macam binatang yang sudah dipelajarinya	4	5	4	5	4	5	5

Lampiran 15

**LEMBAR OBSERVASI KLASIKAL
HASIL EVALUASI PEMBELAJARAN PRA SIKLUS**

Tema : Keluargaku
Materi : Aktivitas Keluarga
Hari/Tanggal : Selasa, 20 Januari 2015

No	Perkembangan Kognitif Piaget	Indikator	Pertanyaan	Nilai				
				SKB	KB	CK	BB	BSB
1.	Mengikuti pembelajaran dengan baik	Memperoleh informasi tentang aturan dalam pembelajaran	Apakah anak dapat melaksanakan semua informasi tentang aturan pembelajaran?	1	4	2	-	-
2.	Daya ingat	Mampu menceritakan kembali suatu cerita beaurdasarkan ingatannya	Bagaimana aturan pembelajaran yang telah disampaikan tadi?	5	1	1	-	-
3.	Berkonsentrasi dalam pembelajaran	Mengikuti aturan pembelajaran yang disampaikan	Apakah anak mampu berkonsentrasi di dalam pembelajaran?	1	5	1	-	-
4.	Pemahaman simbol	Mampu menyebutkan aktivitas keluarga yang dilihatnya;	Aktivitas apakah yang dilakukan keluarga tersebut?	1	4	2	-	-

5.	Pemecahan masalah	Mampu menunjukkan anggota keluarga;	Tunjukkan anggota keluarga dari gambar tersebut!	2	1	4	-	-
6.	Pengembangan pemikiran	Mampu menceritakan aktivitas suatu anggota keluarga;	Ceritakan mengenai aktivitas keluarga yang sudah diwarnainya!	2	2	3	-	-
7.	Penalaran	Mencocokkan warna dari anggota keluarganya	Warna apakah yan dipakai oleh gambar ayah, ibu, adik, dan kakak?	2	-	5	-	-
8.	Daya persepsi	Memberikan rangkuman mengenai aktivitas keluarga	Aktivitas apa sajakah yang dilakukan keluarga tadi?	3	4	-	-	-

Keterangan:

SKB = Sangat Kurang Berkembang
 KB = Kurang Berkembang
 CK = Cukup Berkembang

BB = Berkembang Baik
 BSB = Berkembang Sangat Baik

Lampiran 16

**LEMBAR OBSERVASI KLASIKAL
HASIL EVALUASI PEMBELAJARAN SIKLUS PERTAMA**

Tema : Keluargaku
Materi : Kesukaan Bentuk Geometri Kakak dan Adikku
Hari/Tanggal : Selasa, 27 Januari 2015

No	Perkembangan Kognitif Piaget	Indikator	Pertanyaan	Nilai				
				SKB	KB	CK	BB	BSB
1.	Mengikuti pembelajaran dengan baik	Dapat memperoleh informasi tentang aturan permainan <i>flash card</i>	Apakah anak dapat melaksanakan semua informasi tentang aturan permainan <i>flash card</i> ?	-	1	5	1	-
2.	Daya ingat	Mencoba untuk menceritakan kembali suatu cerita berdasarkan ingatannya	Bagaimana aturan permainan <i>flash card</i> yang telah disampaikan?	-	1	3	3	-
3.	Berkonsentrasi dalam pembelajaran	Dapat mengikuti aturan permainan <i>flash card</i> yang disampaikan	Apakah anak mampu berkonsentrasi di dalam permainan?	-	1	5	1	-
4.	Pemahaman simbol	Menyebutkan bentuk lingkaran, bujur sangkar, segitiga, persegi panjang, dll sesuai dengan gambar <i>flash card</i> seri bentuk;	Bentuk apakah yang dilihat dalam <i>flash card</i> ?	-	1	5	1	-

5.	Pemecahan masalah	Dapat menunjukkan bentuk lingkaran, bujur sangkar, segetiga dan persegi panjang, dll dari gambar-gambar <i>flash card</i> seri bentuk;	Tunjukkan bentuk-bentuk geomteri lingkaran, bujur sangkar, dan persegi panjang dari gambar-gambar <i>flash card</i>	-	1	5	1	-
6.	Pengembangan pemikiran	Dapat menceritakan bentuk lingkaran dan bujur sangkar, dll dalam kehidupan sehari-hari;	Ceritakan mengenai gambar geometri yang dilihat pada <i>flash card</i> di dalam benda sehari-hari	-	1	5	1	-
7.	Penalaran	Dapat mencocokkan bentuk lingkaran, bujur sangkar, segitiga, persegi panjang, dll.	Contohkan bentuk lingkaran, bujur sangkar, segitiga, persegi panjang, dll ke dalam benda di sekitarnya	-	1	5	1	-
8.	Daya persepsi	Bersama-sama memberikan rangkuman mengenai bentuk geometri yang sudah dipelajarinya	Apakah anak ikut memberikan rangkuman pembelajaran?	-	3	4	-	-

Keterangan:

SKB = Sangat Kurang Berkembang
 KB = Kurang Berkembang
 CK = Cukup Berkembang

BB = Berkembang Baik
 BSB = Berkembang Sangat Baik

Lampiran 17

**LEMBAR OBSERVASI KLASIKAL
HASIL EVALUASI PEMBELAJARAN SIKLUS KEDUA**

Tema : Keluargaku
Materi : Warna Baju Kakek dan Nenek
Hari/Tanggal : Selasa, 03 Febuari 2015

No	Perkembangan Kognitif Piaget	Indikator	Pertanyaan	Nilai				
				SKB	KB	CK	BB	BSB
1.	Mengikuti pembelajaran dengan baik	Dapat memperoleh informasi tentang aturan permainan <i>flash card</i>	Apakah anak dapat melaksanakan semua informasi tentang aturan permainan <i>flash card</i> ?	-	-	1	4	2
2.	Daya ingat	Mencoba untuk menceritakan kembali suatu cerita berdasarkan ingatannya	Bagaimana aturan permainan <i>flash card</i> yang telah disampaikan?	-	-	4	2	1
3.	Berkonsentrasi dalam pembelajaran	Dapat mengikuti aturan permainan <i>flash card</i> yang disampaikan	Apakah anak mampu berkonsentrasi di dalam permainan?	-	-	-	4	3
4.	Pemahaman simbol	Menyebutkan warna sesuai dengan gambar <i>flash card</i> seri warna;	Warna apakah yang dilihat dalam <i>flash card</i> ?	-	-	-	4	3
5.	Pemecahan masalah	Dapat menunjukkan 11 warna dari gambar-gambar <i>flash card</i> seri warna;	Tunjukkan 11 warna dari gambar-gambar <i>flash card</i> seri warna	-	-	-	4	3

6.	Pengembangan pemikiran	Dapat menceritakan warna dalam kehidupan sehari-hari;	Ceritakan mengenai gambar warna yang dilihat pada <i>flash card</i> di dalam benda sehari-hari	-	-	1	4	2
7.	Penalaran	Dapat mencocokkan 11 warna pada peralatan sekolah dengan warna dalam <i>flash card</i>	Cocokkan 11 warna pada peralatan sekolah dengan warna dalam <i>flash card</i>	-	-	3	4	-
8.	Daya persepsi	Bersama-sama memberikan rangkuman mengenai macam-macam warna yang sudah dipelajarinya	Apakah anak ikut memberikan rangkuman pembelajaran?	-	1	3	3	-

Keterangan:

SKB = Sangat Kurang Berkembang

KB = Kurang Berkembang

CK = Cukup Berkembang

BB = Berkembang Baik

BSB = Berkembang Sangat Baik

Lampiran 18

**LEMBAR OBSERVASI KLASIKAL
HASIL EVALUASI PEMBELAJARAN SIKLUS KETIGA**

Tema : Keluargaku
Materi : Binatang Peliharaan Keluarga
Hari/Tanggal : Selasa, 10 Febuari 2015

No	Perkembangan Kognitif Piaget	Indikator	Pertanyaan	Nilai				
				SKB	KB	CK	BB	BSB
1.	Mengikuti pembelajaran dengan baik	Dapat memperoleh informasi tentang aturan permainan <i>flash card</i>	Apakah anak dapat melaksanakan semua informasi tentang aturan permainan <i>flash card</i> ?	-	-	-	1	6
2.	Daya ingat	Mencoba untuk menceritakan kembali suatu cerita berdasarkan ingatannya	Bagaimana aturan permainan <i>flash card</i> yang telah disampaikan?	-	-	1	1	5
3.	Berkonsentrasi dalam pembelajaran	Dapat mengikuti aturan permainan <i>flash card</i> yang disampaikan	Apakah anak mampu berkonsentrasi di dalam permainan?	-	-	-	1	6
4.	Pemahaman simbol	Menyebutkan nama binatang sesuai dengan gambar <i>flash card</i> seri binatang;	Binatang apakah yang dilihat dalam <i>flash card</i> ?	-	-	-	-	7
5.	Pemecahan masalah	Dapat menirukan suara binatang dalam <i>flash card</i>	Tirukan suara binatang dalam gambar <i>flash card</i> yang dilihatnya	-	-	-	3	4

6.	Pengembangan pemikiran	Dapat menyebutkan ciri-ciri dari binatang dalam <i>flash card</i> ;	Sebutkan ciri-ciri dari binatang di gambar <i>flash card</i> yang dilihatnya	-	-	-	2	5
7.	Penalaran	Dapat menceritakan binatang dalam <i>flash card</i> di kehidupan sehari-hari;	Ceritakan mengenai gambar binatang yang dilihat pada <i>flash card</i> di dalam kehidupan sehari-hari	-	-	-	4	3
8.	Daya persepsi	Bersama-sama memberikan rangkuman mengenai macam-macam binatang yang sudah dipelajarinya	Apakah anak ikut memberikan rangkuman pembelajaran?	-	-	-	3	4

Keterangan:

SKB = Sangat Kurang Berkembang
 KB = Kurang Berkembang
 CK = Cukup Berkembang

BB = Berkembang Baik
 BSB = Berkembang Sangat Baik

Lampiran 20

FOTO KEGIATAN PRA SIKLUS



Pengenalan anggota keluarga



Peserta didik menceritakan jumlah anggota keluarganya

Lampiran 21

FOTO KEGIATAN SIKLUS PERTAMA
***FLASH CARD* SERI BENTUK**



Peserta didik melihat *flash card* seri bentuk yang diperlihatkan tidak lebih dari 1 detik dan menyebutkan bentuk geometri yang dilihatnya



Peserta didik mencocokkan bentuk dengan bentuk yang diminta oleh guru



Peserta didik menceritakan tentang bentuk yang dilihatnya



Peserta didik memilih gambar *flash card* dengan ciri-ciri yang disebutkan guru

Lampiran 22

FOTO KEGIATAN SIKLUS KEDUA
FLASH CARD SERI WARNA



Pengenalan warna melalui *flash card* seri warna



Peserta didik mengeluarkan crayon sesuai dengan warna yang dilihatnya



Memberi semangat kepada peserta didik agar tidak bosan



Pembagian 2 kelompok agar peserta didik mampu berkonsentrasi dengan baik



Mewarnai bentuk geometri sesuai dengan warna yang ditunjukkan oleh guru



Peserta didik menunjuk 1 kartu untuk mewarnai bentuk geometri pada lembar kerja dan kartu diperlihatkan tidak lebih dari 1 detik

Lampiran 23

FOTO KEGIATAN SIKLUS KETIGA
FLASH CARD SERI BINATANG



Mengocok *flash card*



Melihatkan *flash card* seri binatang dan memilah jenis binatang yang dikenali atau tidak oleh peserta didik



Peserta didik mempelajari macam-macam binatang yang sudah dipilah dan akan dimainkan dalam pembelajaran selanjutnya



Peserta didik melihat gambar *flash card* tidak lebih dari 1 detik dan menceritakan tentang binatang yang dilihatnya



Mengulang semua seri *flash card* yang telah dipelajari (seri bentuk, seri warna, dan seri hewan).



Memberikan informasi mengenai aturan permainan



Peserta didik mewarnai gambar binatang dan bentuk geometri sesuai dengan yang diperlihatkan serta warna ditentukan oleh *flash card* seri warna yang ditunjukkan oleh guru (tiap lembar tugas pada peserta didik gambar binatang dan bentuk geometri berbeda-beda).



Peserta didik bercerita mengenai binatang dan bentuk geometri yang telah diwarnai.

Lampiran 24

Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kalimantan No 37 Kampus Tegalboto Jember 68121

Telpon 0331-334988, Fax. 0331-322 475

Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor : 0008/UN25.1.5/LT/2015

Lampiran : --

Perihal : Permohonan izin Penelitian

02 JAN 2015

Yth. Kepala POS PAUD Catleya 60
Jember

Dalam rangka memperoleh data-data yang diperlukan untuk penyusunan skripsi, mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini,

Nama : Aprillia Nurwidayati

NIM : 110210201014

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Program Studi : Pendidikan Luar Sekolah

bermaksud mengadakan penelitian tentang "Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan *Flash Card*", di POS PAUD Catleya 60 Jember yang Saudara pimpin selama bulan Januari sampai dengan bulan Februari tahun 2015.

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

Demikian atas perkenan dan kerjasama yang baik disampaikan terima kasih.



a.n Dekan
Pembantu Dekan I

Dr. Sukatman, M. Pd.
NIP 19640123995121001

Lampiran 25

Surat Balasan Izin Penelitian



PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
“POS PAUD CATLEYA 60”
Lingkungan Krajan Kelurahan Antirogo
Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember
Jl. Serma H.Mohdar RW. 03 Lingkungan Krajan Kode Pos 68125
Email : paudcatleya60@yahoo.com

Nomor : 06/PPC-60/III/2015 Jember, 9 Januari 2015
Lampiran : ---
Perihal : Keterangan ijin penelitian

Yth. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember

Menindaklanjuti surat Nomor : 0008/UN25.1.5/LT/2015 yang ditandatangani oleh : a.n. Dekan Pembantu Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember perihal permohonan ijin penelitian mahasiswa FKIP Universitas Jember,

Nama : Aprillia Nurwidayati
NIM : 110210201014
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Luar Sekolah
Judul Penelitian : “Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan *Flash Card*”

Yang bermaksud mengadakan penelitian untuk memperoleh data-data yang diperlukan untuk penyusunan skripsi. Dengan surat ini, kami memberikan ijin kepada yang bersangkutan untuk melakukan penelitian di lembaga kami selama bulan Januari sampai dengan Februari 2015.

Demikian ijin yang diberikan, atas perhatiannya disampaikan terima kasih.

Pengelola

POS PAUD Catleya 60,



Sevi Mellina Cahyaningrum, S.Pd.

AUTOBIOGRAFI**APRILLIA NURWIDAYATI**

Lahir di Kabupaten Karangnyar Surakarta Jawa Tengah pada tanggal 23 April 1993 dari ayah yang bernama Sunardi dan ibu bernama Wiji Lestari. Penulis merupakan anak Sulung dari tiga bersaudara. Penulis menyelesaikan pendidikan Sekolah Dasar di SD Negeri 01 Jungke pada tahun 1999 dan lulus pada tahun 2005. Kemudian Penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 4 Karanganyar dan lulus pada tahun 2008. Penulis melanjutkan pendidikannya di SMK Muhammadiyah 2 Karanganyar dengan Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran. Penulis mengikuti Praktek Kerja Industri/Pendidikan Sistem Ganda yang dilaksanakan mulai tanggal 1 Agustus s/d September 2009 di Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olah Raga Kabupaten Karanganyar Bidang Pendidikan Anak Usia Dini, Non Formal dan Informal. Penulis lulus dari SMK Muhammadiyah 2 Karanganyar pada tahun 2011. Setelah tamat SMK, penulis hijrah ke Propinsi Jawa Timur Kabupaten Jember dan diterima di Universitas Jember Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Luar Sekolah. Pada tanggal 18 Agustus 2014 sampai 22 November 2014, penulis menyelesaikan Kuliah Kerja Pemantapan Pengalaman Lapangan (KK-PPL) Universitas Jember di Kelurahan Antirogo.