



**PENERAPAN MEDIA *GAME PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK A1 DALAM MENGENAL
BILANGAN DI TK DHARMA WANITA
GRENDEN PUGER KABUPATEN JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

SKRIPSI

Oleh
Rofidatul Ilma
NIM 120210205015

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

201



**PENERAPAN MEDIA *GAME PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK A1 DALAM MENGENAL
BILANGAN DI TK DHARMA WANITA
GRENDEN PUGER KABUPATEN JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

SKRIPSI

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

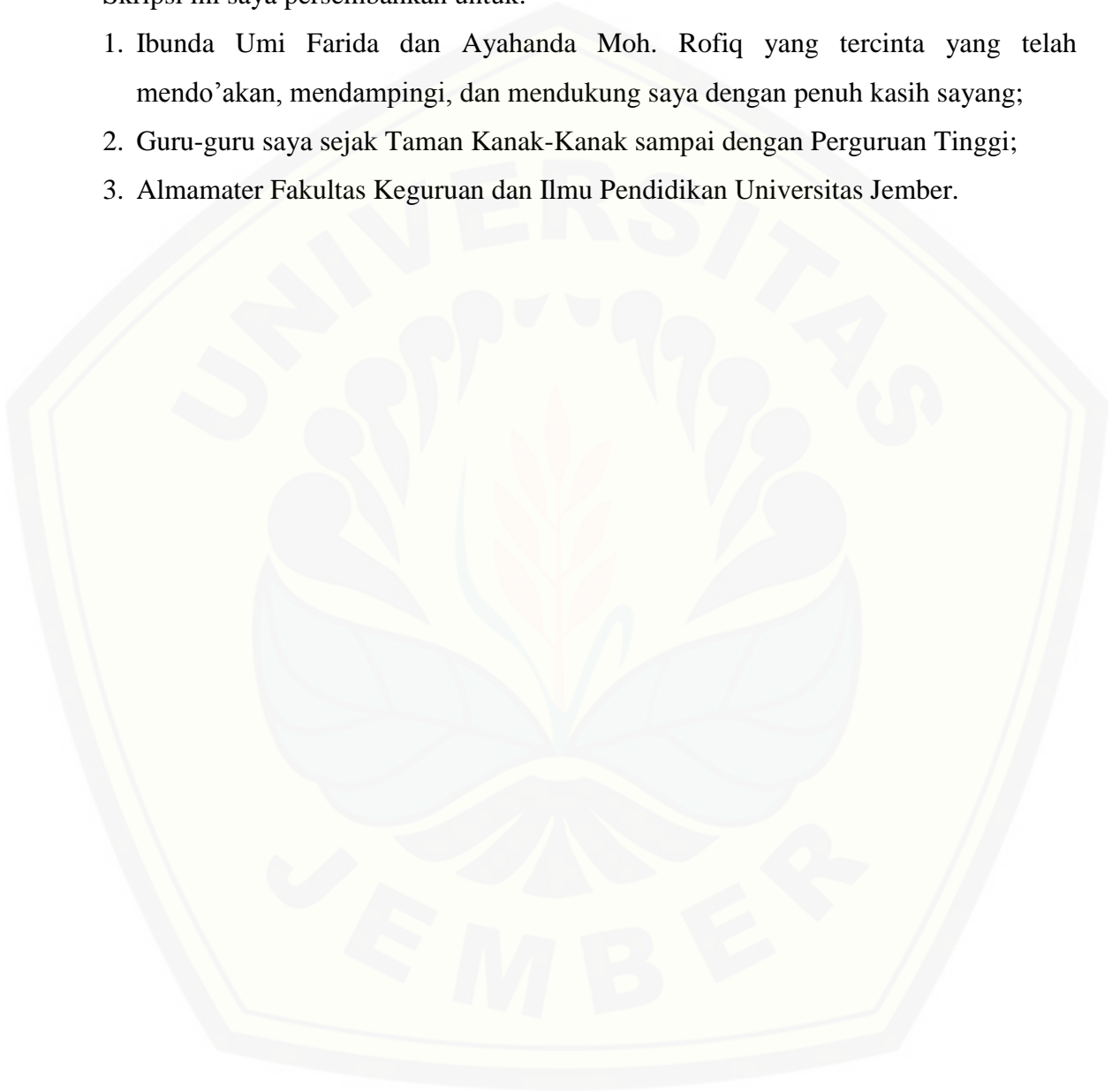
Oleh
Rofidatul Ilma
NIM 120210205015

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2016**

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Ibunda Umi Farida dan Ayahanda Moh. Rofiq yang tercinta yang telah mendo'akan, mendampingi, dan mendukung saya dengan penuh kasih sayang;
2. Guru-guru saya sejak Taman Kanak-Kanak sampai dengan Perguruan Tinggi;
3. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.



MOTTO

اصبرواوصابرواوابطواواتقواالله لعلكم تفلحون

Bersabarlah kamu dan kuatkanlah kesabaranmu dan tetaplah bersiap-siaga (di perbatasan negerimu) dan bertakwalah kepada Allah agar kamu beruntung.
(terjemahan QS. Ali-Imran :200) *)

Dimana ada kemauan di situ terbentang jalan.
(Achirowati) **)

*) Departemen Agama Republik Indonesia. 2004. Al-Qur'an dan Terjemahnya. Surabaya : Dana Karya

**) Achirowati, Iin. 2000. An Important English Grammar. Kediri: REC Pare Kediri

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rofidatul Ilma

NIM : 120210205015

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Penerapan Media *Game Puzzle* untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok AI dalam Mengenal Aspek Bilangan Di TK Dharma Wanita Grenden Kecamatan Puger Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebut sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi mana pun, dan bukan karya jiplakan.

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

Jember, 03 Juni 2016

Yang menyatakan,

Rofidatul Ilma
NIM 120210205015

SKRIPSI

**PENERAPAN MEDIA *GAME PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK A1 DALAM MENGENAL
BILANGAN DI TK DHARMA WANITA
GRENDEN PUGER KABUPATEN JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

Oleh

Rofidatul Ilma
NIM 120210205015

Pembimbing

Pembimbing I : Drs. Misno A. Lathif, M.Pd.

Pembimbing II : Dr. Nanik Yuliati, M.Pd.

PERSETUJUAN

**PENERAPAN MEDIA *GAME PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK A1 DALAM MENGENAL
BILANGAN DI TK DHARMA WANITA
GRENDEN PUGER KABUPATEN JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

SKRIPSI

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

Oleh

Nama : Rofidatul Ilma
NIM : 120210205015
Angkatan : 2012
Daerah Asal : Lamongan
Tempat/ Tanggal Lahir : Lamongan, 15 November 1993
Jurusan : Ilmu Pendidikan
**Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia
Dini**

Disetujui Oleh

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

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

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

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Penerapan Media *Game Puzzle* untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok AI dalam Mengenal Bilangan di TK Dharma Wanita Grenden Kecamatan Puger Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016” telah diuji dan disahkan pada:

Hari, tanggal : 03 Juni 2016

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Tim Penguji,

Ketua,

Sekretaris,

Dra. Khutobah, M.Pd.

NIP 19561003 198212 2 001

Dr. Nanik Yuliati, M.Pd.

NIP 19610729 198802 2 001

Anggota I,

Anggota II,

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

NIP 19590904 198103 1 005

Drs. Misno A. Lathif, M.Pd.

NIP 19550813 198103 1 003

Mengesahkan

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Jember,

Prof. Dr. Sunardi, M.Pd. NIP

NIP 19540501 198303 1 005

RINGKASAN

Penerapan Media *Game Puzzle* untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok AI dalam Mengenal Bilangan di TK Dharma Wanita Grenden Kecamatan Puger Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016; Rofidatul Ilma, 120210205015; 2016 : 65 halaman; Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Kemampuan kognitif merupakan salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan pada anak usia dini. Kemampuan kognitif yang perlu dikembangkan adalah kemampuan kognitif dalam mengenal aspek bilangan. Pengenalan aspek bilangan sangat penting dikuasai oleh anak sebagai dasar dalam penguasaan konsep matematika.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan data dokumentasi di TK Dharma Wanita Grenden diketahui bahwa kemampuan kognitif anak kelompok AI masih rendah, dari 15 anak sebanyak 60% anak yang belum mampu mengenal aspek bilangan. Hal ini dibuktikan pada saat proses pembelajaran di kelas, anak masih mengalami kesulitan dalam hal mengenal lambang bilangan 1-10, dan anak masih kesulitan dalam hal mengurutkan lambang bilangan 1-10. Media yang digunakan guru hanya berupa gambar yang ada pada majalah sekolah. Guru terfokus dalam pemberian tugas yang ada pada buku paket. Salah satu alternatif pemecahan masalah yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak adalah dengan menerapkan *game puzzle*. Media *game puzzle* dipilih karena dapat melatih daya kreatifitas dan ingatan anak lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dilakukan penelitian dengan menerapkan media *game puzzle*. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah 1) bagaimanakah penerapan media *game puzzle* yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak

kelompok A1 dalam mengenal aspek bilangan di TK dharma wanita grenden kecamatan puger kabupaten jember tahun pelajaran 2015/2016, 2) bagaimanakah peningkatan kemampuan kognitif anak kelompok A1 dalam mengenal aspek bilangan di TK dharma wanita grenden kecamatan puger kabupaten jember tahun pelajaran 2015/2016 melalui media *game puzzle*. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah: 1) mendeskripsikan penerapan media *game puzzle* yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok A1 dalam mengenal aspek bilangan di TK dharma wanita grenden kecamatan puger kabupaten jember tahun pelajaran 2015/2016, 2) meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok A1 dalam mengenal aspek bilangan di TK dharma wanita grenden kecamatan puger kabupaten jember tahun pelajaran 2015/2016 melalui media *game puzzle*.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Dharma Wanita Grenden Puger Jember. subjek penelitian adalah anak kelompok A1 TK Dharma Wanita Grenden Puger Jember dengan jumlah 15 anak yang terdiri dari 6 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas (PTK) model Kemmis dan Mc Taggart. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah metode observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi.

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan kemampuan kognitif anak kelompok A1 setelah diberikan tindakan dengan menerapkan media *game puzzle* dalam pembelajaran mengenal aspek bilangan. Nilai rata-rata kelas pada siklus I pertemuan 1 sebesar 68, siklus I pertemuan 2 sebesar 76,6, dan siklus II meningkat menjadi 86,7. Saran penelitian ini bagi guru adalah hendaknya guru dapat menerapkan media *game puzzle* sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran mengenal aspek bilangan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, sedangkan saran bagi kepala sekolah hendaknya menyarankan kepada guru untuk menerapkan media *game puzzle* dalam kegiatan pembelajaran mengenal aspek bilangan.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Media *Game Puzzle* untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok AI dalam Mengenal Aspek Bilangan Di TK Dharma Wanita Grenden Kecamatan Puger Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pada Anak Usia Dini 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. Direktorat Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia yang telah memberikan dukungan finansial melalui Beasiswa Bidik Misi;
2. Drs. Moh. Hasan, M.Sc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Jember;
3. Prof. Dr. Sunardi, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
4. Dr. Nanik Yuliati, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan dan Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan perhatian dalam penulisan skripsi ini;
5. Dra. Khutobah, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Dosen Pembimbing Akademik, dan Dosen Pembahas yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan perhatian dalam penulisan skripsi ini;
6. Drs. Misno A. Lathif, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan perhatian dalam penulisan skripsi ini;
7. Prof. Dr. M. Sulthon Masyhud, M.Pd., selaku dosen penguji saya yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan perhatian dalam penulisan skripsi ini;

8. Ibu Ariasih, selaku Kepala Sekolah TK Dharma Wanita Grenden Puger Jember yang telah memberikan izin penelitian;
9. Ibu Thowiyah, S.Pd., selaku Guru Kelompok A1 yang telah meluangkan waktu untuk membantu proses penelitian;
10. Lailatul Rohmaniyah, Dita Halimatus Sahda, Robithoh Wardatut Dawiyah, dan I'in Munfaati 'Aliyah yang telah bersedia meluangkan waktu untuk menjadi observer dalam penelitian ini;
11. Ayahanda Moh. Rofiq dan Ibunda Umi Faridah beserta keluarga yang senantiasa mendo'akan, menyemangati, dan mendukung saya;
12. Adik-adik kos terbaik yang Alfa Omega, Bety Eka, Khotimah, Eva Pravita, dan Vionita yang senantiasa menyemangati dan membantu saya, terimakasih untuk kebersamaan dan kenangan indah selama ini;
13. Teman-teman PG-PAUD angkatan 2012, terimakasih untuk kebersamaan dan kenangan indah selama masa kuliah ini;
14. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu, terima kasih banyak. Saya dapat menyelesaikan skripsi ini semata-mata karena pertolongan Allah melalui mereka. Hanya Allah lah yang mampu membalas dan sebaik-baiknya pemberi balasan.

Kritik dan saran dari semua pihak saya harapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Jember, 03 Juni 2016

Penulis,

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN BIMBINGAN	vi
HALAMAN PERSETUJUAN	vii
HALAMAN PENGESAHAN	viii
RINGKASAN	ix
PRAKATA	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1. 1 Latar Belakang	1
1. 2 Rumusan Masalah	5
1. 3 Tujuan Penelitian	5
1. 4 Manfaat Penelitian	6
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Hakikat Media Pembelajaran	8
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	8
2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran	9
2.1.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran	11

	Halaman
2.2 Hakikat <i>Game Puzzle</i>	12
2.2.1 Hakikat Bermain.....	13
2.2.2 Manfaat Bermain.....	13
2.2.3 <i>Game Puzzle</i>	14
2.2.4 Manfaat <i>Game Puzzle</i>	15
2.2.5 Langkah-langkah Bermain <i>Puzzle</i>	16
2.2.6 Golongan <i>Puzzle</i>	17
2.2.7 Kelebihan dan Kelemahan <i>Game Puzzle</i>	18
2.3 Hakikat Kemampuan Kognitif	19
2.3.1 Pengertian Kognitif	19
2.3.2 Tahap-tahap Perkembangan Kognitif.....	20
2.3.3 Tingkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	22
2.3.4 Indikator dan Rubrik Penilaian Kemampuan Kognitif.....	23
2.4 Pengenalan Lambang Bilangan	24
2.4.1 Pengertian Lambang Bilangan	25
2.4.2 Ruang Lingkup Pengenalan Lambang Bilangan	26
2.4.3 Langkah Pengenalan Lambang Bilangan	26
2.5 Keterkaitan Antara Kemampuan Kognitif Dengan Media <i>Game Puzzle</i>	27
2.6 Penelitian yang Relevan	28
2.7 Kerangka Berfikir	30
2.8 Hipotesis Tindakan	31
BAB 3. METODE PENELITIAN	32
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	32
3.2 Subjek Penelitian	32
3.3 Definisi Operasional	32
3.2.1 <i>Media Game Puzzle</i>	33

	Halaman
3.2.2 Kemampuan Kognitif Anak	33
3.4 Jenis dan Rancangan Penelitian	33
3.5 Prosedur Penelitian	35
3.5.1 Pra-siklus	35
3.5.2 Siklus I.....	36
3.5.3 Siklus II	38
3.6 Metode Pengumpulan Data	40
3.6.1 Observasi	40
3.6.2 Dokumentasi	40
3.6.3 Wawancara	41
3.6.4 Tes	41
3.7 Teknik Analisis Data	41
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN.....	44
4.1 Gambaran Umum Sekolah.....	44
4.2 Jadwal Penelitian	44
4.3 Penerapan Media <i>Game Puzzle</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A1 Dalam Mengenal Bilangan Di TK Dharma Wanita Grenden Kecamatan Puger Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016.....	45
4.3.1 Prasiklus	45
4.3.2 Siklus I.....	46
4.3.3 Siklus II.....	53
4.4 Peningkatan Kemampuan Anak Kelompok A1 Dalam Mengenal Bilangan Melalui Media <i>Game Puzzle</i> Di TK Dharma Wanita Grenden Kecamatan Puger Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016	57
4.4.1 Kemampuan Mengenal Bilangan Pada Prasiklus.....	57

	Halaman
4.4.2 Kemampuan Mengenal Bilangan Siklus I	59
4.4.3 Kemampuan Mengenal Bilangan Siklus II	60
4.4.4 Perbandingan Peningkatan Kemampuan Anak Kelompok A1 Dalam Mengenal Bilangan Di TK Dharma Wanita Grenden	61
4.5 Pembahasan	64
4.6 Temuan Penelitian	66
4.6.1 Temuan Siklus I	66
4.6.2 Temuan Siklus II	66
BAB 5 PENUTUP	67
5.1 Kesimpulan	67
5.2 Saran	67
5.2.1 Bagi Guru	68
5.2.2 Bagi Kepala Sekolah	68
5.2.3 Bagi Peneliti Lain	68
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN	72

DAFTAR TABEL

	Halaman
2.1 Tahap-tahap Perkembangan Kognitif	21
2.2 Indikator dan Rubrik Penilaian Kemampuan Kognitif	24
3.1 Kriteria Penilaian.....	43
4.1 Jadwal Pelaksanaan	42
4.2 Persentase Hasil Belajar Prasiklus	58
4.3 Persentase Hasil Belajar Siklus I	59
4.4 Persentase Hasil Belajar Siklus II	60
4.5 Perbandingan kemampuan kognitif prasiklus dan siklus I	62
4.6 Perbandingan Kemampuan Kognitif Siklus I Dan Siklus II	62
4.7 Hasil Belajar Kemampuan Mengenal Bilangan Masing-masing Siklus	63

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Kerangka Berpikir.....	30
3.1 Model Penelitian Tindakan Kelas Oleh Arikunto	34
4.1 Diagram Hasil Belajar Kemampuan Kognitif Anak Prasiklus	58
4.2 Diagram Kemampuan Mengenal Bilangan Siklus I	59
4.3 Diagram Kemampuan Mengenal Bilangan Siklus II.....	61
4.4 Diagram Persentase Anak dan Nilai Rata-rata Kelas	63

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Matrik Penelitian	72
B. Pedoman Pengumpulan Data.....	74
C. Pedoman Observasi Kegiatan Guru.....	76
C.1 Lembar Observasi Kegiatan Guru	76
C.2 Lembar Observasi Kegiatan Guru Siklus I Pertemuan 1.....	72
C.3 Lembar Observasi Kegiatan Guru Siklus I Pertemuan 2.....	80
C.4 Lembar Observasi Kegiatan Guru Siklus II	82
D. Pedoman Observasi Hasil Belajar Kemampuan Kognitif Anak ..	84
D.1 Hasil Belajar Kemampuan Kognitif	84
D.2 Hasil Belajar Kemampuan Kognitif Siklus I	88
D.3 Hasil Belajar Kemampuan Kognitif Siklus II	92
E. Pedoman Wawancara	96
E.1 Pedoman Wawancara Sebelum Tindakan	96
E.2 Pedoman Wawancara Setelah Tindakan Siklus I Pertemuan 1	98
E.3 Pedoman Wawancara Setelah Tindakan Siklus I Pertemuan 2	100
E.4 Pedoman Wawancara Setelah Tindakan Siklus II.....	102
F. Dokumentasi	104
F.1 Daftar Nama Anak Kelompok A1	104
F.2 Daftar Nama Pendidik TK Dharma Wanita Grenden	105
F.3 Profil Sekolah	106
F.4 RPPH Sebelum Tindakan	107
F.5 Hasil Belajar Kemampuan Kognitif Anak Prasiklus	111
G. RPPH Pelaksanaan Tindakan.....	114
G.1 RPPH Siklus I Pertemuan 1	114
G.2 RPPH Siklus I Pertemuan 2	118

	Halaman
G.3 RPPH Siklus II	122
H. Foto Pelaksanaan	126
H.1 Pelaksanaan Tindakan	126
H.2 Materi Pembelajaran	129
H.3 Media Pembelajaran	130
I. Surat Izin	131
I.1 Surat Permohonan Izin Penelitian.....	131
I.2 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	132
J. Lembar Konsultasi Penyusunan Skripsi	133
J.1 Dosen Pembimbing 1	133
J.2 Dosen Pembimbing 2	134
K. Biodata Mahasiswa	135

BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan mengenai: 1.1 latar belakang; 1.2 rumusan masalah; 1.3 tujuan penelitian; dan 1.4 manfaat penelitian. Berikut adalah masing-masing uraiannya.

1.1 Latar Belakang

Berdasarkan Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada Bab 1, pasal 1 butir 14 yang berbunyi “Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”. Oleh karena itu, sekolah merupakan tempat berlabuh anak untuk mengembangkan keterampilan dan kreatifitasnya melalui guru.

Pendidikan bagi anak usia dini adalah belajar sambil bermain. Bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Bermain merupakan suatu kegiatan yang khas dan sangat berbeda dengan kegiatan lain seperti bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir. Belajar dengan bermain memberikan kesempatan anak untuk berimajinasi, bereksplorasi dan menciptakan suatu bentuk kreativitas. Melalui kegiatan bermain, semua aspek perkembangan anak dapat ditingkatkan yaitu aspek nilai moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik, dan seni (Trianto, 2011:28).

Kognitif merupakan salah satu dari lima aspek yang penting untuk dikembangkan pada anak usia dini, dengan berkembangnya kognitif anak dapat berpikir logis, cepat, tanggap dan dapat meningkatkan imajinasi anak sehingga apapun yang dikerjakan memerlukan pemikiran. Hal ini sesuai dengan pendapat Vygotsky (dalam Sujiono 2009:134) yang percaya bahwa bermain membantu

perkembangan kognitif anak secara langsung, karena sejak anak mulai bermain maka anak menjadi mampu berpikir tentang makna-makna objek yang mereka representasikan secara independen.

Menurut Susanto (2011:47) kognitif merupakan suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Kognitif sangat penting ditingkatkan agar anak mampu mengeksplorasi terhadap lingkungan sekitar melalui panca inderanya. Tujuan dari pengembangan kognitif ini diarahkan pada pengembangan aritmatika. Pengembangan kemampuan kognitif dimaksudkan agar anak mampu mengembangkan persepsi, ingatan, berfikir, pemahaman terhadap simbol, bernalar, dan memecahkan suatu masalah Sujono (dalam Hartati, dkk., 2014).

“Menurut Jean Piaget (dalam Trianto, 2007:22) Pada tahap perkembangan kognitif seorang anak maju melalui empat tahap, antara lahir dan dewasa, yaitu tahap sensori motor, pra operasional, operasi konkrit, dan operasi formal. Tahap sensori motor merupakan tahap awal perkembangan mental anak. perkembangan mental ini terus bertambah hingga mencapai puncaknya pada tahap operasional formal. Pada tahap operasional formal ini seorang anak sudah dapat berpikir secara abstrak dan logis. Dan pada tahap operasional konkrit anak mulai untuk dapat memandang dunia secara objektif dan berorientasi secara konseptual. Berpikir operasional konkrit dapat dipandang sebagai tipe awal berpikir ilmiah.”

Kecepatan perkembangan setiap individu melalui urutan setiap tahap berbeda dan tidak ada individu yang melompati salah satu tahap tersebut. Setiap tahap ditandai dengan munculnya kemampuan-kemampuan intelektual baru yang memungkinkan orang memahami dunia dengan cara yang semakin kompleks (Trianto, 2007:22). Perkembangan bergantung pada sejauh mana anak aktif memanipulasi dan berinteraksi aktif dengan lingkungan. Hal ini mengindikasikan bahwa lingkungan di mana anak belajar sangat menentukan proses perkembangan kognitif anak. Di sini peran guru adalah sebagai fasilitator. Guru dapat menciptakan suatu keadaan atau lingkungan belajar yang memadai agar siswa dapat menemukan pengalaman-pengalaman nyata dan terlibat langsung dengan alat dan media.

Kemampuan kognitif dalam Taman Kanak-Kanak dapat diwujudkan dengan kemampuan berbahasa (*verbal comprehension*), kemampuan mengingat (*memory*), kemampuan nalar atau berpikir logis (*reasoning*), kemampuan tilikan ruang (*spatial factor*), kemampuan bilangan (*numerical ability*), kemampuan menggunakan kata-kata (*word fluency*), kemampuan mengamati dengan cepat dan cermat (*perceptual speed*) (Heryanti, 2014:2).

Berdasarkan hasil observasi di TK Dharma Wanita Grenden Kecamatan Puger Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016, dapat diketahui bahwa beberapa anak masih mengalami kesulitan dalam hal mengenal lambang bilangan 1-10. Hal ini terlihat dari kegiatan anak saat pembelajaran di kelas. Pada saat kegiatan tersebut, sebagian anak masih melakukan kesalahan dalam hal menghubungkan lambang bilangan sesuai dengan jumlah gambar benda yang ada pada lembar kegiatan anak, selain itu anak juga masih kesulitan dalam hal mengurutkan lambang bilangan 1-10. Hal ini terlihat pada saat kegiatan menempel. Ketika anak diminta oleh guru untuk menempel lambang bilangan pada gambar yang sesuai dengan jumlahnya sebagian anak masih mengalami kesulitan karena belum mengenal lambang bilangan .

Kurang berhasilnya kemampuan kognitif anak dalam kegiatan belajar mengajar disebabkan oleh media yang digunakan guru kurang bervariasi dan kurang menarik ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung. Media yang digunakan hanya berupa gambar yang ada pada majalah sekolah. Guru juga terfokus dalam pemberian tugas yang ada pada buku paket. Jadi, anak mudah merasa bosan dengan kegiatan belajar sehari-hari dan hal tersebut menjadi hambatan sehingga kemampuan kognitif anak belum terasah secara baik. Mengatasi permasalahan tersebut diperlukan pembelajaran yang efektif, menarik (tidak membosankan), dan menyenangkan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak.

Salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak adalah dengan menggunakan *game puzzle*. *Game puzzle* merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreatifitas dan ingatan anak lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah, namun tetap

menyenangkan sebab bisa diulang-ulang. Tantangan dalam permainan ini selalu memberikan efek ketagihan untuk selalu mencoba, mencoba dan terus mencoba hingga berhasil. Hal ini sesuai dengan pendapat Piaget (dalam Sujiono, 2009:134) yang mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi diri seseorang. Karena pada saat bermain, setiap anak sangat menikmati permainannya tanpa terkecuali.

Menurut Musthofa (dalam Rahayu:2012) *Puzzle* adalah potongan-potongan gambar dengan tingkat kesulitan menyesuaikan perkembangan anak. *Puzzle* adalah salah satu bentuk permainan yang membutuhkan ketelitian, melatih anak untuk memusatkan pikiran karena harus berkonsentrasi ketika menyusun kepingan-kepingan *puzzle* hingga menjadi gambar yang utuh dan lengkap. *Media Game Puzzle* merupakan alat permainan manipulatif yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, seperti daya konsentrasi, pengamatan dan perabaan serta koordinasi mata dan tangan. *Puzzle* sebagai alat permainan yang mengharuskan kita sebagai pemain menyusun potongan-potongan *Puzzle*.

Penerapan media *game puzzle* dapat memberikan manfaat seperti meningkatkan kemampuan kognitif. Keterampilan kognitif (*cognitive skill*) berkaitan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah. *Puzzle* merupakan alat peraga sederhana yang mudah dibuat tetapi sangat mengasyikkan digunakan sebagai media pembelajaran, pada tahap awal mengenal *media puzzle* anak akan mencoba untuk menyusun gambar *puzzle* dengan cara mencoba memasang-memasangkan bagian-bagian *puzzle* tanpa petunjuk. Adanya sedikit arahan dan contoh, maka anak sudah dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan cara mencoba menyesuaikan bentuk, menyesuaikan warna, atau logika.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, agar anak dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya. Maka dilakukan penelitian berjudul **“Penerapan Media *Game Puzzle* untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A1 dalam Menenal Bilangan di TK Dharma Wanita Grenden Kecamatan Puger Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang akan diteliti yaitu, sebagai berikut.

- 1.2.1 bagaimanakah penerapan media *game puzzle* yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok A1 dalam mengenal bilangan di TK dharma wanita grenden kecamatan puger kabupaten jember tahun pelajaran 2015/2016?
- 1.2.2 bagaimanakah peningkatan kemampuan kognitif anak kelompok A1 dalam mengenal bilangan di TK dharma wanita grenden kecamatan puger kabupaten jember tahun pelajaran 2015/2016 melalui media *game puzzle*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan adanya rumusan masalah di atas, maka penelitian yang dilaksanakan ini bertujuan untuk.

- 1.3.1 untuk mendeskripsikan penerapan media *game puzzle* yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok A1 dalam mengenal bilangan di TK dharma wanita grenden kecamatan puger kabupaten jember tahun pelajaran 2015/2016.
- 1.3.2 untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok A1 dalam mengenal bilangan di TK dharma wanita grenden kecamatan puger kabupaten jember tahun pelajaran 2015/2016 melalui media *game puzzle*.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan adanya penelitian tindakan kelas (PTK) kemampuan kognitif anak, manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.4.1 bagi anak:

- a. dapat memberikan kesempatan anak untuk kreatif, berpikir logis dan berperan aktif dalam belajar;
- b. dapat membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui media *game puzzle*.

1.4.2 bagi guru:

- a. dapat merangsang peningkatan kreatifitas dan daya inovasi guru dalam kegiatan belajar mengajar sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik;
- b. dapat meningkatkan pemahaman guru terhadap karakter siswa sehingga dapat digunakan untuk membimbing dan mendampingi perkembangan siswa secara lebih dan optimal;
- c. dapat mendorong para guru untuk menggunakan berbagai media pembelajaran untuk mengembangkan semua aspek perkembangan anak khususnya kognitif anak.

1.4.3 bagi lembaga sekolah:

- a. untuk terciptanya suasana kelas yang kondusif dalam kegiatan belajar mengajar;
- b. meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran di sekolah;
- c. menjadi masukan untuk lebih meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak;
- d. menjadi masukan supaya sekolah untuk lebih melengkapi fasilitas yang menunjang proses pembelajaran;

- e. hasil penelitian diharapkan dapat menumbuhkan suasana belajar yang efektif, inovatif, kreatif dan menyenangkan.

1.4.4 bagi peneliti:

- a. dapat membuka wawasan tentang pelaksanaan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak;
- b. dapat menambah pengetahuan tentang media pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan semua aspek perkembangan anak khususnya perkembangan kemampuan kognitif anak;
- c. dapat memotivasi untuk lebih kreatif dalam menentukan media pembelajaran;
- d. dapat menambah pengetahuan tentang penggunaan media *game puzzle* dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak;
- e. menambah wawasan tentang penelitian karya tulis ilmiah;
- f. dapat menambah pengalaman dalam melakukan kegiatan meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui media *game puzzle*.

1.4.5 bagi peneliti lain

- a. dapat digunakan sebagai bahan pengembangan untuk pelaksanaan penelitian selanjutnya dengan permasalahan sejenis;
- b. dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya dengan permasalahan sejenis.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah dikemukakan, dalam bab ini diuraikan mengenai landasan teori yang menjadi acuan dalam penelitian. Uraian tersebut antara lain mencakup: 2.1 Hakikat Media Pembelajaran; 2.2 Hakikat *Game Puzzle*; 2.3 Hakikat kemampuan Kognitif; 2.4 Pengenalan Konsep Lambang Bilangan; 2.5 Penggunaan Media *Game Puzzle* Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak; 2.6 Penelitian Yang Relevan; 2.7 Kerangka berpikir; dan 2.8 Hipotesis.

2.1 Hakikat Media Pembelajaran

Pembahasan untuk hakikat media pembelajaran, berturut-turut akan diuraikan mengenai: (1) pengertian media pembelajaran; (2) manfaat media pembelajaran; (3) jenis-jenis media pembelajaran. Berikut masing-masing uraiannya.

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin “*medius*” yang secara harfiah berarti “tengah, perantara atau pengantar” (Hamiyah dan Jauhar, 2014:259). Selanjutnya Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2014:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat yang diantaranya disampaikan oleh *Association for Education and Communication Technology* (AECT) media didefinisikan sebagai segala bentuk yang dipergunakan untuk penyaluran suatu pesan/informasi (dalam Munadi, 2008:8). Selanjutnya menurut pendapat Criticos (dalam Daryanto, 2010:4) media merupakan salah satu komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Pendapat lain dari Yusufhadi Miarso (dalam Utami dkk., 2013:268) yang mendefinisikan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan, serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali. Hal ini juga senada dengan pendapat (Aqib, 2013:50) yang mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar (siswa).

Berdasarkan dari beberapa pendapat pakar tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan saluran komunikasi untuk menyampaikan pesan dari sumber peran (guru) kepada penerima peran (anak), sehingga pesan dapat tersampaikan dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media tidak hanya dijadikan tambahan untuk menunjang keberhasilan pembelajaran melainkan termasuk komponen dalam kegiatan pembelajaran. Komponen pembelajaran ada 5 yaitu guru, bahan, media, peserta didik (anak), dan tujuan pembelajaran.

2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran

“Aqib (2013:50) manfaat umum media pembelajaran yaitu menyeragamkan penyampaian materi, Pembelajaran lebih jelas dan menarik, Proses pembelajaran lebih interaksi, Efisiensi waktu dan tenaga, Meningkatkan kualitas hasil belajar, Belajar dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja, Menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar dan Meningkatkan peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.”

Hal ini sesuai dengan pendapat Sudjana dan Rivai (dalam Arsyad, 2014:28) mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu.

- a. pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
- b. bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran;
- c. metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran;
- d. siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan memerankan.

Selanjutnya menurut Sadiman, dkk., (dalam Utami, dkk., 2013:274) berpendapat bahwa ada dua pola dalam pemanfaatan media yaitu.

- a. pemanfaatan media dalam situasi kelas, yaitu dimana pemanfaatannya dipadukan dengan proses pembelajaran di situasi kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu;
- b. pemanfaatan media di luar kelas situasi kelas, pemanfaatan ini dibagi menjadi dua kelompok utama yaitu.
 1. pemanfaatan secara bebas, yaitu media digunakan sesuai kebutuhan masing-masing, dan secara perorangan. dalam pemanfaatan secara bebas, control atau kendali berada pada individual, dimana penggunaannya disesuaikan dengan kebutuhannya;
 2. pemanfaatan secara terkontrol, yaitu media digunakan dalam suatu rangkaian kegiatan yang diatur untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian dan pendapat dari beberapa ahli di atas, dapatlah disimpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar. Yaitu dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi, dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, dan dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

Kaitannya dengan manfaat media pembelajaran dalam penelitian ini, media pembelajaran yang dipilih adalah media *game puzzle* yang dapat memberikan

manfaat untuk memberi kesempatan anak kreatif, berpikir logis dan berperan aktif dalam belajar meningkatkan kemampuan kognitif anak.

2.1.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Seels dan Glasgow (dalam Arsyad, 2014:35) mengelompokkan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi dibagi ke dalam dua kategori luas, yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir. Berikut uraiannya dari masing-masing jenis media.

a. Pilihan Media Tradisional

1. visual diam yang diproyeksikan, seperti proyeksi *opaque* (tak tembus pandang), proyeksi *overhead*, slides, dan *filmstrips*;
2. visual yang tak diproyeksikan, seperti gambar/poster, foto, *charts*, grafik, diagram, dan pameran, papan info, papan-bulu;
3. audio, seperti rekaman piringan, dan pita kaset, *reel*, *cartidge*;
4. penyajian multimedia, seperti slide plus suara (tape), multi-image;
5. visual dinamis yang diproyeksikan, seperti film, televisi, dan video;
6. cetak, seperti buku teks, modul, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah, berkala, dan lembaran lepas (*hand out*);
7. permainan, seperti teka-teki, simulasi, dan permainan papan;
8. realia, seperti model, *specimen* (contoh), manipulatif (peta, boneka).

b. Pilihan Media Teknologi Mutakhir

1. media berbasis telekomunikasi, seperti telekonferen dan kuliah jarak jauh;
2. media berbasis mikroprosesor, seperti *computer-assisted instruction*, *permainan computer*, *sistem tutor intelijen*, *interaktif*, *hypermedia*, dan *compact (video)*;

Selanjutnya menurut pendapat Aqib (2013:52) mengemukakan bahwa jenis dan karakteristik media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu.

- a. media grafis (symbol-simbol komunikasi visual). seperti gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/*chart*, grafik/*graphs*, kartun, poster, peta/*globe*, papan flanel, dan papan bulletin;
- b. media audio (dikaitkan dengan indra pendengaran). seperti radio dan alat perekam *pita magnetic*;

- c. multimedia (dibantu proyektor lcd). seperti file program computer multimedia.

Beberapa pendapat tentang pengelompokan media di atas, menunjukkan keberagaman media. Hal ini bernilai positif untuk memberikan pilihan secara selektif kepada guru untuk menggunakan media sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi dan kondisi psikologis siswa. Beberapa pengelompokan tersebut dapat disimpulkan bahwa media terdiri atas.

- a. media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat. seperti foto, gambar, poster, grafik, kartun, liflet, buklet, torso, film bisu model 3 dimensi seperti diorama dan mokeup;
- b. media audio, yaitu media yang hanya dapat didengar saja. seperti kaset audio, radio, mp3 player, ipod;
- c. media audio visual, yaitu media yang dapat dilihat sekaligus dapat didengar. seperti film bersuara, video, televisi, *sound slide*;
- d. multimedia, yaitu media yang dapat menyajikan unsur media secara lengkap. seperti suara, animasi, video, grafis dan film. multimedia sering diidentikan dengan computer, internet dan pembelajaran berbasis computer (cbi);
- e. media realita, yaitu semua media nyata yang ada dilingkungan alam, baik digunakan dalam keadaan hidup maupun sudah diawetkan. seperti tumbuhan, batuan, binatang, *insektarium*, *herbarium*, air, dan sawah.

Kaitannya dengan macam-macam media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media visual (*puzzle*) yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak.

2.2 Hakikat Game Puzzle

Pembahasan untuk hakikat *game puzzle*, berturut-turut akan diuraikan mengenai: (1) hakikat bermain; (2) manfaat bermain; (3) *game puzzle*; (4) manfaat bermain *puzzle*; (5) langkah-langkah bermain *puzzle*; (6) golongan tingkat kesulitan *puzzle*; (7) kelebihan dan kelemahan *game puzzle*. Berikut masing-masing uraiannya.

2.2.1 Hakikat Bermain

Bermain merupakan cara berpikir anak dan cara anak memecahkan masalah Vygotsky (dalam Montolalu, dkk., 2011:1.9). Selanjutnya Catron dan Allen (dalam Sujiono, 2009:135) berpendapat bahwa bermain memberi kontribusi pada semua aspek perkembangan anak baik fisik, kognitif, sosial emosional, dan moral serta kreativitas. Hal ini senada dengan pendapat Susan Isaacs (dalam Montolalu, dkk., 2011:1.7) yang percaya bahwa bermain dapat mempertinggi semua aspek pertumbuhan dan perkembangan anak. Melalui bermain anak-anak dapat mengambil kesempatan untuk belajar tentang dirinya sendiri, orang lain dan lingkungannya. Selain itu, bermain juga memberikan kebebasan pada anak untuk berimajinasi, bereksplorasi, dan menciptakan suatu bentuk aktivitas.

“Menurut Sudono (dalam Heryanti:2014) bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak”.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain adalah segala kegiatan yang dapat menimbulkan kesenangan bagi anak, karena bermain dilakukan anak dengan suka rela tanpa paksaan atau tekanan dari luar dan melalui bermain semua aspek perkembangan anak dapat ditingkatkan.

2.2.2 Manfaat Bermain

Bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak secara keseluruhan, semakin banyak kegiatan bermain yang dilakukan anak, maka semakin banyak manfaat yang diperoleh anak. Hal ini senada dengan pendapat Hurlock (dalam Utami, dkk., 2013:343) yang mengemukakan bahwa bermain dapat memberikan berbagai manfaat bagi anak seperti mengembangkan aspek fisik, dorongan komunikasi, penyaluran energi emosional yang terpendam, penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan, sumber belajar, rangsangan bagi kreativitas, perkembangan wawasan diri, belajar bermasyarakat, dan standar moral.

Manfaat yang paling penting saat melakukan kegiatan bermain adalah mengembangkan kemampuan kognitif anak, seperti kemampuan berbahasa, kreativitas, daya pikir, dan daya ingat. Hal ini sesuai dengan pendapat Meyke (dalam Heryanti, 2014:31) manfaat bermain adalah dapat menambah wawasan tentang logika matematika anak dan dapat mengembangkan imajinasi yang ada pada diri anak seperti.

- a. meningkatkan pengetahuan akan konsep-konsep warna, bentuk, arah dan lebih mudah diperoleh melalui kegiatan bermain;
- b. mengaktifkan semua panca indera anak;
- c. meningkatkan kognitif anak;
- d. memenuhi keingin tahuan pada anak;
- e. memberi motivasi dan rancangan anak bereksplorasi (menjelajah) dan bereksperimen (mengadakan percobaan);
- f. memberikan kesempatan pada anak untuk memecahkan masalah.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain dapat membantu anak dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang ada dalam diri anak, dan dapat memberikan kebebasan pada anak untuk menjelajahi lingkungannya sehingga akan mendapatkan kesenangan tersendiri bagi anak serta dapat menumbuhkan kognitif dan kreativitasnya.

2.2.3 Game Puzzle

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (dalam Wojowasito, 1999:244) *puzzle* adalah “tekateki”. *Puzzle* merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya. *Puzzle* merupakan kepingan tipis yang terdiri dari 5-10 atau lebih potongan yang terbuat dari kayu atau lempeng karton dengan warna gambar yang jelas dan bentuk serta ukuran papan yang sederhana (Julianti, 2014:14). Terbiasa bermain *puzzle* maka mental anak akan terlatih untuk terbiasa bersikap tenang tekun dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu. Kepuasan yang di dapat saat anak menyelesaikan *puzzle* merupakan salah satu pembangkit motivasi anak untuk hal-hal yang baru.

Selanjutnya menurut pendapat Musthofa (dalam Rahayu, 2012:2) bahwa *puzzle* adalah salah satu bentuk permainan yang membutuhkan ketelitian, melatih anak untuk memusatkan pikiran karena harus berkonsentrasi ketika menyusun kepingan-kepingan *puzzle* hingga menjadi gambar utuh dan lengkap. *Puzzle* merupakan mainan anak yang memiliki nilai-nilai edukatif. Melalui *game puzzle*, anak belajar memahami bentuk, warna, ukuran, jumlah, dan dapat meningkatkan keterampilan anak menyelesaikan masalah sederhana. Hal ini senada dengan pendapat Jeffree, dkk., (dalam Utami, dkk., 2013:350) yang mengemukakan bahwa bermain *puzzle* atau teka-teki dapat memberi manfaat bagi perkembangan anak khususnya untuk mengembangkan keterampilan berpikir anak, menimbulkan rasa ingin tahu anak, dan membangun kemandirian anak.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *game puzzle* adalah salah satu bentuk permainan yang dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan anak dalam kemampuan kognitif, karena *game puzzle* adalah permainan yang membutuhkan ketelitian, melatih anak untuk memusatkan pikiran karena harus berkonsentrasi ketika menyusun kepingan-kepingan *puzzle* menjadi gambar yang utuh.

2.2.4 Manfaat *Game Puzzle*

Menurut pendapat Jeffree, dkk., (dalam Utami, dkk., 2013:350) yang mengemukakan bahwa bermain *puzzle* dapat memberi manfaat bagi perkembangan anak khususnya untuk mengembangkan keterampilan berpikir anak, menimbulkan rasa ingin tahu anak, dan membangun kemandirian anak.

Selanjutnya menurut pendapat Julianti (2014:15) bermain *puzzle* mempunyai beberapa manfaat bagi anak antara lain.

1. meningkatkan kemampuan kognitif;
2. meningkatkan kemampuan motorik halus;
3. meningkatkan keterampilan sosial;
4. melatih koordinasi mata dan tangan;
5. melatih logika;

6. melatih kesabaran;
7. memperluas pengetahuan.

Manfaat lain dari bermain *puzzle* menurut pendapat Levina (2004:206) adalah sebagai berikut.

1. dapat melatih motorik halus anak;
2. dapat melatih bahasa anak;
3. dapat melatih sosial anak;
4. dapat melatih kognitif anak;
5. dapat melatih kemandirian anak.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media *game puzzle* merupakan media pembelajaran anak usia dini yang dapat memberikan beberapa manfaat positif bagi perkembangan anak, khususnya dapat mengembangkan keterampilan kognitif/berpikir anak.

2.2.5 Langkah-langkah Bermain *Puzzle*

Menurut Zaman (2008:7.18) langkah-langkah bermain *puzzle* yaitu sebagai berikut.

1. memperlihatkan gambar *puzzle* sebagai kesatuan;
2. mengeluarkan gambar-gambar tersebut menjadi bagian-bagian;
3. menyusun kembali gambar itu sesuai dengan lekuk-lekukan yang sudah ada di papan dasar;
4. mengajak anak untuk mencoba menyusun *puzzle*;
5. memberi kesempatan anak untuk menyusun *puzzle* sendiri.

Selanjutnya menurut pendapat Juliani (2014:19) langkah bermain *puzzle* yaitu sebagai berikut.

1. mengatur tempat duduk siswa sehingga menarik untuk dilihat;
2. membagi *puzzle* pada anak yang terlebih dulu dipotong-potong dari suatu gambar yang utuh menjadi beberapa bagian kepingan *puzzle*. Kemudian ditempelkan pada papan yang telah disediakan;
3. selesai menyusun *puzzle* dengan waktu yang telah ditentukan, maka selanjutnya anak disuruh untuk menunjukkan hasilnya didepan kelas satu-persatu.

Berdasarkan hal tersebut, kegiatan bermain *puzzle* ini akan menyenangkan bagi anak apabila media dalam pembelajaran yang digunakan menarik. Langkah-langkah bermain *puzzle* yang dilakukan yaitu dengan mempersiapkan media *game puzzle* dan selanjutnya membagikan *puzzle* pada anak dan menyuruhnya untuk menyusun menjadi gambar utuh.

2.2.6 Golongan *Puzzle*

Guru dapat mengetahui kemampuan anak dalam bermain *puzzle*, maka guru harus memberikan berbagai macam tingkat kesulitan *puzzle*. Menurut Sachiyo (dalam Sudono, 2000:8) golongan tingkat kesulitan *puzzle* terdiri atas 3 golongan yaitu:

- a. golongan tingkat mudah (terdiri atas 4-5 potongan);
- b. golongan tingkat sedang (terdiri atas 6-10 potongan);
- c. golongan tingkat sulit (terdiri atas 15-30 potongan).

Selanjutnya menurut Levina (2004:208) menyatakan ada beberapa bentuk golongan *puzzle*, yaitu.

- a. *puzzle* rakitan (*construction puzzle*) merupakan kumpulan potongan-potongan yang terpisah, yang dapat digabungkan kembali menjadi beberapa model. Mainan rakitan yang paling umum adalah blok-blok kayu sederhana berwarna-warni. Mainan rakitan ini sesuai untuk anak yang suka bekerja dengan tangan, suka memecahkan *puzzle*, dan suka berimajinasi;
- b. *puzzle* batang merupakan permainan teka-teki matematika sederhana namun memerlukan pemikiran kritis dan penalaran yang baik untuk menyelesaikannya. *Puzzle* batang ada yang dimainkan dengan cara membuat bentuk sesuai yang kita inginkan ataupun menyusun gambar yang terdapat pada batang *puzzle*;
- c. *puzzle* rantai terbuat dari bahan sponge (karet/busu) sehingga baik untuk alas bermain anak dibandingkan harus bermain di atas keramik. *Puzzle* rantai memiliki desain yang sangat menarik dan tersedia banyak pilihan warna yang cemerlang, juga dapat merangsang kreativitas dan melatih kemampuan berpikir anak. *Puzzle* rantai sangat mudah dibersihkan dan tahan lama;
- d. *puzzle* angka, mainan ini bermanfaat untuk mengenalkan angka. selain itu anak dapat melatih kemampuan berpikir logisnya dengan menyusun angka sesuai urutannya. Selain itu, *puzzle* angka

- bermanfaat untuk melatih koordinasi mata dengan tangan, melatih motorik halus serta menstimulasi kerja otak;
- e. *puzzle* transportasi merupakan permainan bongkar pasang yang memiliki gambar berbagai macam kendaraan darat, laut dan udara. Fungsinya selain untuk melatih motorik anak, juga untuk stimulasi otak kanan dan otak kiri. anak akan lebih mengetahui macam-macam kendaraan. Selain itu anak akan lebih kreatif, imajinatif dan cerdas;
 - f. *puzzle* logika merupakan *puzzle* gambar yang dapat mengembangkan keterampilan serta anak akan berlatih untuk memecahkan masalah. *Puzzle* ini dimainkan dengan cara menyusun kepingan *puzzle* hingga membentuk suatu gambar yang utuh;
 - g. *puzzle* geometri merupakan *puzzle* yang dapat mengembangkan keterampilan mengenali bentuk geometri (segitiga, lingkaran, persegi dan lain-lain), selain itu anak akan dilatih untuk mencocokkan kepingan *puzzle* geometri sesuai dengan papan *puzzlenya*. *Puzzle* penjumlahan dan pengurangan merupakan *puzzle* yang dapat mengembangkan kemampuan logika matematika anak. *Puzzle* penjumlahan dan pengurangan anak memasangkan kepingan *puzzle* sesuai dengan gambar pasangannya, selain itu anak dapat belajar penjumlahan dan pengurangan melalui media *puzzle*.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa sebagai orang tua atau pendidik perlu memperhatikan perkembangan anak, karena kemampuan tiap anak berbeda. Anak yang sejak dini sudah dikenalkan dengan *puzzle* maka akan lebih mahir dan terbiasa bermain *puzzle*. Oleh karena itu, jika memilih *puzzle* untuk anak, jangan berdasarkan umur. Tetapi bergantung pada kemampuan anak. Anak yang kuat kemampuan visualnya maka akan lebih mudah dan cepat menyelesaikan permainan ini.

2.2.7 Kelebihan dan Kelemahan Media *Game Puzzle*

Menggunakan media *game puzzle* mempunyai beberapa kelebihan dan kelemahan. Juliani (2014:17) mengemukakan kelebihan media *game puzzle* adalah sebagai berikut.

1. dapat menarik siswa dalam pembelajaran, sehingga akan berdampak meningkatnya hasil belajar;

2. gambar *puzzle* dapat mengatasi keterbatasan waktu dan ruang, karena tidak semua objek dan benda dapat dibawa ke dalam kelas;
3. siswa dapat melihat, mengamati, dan melakukan percobaan serta dapat menambah wawasan;
4. membuat siswa tidak bosan dalam proses pembelajaran. karena belajar sambil bermain mampu menghasilkan sebuah pembelajaran yang menyenangkan.

Sekalipun banyak kelebihan yang telah diuraikan di atas, media *game puzzle* ini juga mempunyai kelemahan. Juliani (2014:18) mengemukakan kelemahan media *game puzzle* adalah sebagai berikut.

1. media *puzzle* menekankan pada indera penglihatan (visual);
2. melaksanakan game tersebut sangat membutuhkan kerja sama. terkadang ada siswa yang sulit diatur dan sulit untuk diajak kerjasama;
3. gambar kurang maksimal bila diterapkan dalam kelompok besar.

Berdasarkan beberapa pendapat telah dijelaskan bahwa media mempunyai kelebihan dan kelemahan sekalipun sangat membantu dalam pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai banyak kelebihan dan kelemahan maka dari itu media satu dengan media lain saling melengkapi. Pada proses penggunaan media dalam pembelajaran harus disiapkan dengan maksimal supaya dapat menyampaikan pesan yang dimaksud.

2.3 Hakikat Kemampuan Kognitif

Pembahasan untuk hakikat kemampuan kognitif, berturut-turut akan diuraikan mengenai: (1) pengertian kognitif; (2) tahap-tahap perkembangan kognitif; (3) tingkatan perkembangan kognitif anak usia dini; (4) indikator dan Rubrik Penilaian Kemampuan kognitif. Berikut masing-masing uraiannya.

2.3.1 Pengertian Kognitif

Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2007:3) pengembangan kognitif merupakan perwujudan dari kemampuan primer yaitu kemampuan berbahasa (*verbal comprehension*), kemampuan mengingat (*memory*), kemampuan nalar atau berpikir

logis (*reasoning*), kemampuan tilikan ruang (*spatial factor*), kemampuan bilangan (*numerical ability*), kemampuan menggunakan kata-kata (*word fluency*), dan kemampuan mengamati dengan cepat dan cermat (*perceptual speed*).

Pengembangan kognitif adalah suatu proses berpikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan sesuatu, dapat juga diartikan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk kreativitas yang dihargai dalam suatu kebudayaan. Hal ini sesuai dengan pendapat, Gagne (dalam Jamaris, 2005:18) bahwa kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan saraf pada manusia yang sedang berpikir.

“Patmonodewo (dalam Gunarti, 2008:137) berpendapat bahwa kognitif adalah pengertian yang luas mengenai cara berpikir dan mengamati sehingga kognitif merupakan tingkah laku yang mengakibatkan seseorang memperoleh pengetahuan yang dibutuhkan.”

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif adalah suatu proses berpikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan sesuatu yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan saraf manusia untuk mewujudkan tingkah laku yang mengakibatkan seseorang memperoleh pengetahuan yang dibutuhkan.

2.3.2 Tahap-tahap Perkembangan Kognitif

Jean Piaget (dalam Trianto, 2007:23) mengemukakan bahwa perkembangan kognitif anak dikelompokkan menjadi 4 tahap. Tahap-tahap tersebut dijabarkan di dalam tabel 2.1.

Tabel 2.1 Tahap-tahap perkembangan kognitif

Tahap	Perkiraan Usia	Kemampuan-kemampuan Utama
<i>Sensorimotor</i>	Lahir sampai 2 tahun	Terbentuknya konsep “kepermanenan obyek” dan kemajuan gradual dari perilaku refleksif ke perilaku yang mengarah kepada tujuan.
<i>Praoperasional</i>	2 sampai 7 tahun	Perkembangan kemampuan menggunakan simbol-simbol untuk menyatakan obyek-obyek dunia. Pemikiran masih egosentris dan sentrasi.
<i>Operasional kongkrit</i>	7 sampai 11 tahun	Perbaikan dalam kemampuan untuk berpikir secara logis. Kemampuan-kemampuan baru termasuk penggunaan operasi-operasi yang dapat-balik. Pemikiran tidak lagi sentrasi tetapi desentrasi, dan pemecahan masalah tidak begitu dibatasi oleh keegosentrisan.
<i>Operasional formal</i>	11 tahun sampai dewasa	Pemikiran abstrak dan murni. Simbolis mungkin dilakukan. Masalah-masalah dapat dipecahkan melalui penggunaan eksperimentasi sistematis.

(Sumber: Nur (dalam Trianto, 2007:23))

Selanjutnya menurut pendapat Sudono (dalam Heryanti, 2014:27) tahapan perkembangan kognitif dibagi menjadi tiga tahap, yaitu.

1. tahapan penguasaan konsep
pada tahap ini anak memahami konsep melalui pengalaman bekerja/bermain dengan benda konkrit. seperti pengenalan warna, bentuk, dan menghitung bilangan;
2. tahapan transisi
masa transisi adalah proses berpikir yang merupakan masa peralihan dan pemahaman konkrit menuju kepada pengenalan lambang yang abstrak, dimana benda konkrit itu masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya. hal ini harus dilakukan guru secara bertahap sesuai dengan laju dan kemampuan anak secara individual dan secara berbeda, misalnya mengenal konsep satu dengan menggunakan benda, anak dapat menyebutkan benda lain yang memiliki konsep dapat menyebutkan benda lain yang memiliki konsep sama sekaligus mengenal bentuk lambang;
3. tahapan lambang
pada tahap ini anak diberikan kesempatan untuk menulis lambang bilangan atas konsep konkrit yang telah dipahami.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kecepatan perkembangan setiap individu melalui urutan setiap tahap berbeda dan tidak ada individu yang melompati salah satu dari tahap tersebut. Setiap tahap ditandai dengan munculnya kemampuan-kemampuan intelektual baru yang memungkinkan orang memahami dunia dengan cara yang semakin kompleks. Perkembangan sebagian bergantung pada sejauh mana anak aktif memanipulasi dan berinteraksi aktif dengan lingkungan. Hal ini mengindikasikan bahwa lingkungan di mana anak belajar sangat menentukan proses perkembangan kognitif anak.

2.3.3 Tingkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Anak usia 4-5 tahun mengalami perubahan dalam perkembangan kognitif. Umumnya anak usia 4-5 tahun mulai memecahkan masalah, berfikir tentang sebab akibat, dan mengungkapkan gagasan kepada orang lain (Seefeldt dan Wasik, 2008:78). Perkembangan kemampuan kognitif dapat dilihat dari apa yang dilakukan, didorong dengan rasa ingin tahu yang besar pada diri anak, melalui rasa ingin tahu ini dapat menjadikan kemampuan kognitif anak lebih berkembang.

Menurut Brunner (dalam Susanto, 2011:56) ada tiga tingkatan dalam perkembangan tersebut yaitu:

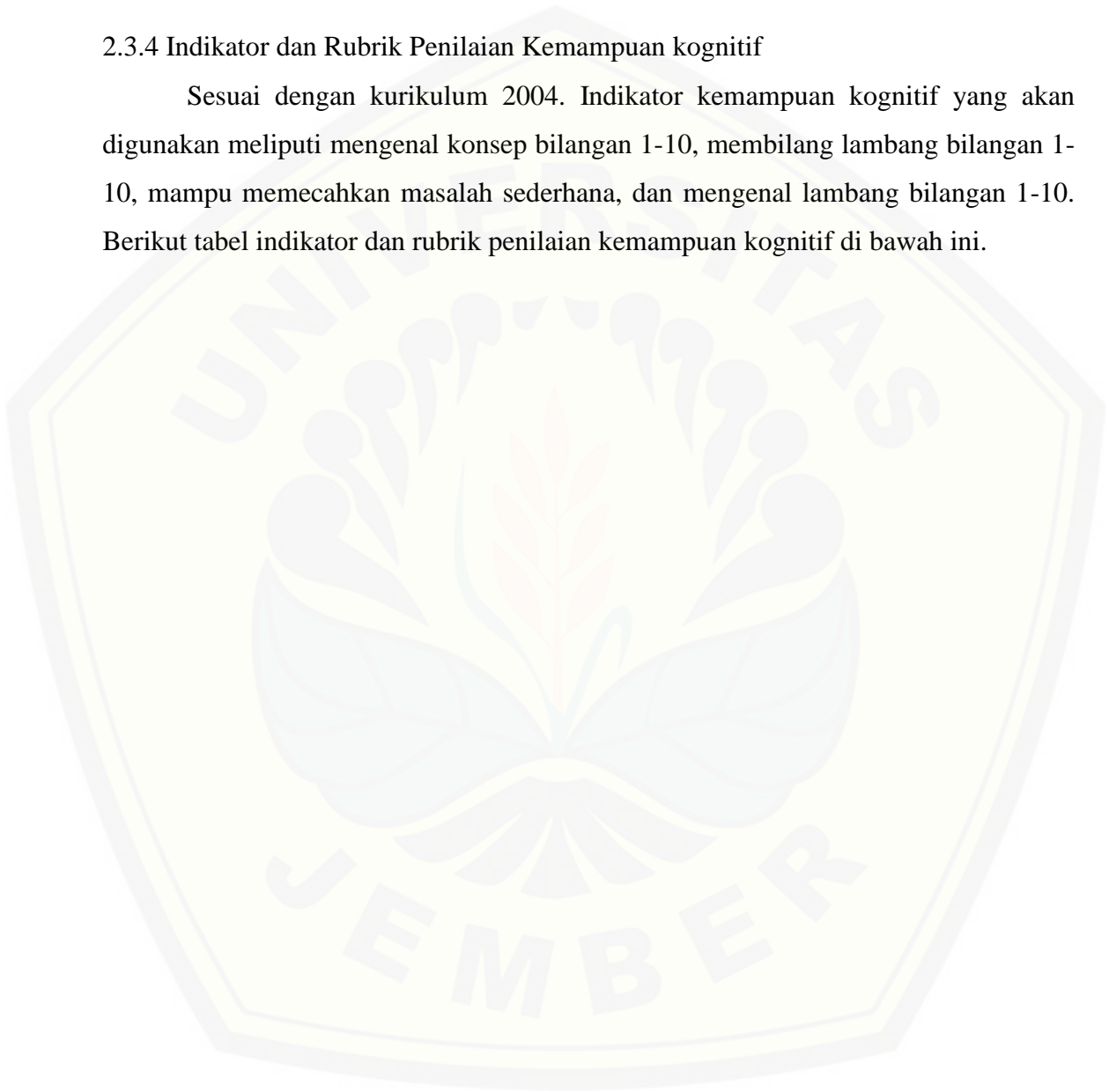
- a. tingkat *enactiva*, bayi akan belajar dengan baik bila belajar dilakukan melalui hubungan sensorimotoriknya;
- b. *iconic*, anak belajar melalui gambaran mental dan bayangan ingatannya;
- c. penggunaan lambang (*symbolic*) anak secara prima mampu menggunakan bahasa dan berfikir secara abstrak.

Perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini sesuai dengan Permendiknas No. 58 Tahun 2009 tentang Standar PAUD (Depdiknas, 2009) antara lain meliputi pengetahuan umum dan sains, konsep bentuk, warna, ukuran dan pola, konsep bilangan, lambang bilangan, dan huruf. Penelitian dalam kemampuan kognitif ini akan difokuskan pada pengenalan konsep lambang bilangan. Adapun penjabaran

dari kemampuan kognitif dalam pengenalan konsep lambang bilangan akan diuraikan pada sub bab di bawah ini.

2.3.4 Indikator dan Rubrik Penilaian Kemampuan kognitif

Sesuai dengan kurikulum 2004. Indikator kemampuan kognitif yang akan digunakan meliputi mengenal konsep bilangan 1-10, membilang lambang bilangan 1-10, mampu memecahkan masalah sederhana, dan mengenal lambang bilangan 1-10. Berikut tabel indikator dan rubrik penilaian kemampuan kognitif di bawah ini.



Tabel 2.2 Indikator dan rubrik penilaian kemampuan kognitif

Indikator kemampuan kognitif	Skor	Kriteria Penilaian
1. Mengenal lambang Bilangan 1-10	5	Anak mampu mengenal 10 lambang bilangan dengan benar dan lancar
	4	Anak mampu mengenal 7-9 lambang bilangan dengan benar
	3	Anak mampu mengenal 4-6 lambang bilangan dengan benar
	2	Anak mampu mengenal 1-3 lambang bilangan dengan benar
	1	Anak tidak mampu mengenal lambang bilangan
2. Menyebutkan lambang bilangan 1-10	5	Anak mampu menyebutkan 10 lambang bilangan dengan benar dan lancar
	4	Anak mampu menyebutkan 7-9 lambang bilangan dengan benar
	3	Anak mampu menyebutkan 4-6 lambang bilangan dengan benar
	2	Anak mampu menyebutkan 1-3 lambang bilangan dengan benar
	1	Anak tidak mampu menyebutkan lambang bilangan
3. Menunjukkan lambang bilangan 1-10	5	Anak mampu menunjukkan 10 lambang bilangan dengan benar dan lancar
	4	Anak mampu menunjukkan 7-9 lambang bilangan dengan benar
	3	Anak mampu menunjukkan 4-6 lambang bilangan dengan benar
	2	Anak mampu menunjukkan 1-3 lambang bilangan dengan benar
	1	Anak tidak mampu menunjukkan lambang bilangan
4. Memecahkan masalah sederhana	5	Anak mampu memecahkan masalah dengan tepat dan lancar
	4	Anak mampu memecahkan masalah dengan tepat
	3	Anak mampu memecahkan masalah dengan sendiri
	2	Anak mampu memecahkan masalah dengan bantuan guru
	1	Anak tidak mampu memecahkan masalah

2.4 Pengenalan Lambang Bilangan

Pembahasan untuk pengenalan lambang bilangan, berturut-turut akan diuraikan mengenai: (1) pengertian lambang bilangan; (2) ruang lingkup pengenalan lambang bilangan; (3) langkah-langkah pengenalan lambang bilangan. Berikut masing-masing uraiannya.

2.4.1 Pengertian Lambang Bilangan

Konsep matematika yang sangat penting dipelajari anak usia dini adalah pengenalan konsep bilangan dan lambang bilangan. Sebelum membahas lambang bilangan maka perlu diketahui terlebih dahulu tentang bilangan. Bilangan disebut seperti rangkaian kata-kata tanpa makna (Seefeldt dan Wasik, 2008:392). Bilangan itu tidak dapat dilihat, dibaca dan dikatakan karena suatu ide yang hanya dapat dipikirkan. Menyatakan suatu bilangan dinotasikan dengan lambang bilangan yang disebut angka. Pengenalan bilangan ini akan merangsang perkembangan kemampuan kognitif anak, sehingga nantinya anak dapat mengenal, mengolah dan menggunakan lambang bilangan dalam kehidupan sehari-harinya.

Bilangan berasal dari kata bilang yang berarti hitungan yaitu perihal menjumlahkan, mengurangi, membagi, dan menambah, sedangkan lambang berarti sesuatu seperti tanda, lukisan, perkataan yang menyatakan sesuatu hal dan mengandung maksud tertentu (Pusat Bahasa Depdiknas, 2008). Disimpulkan bahwa lambang bilangan adalah suatu tanda yang telah disepakati berkaitan dengan menjumlahkan, mengurangi, membagi, dan menambah yang berupa angka.

Menyatakan suatu bilangan diperlukan lambang bilangan. Bilangan ini menyatakan suatu kuantitas, sedangkan lambang bilangan adalah notasi dari bilangan. Lambang bilangan yang dimaksud adalah mulai dari 0-9. Menurut Susanto (2011:107), kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia TK A adalah sebagai berikut.

- a) Membilang,
- b) menyebutkan urutan bilangan dari 1-20,
- c) membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai 10,
- d) membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda,
- e) menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10 dengan benda-benda 1-10 (anak tidak disuruh menulis),
- f) membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak, lebih sedikit.

2.4.2 Ruang Lingkup Pengenalan Lambang Bilangan

Mutiah (2010:161) menyatakan bahwa penguasaan matematika anak usia TK akan melalui tiga tahap yaitu, tingkat pemahaman konsep, tingkat menghubungkan konsep konkret dengan lambang bilangan, dan tingkat lambang bilangan.

Perkembangan kemampuan kognitif yang perlu dikembangkan adalah mengenal lambang bilangan. Kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan ini bertujuan untuk memperkenalkan anak dalam menggunakan lambang bilangan. Materi tersebut terdapat dalam pedoman pengembangan program pembelajaran kurikulum taman kanak-kanak tahun 2004 untuk anak TK pada kelompok A (4-5 tahun), lingkup kognitif yang perlu dikembangkan adalah pengetahuan umum sains, konsep bilangan dan lambang bilangan. Tingkat pencapaian perkembangan anak pada konsep mengenal lambang bilangan bahwa anak harus sudah mampu membilang lambang bilangan, mengenal konsep bilangan, dan lambang bilangan. Tingkat pencapaian perkembangan dikembangkan lagi menjadi beberapa indikator kegiatan. Menurut Asmawati (2014:64) indikator kegiatan pada tingkat pencapaian perkembangan khususnya dalam mengenal lambang bilangan untuk kelompok A adalah mengenal konsep bilangan 1-10, mengenal lambang bilangan 1-10, membilang lambang bilangan 1-10.

Disimpulkan bahwa lingkup kemampuan kognitif pada anak kelompok A (4-5 tahun) yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran adalah pengenalan tentang lambang bilangan. Kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan 1-10, mengenal lambang bilangan 1-10, dan membilang lambang bilangan 1-10.

2.4.3 Langkah-Langkah Pengenalan Lambang Bilangan

Menurut Ruslani (dalam Fitriana, 2015:7) bilangan atau yang disebut lambang bilangan merupakan alat pembantu yang mengandung suatu pengertian. Bilangan ini mewakili suatu jumlah yang diwujudkan dalam bentuk lambang bilangan. Pengenalan lambang bilangan diberikan sedini mungkin dengan menggunakan cara yang tepat dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak.

Mengenalkan lambang bilangan sangat penting dikembangkan agar anak lebih mudah dalam memahami konsep matematika. Pengenalan lambang bilangan dapat merangsang kemampuan kognitif anak. Pengenalan lambang bilangan bagi anak usia dini sebagai modal awal untuk mengenal hal-hal penting dalam kehidupan sehari-hari khususnya yang berhubungan mengenal waktu atau jam, tanggal, bulan, dan tahun yang semuanya berhubungan dengan lambang bilangan. Anak mampu mengenal waktu, tanggal, bulan dan tahun apabila anak telah mengenal lambang bilangan dengan baik. Langkah-langkah mengenal lambang bilangan untuk anak usia dini dapat dilakukan dengan beberapa cara yaitu menghitung dengan jari, menghitung benda-benda, berhitung sambil berolahraga, berhitung sambil bernyanyi, dan berhitung di atas 10 Sudaryanti (dalam Lestari, 2014:15).

Berdasarkan hal tersebut, kegiatan pengenalan bilangan ini akan menyenangkan bagi anak apabila media dalam pembelajaran yang digunakan menarik. Langkah-langkah pengenalan lambang bilangan yang dilakukan yaitu dengan mempersiapkan media *game puzzle* dan selanjutnya mengenalkan konsep bilangan 1-10, mengenalkan lambang bilangan 1-10, dan menyebutkan lambang bilangan 1-10.

2.5 Keterkaitan Antara Kemampuan Kognitif dengan Media *Game Puzzle*

“Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2007:3) Pada aspek utama pengembangan kognitif terdapat kemampuan primer yaitu kemampuan mengingat (*memory*), kemampuan nalar atau berpikir logis (*reasoning*), dan kemampuan bilangan (*numerical ability*).”

“Menurut pendapat Musthofa (dalam Rahayu:2012) bahwa *puzzle* adalah salah satu bentuk permainan yang membutuhkan ketelitian, melatih anak untuk memusatkan pikiran karena harus berkonsentrasi ketika menyusun kepingan-kepingan *puzzle* hingga menjadi gambar utuh dan lengkap”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa guru dapat mencari alat permainan yang sesuai dengan kemampuan anak. Alat permainan yang digunakan oleh guru adalah *puzzle*. Pembelajaran menggunakan *puzzle* adalah untuk melatih kemampuan kognitif anak. Sebelum anak mulai bermain, guru menyuruh anak untuk mengamati *puzzle* terlebih dahulu. Selanjutnya guru menyuruh anak untuk membongkar lalu memasangnya kembali. Melalui kemampuan membilang lambang bilangan, anak berusaha untuk mengingat-ingat, lambang bilangan apa saja yang ada pada *puzzle* aslinya. Melalui kemampuan memecahkan masalah sederhana, anak berusaha untuk berpikir dimana letak lekukan potongan *puzzle* yang pas antara yang satu dengan yang lain. Melalui kemampuan mengenal lambang bilangan, anak dapat mengetahui dengan cara mengenal langsung menggunakan media *puzzle*. Selanjutnya melalui kemampuan mengenal konsep bilangan, anak dapat mengetahui tentang berapa banyak jumlah kepingan *puzzle*.

Pembelajaran ini guru bertindak sebagai fasilitator yang menyediakan alat untuk kegiatan bermain anak. Sedangkan anak sebagai pemain menyusun potongan-potongan *puzzle*. Anak berusaha untuk bermain sendiri menyusun potongan-potongan *puzzle* sampai menjadi bentuk utuh. Pada awalnya anak akan merasa kesulitan dalam bermain *puzzle*. Maka dari itu guru memberi kesempatan pada anak dalam bermain *puzzle* secara berulang-ulang sampai berhasil. Berdasarkan uraian di atas, maka dengan adanya alat permainan *puzzle* kemampuan kognitif anak dapat ditingkatkan.

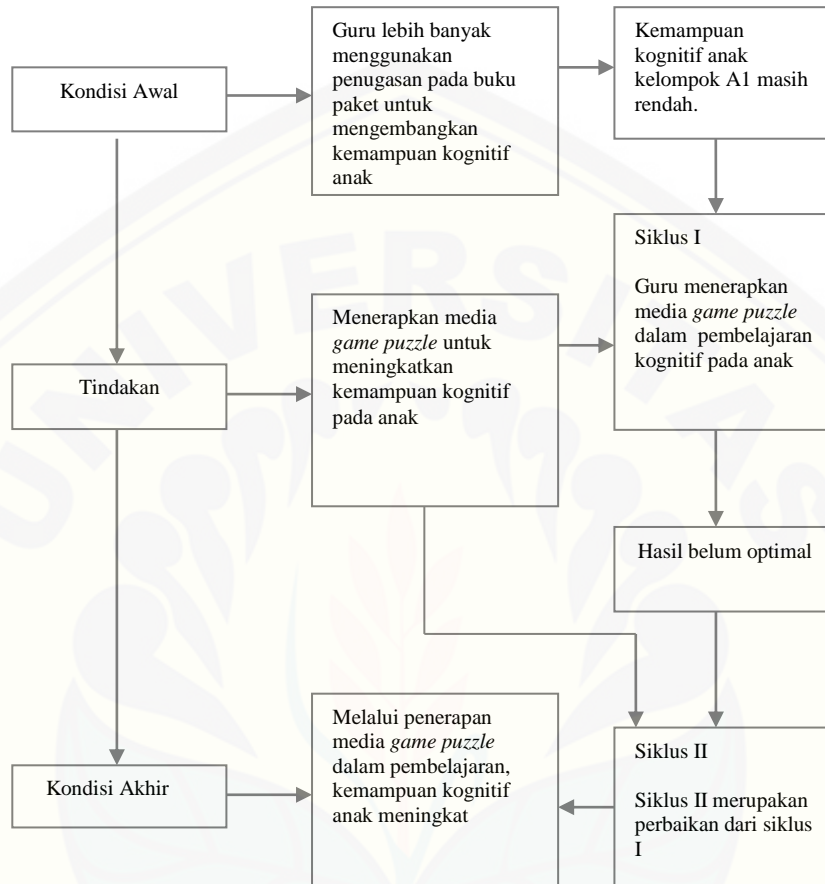
2.6 Penelitian Yang Relevan

Heryanti, Vera (2014) mahasiswi FKIP PAUD Universitas Bengkulu dalam skripsinya yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional (Conglak) Paud Budi Mulya Kota Monna”. Menyimpulkan bahwa bermain tradisional (conglak) dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak, yang dibuktikan dengan melihat hasil perhitungan disetiap aspek pengamatan mengalami peningkatan pada setiap siklus. Hasil perkembangan kognitif pada tahap bermain siklus I menunjukkan 65% sedangkan siklus ke II meningkat 75%.

Pratiwi, Rakhmawati Niken (2013) mahasiswi FKIP PAUD Universitas Muhammadiyah Surakarta dalam skripsinya yang berjudul “Pengembangan kemampuan kognitif melalui media kartu bilangan pada anak kelompok B TK Pertiwi Jelobo II Wonosari Klaten Tahun Pelajaran 2013/2014”. Menyimpulkan bahwa melalui media kartu bilangan dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak. Hal ini diketahui dari hasil pada setiap siklus yaitu, kemampuan kognitif melalui media kartu bilangan Prasiklus 40,13%, siklus I naik menjadi 60,27, dan siklus II naik menjadi 85,13%.

Berdasarkan dua penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini bukan hanya melalui penerapan media *game puzzle* saja, melainkan dapat melalui berbagai kegiatan-kegiatan yang dapat memicu perkembangan kemampuan kognitif lainnya.

2.7 Kerangka Berpikir



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

Kemampuan kognitif anak kelompok A1 di TK Dharma Wanita Grenden masih tergolong rendah. Hal yang menyebabkan rendahnya kemampuan kognitif anak kelompok A1 yaitu kurang menariknya media pembelajaran. Media yang digunakan hanya berupa gambar yang ada pada majalah sekolah. Guru juga terfokus dalam pemberian tugas yang ada pada buku paket. Jadi, anak mudah merasa bosan dengan kegiatan belajar sehari-hari dan hal tersebut menjadi hambatan sehingga kemampuan kognitif anak belum terasah secara baik. Kondisi tersebut dianggap sebagai suatu masalah yang harus diatasi. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk

mengatasi masalah tersebut adalah melalui penerapan media *game puzzle* dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok A1. Kerangka berpikir untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui penerapan media *game puzzle* dapat dilihat pada gambar 2.1 di atas.

2.8 Hipotesis

Berdasarkan tinjauan pustaka yang diuraikan maka dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini, yaitu jika guru menerapkan media *game puzzle* maka kemampuan kognitif anak kelompok A1 Di TK Dharma Wanita Grenden Kecamatan Puger Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016 akan meningkat.

BAB 3. METODE PENELITIAN

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

3.1 Tempat Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Dharma Wanita Desa Grenden Kecamatan Puger Kabupaten Jember. Selanjutnya untuk waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2015/2016. Alasan memilih tempat penelitian ini karena belum pernah diadakan penelitian di TK Dharma Wanita Grenden Kecamatan Puger Kabupaten Jember dengan menggunakan media *game puzzle* untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.

3.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah seluruh anak kelompok A1 di TK Dharma Wanita Grenden Kecamatan Puger Kabupaten Jember tahun pelajaran 2015/2016. Jumlah anak kelompok A1 adalah 15 anak, yang terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 9 siswi perempuan.

3.3 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi yang didasarkan atas sifat-sifat hal yang didefinisikan yang dapat diamati (diobservasi) (Masyhud, 2012:34), sedangkan menurut (Universitas Jember, 2011:23) definisi operasional adalah uraian yang terbatas pada setiap istilah atau frasa kunci yang digunakan dalam penelitian dengan makna tunggal dan terukur. Hal tersebut dapat ditarik sebuah gambaran bahwa

definisi operasional adalah gambaran yang terukur, diharapkan dalam penelitian ini antara peneliti maupun pembaca dapat mengetahui maksud dari variabel dikarenakan dari variabel tersebut telah dijelaskan oleh indikator.

Agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam penafsiran kata yang terkait dengan judul dalam penelitian ini, maka perlu adanya penjelasan terkait definisi operasional dalam penelitian. Definisi operasional yang dimaksud adalah sebagai berikut:

3.3.1 Media *Game Puzzle*

Media Game Puzzle merupakan kepingan tipis yang terdiri dari 5-10 atau lebih potongan yang terbuat dari kayu atau lempeng karton dengan warna gambar yang jelas dan bentuk serta ukuran papan yang sederhana.

3.3.1 Kemampuan Kognitif Anak

Kemampuan kognitif yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah kemampuan anak kelompok A1 TK Dharma Wanita Grenden Puger Jember dalam mengenal lambang bilangan 1-10, menyebut lambang bilangan 1-10, menunjukkan lambang bilangan 1-10, dan memecahkan masalah sederhana.

3.4 Jenis Dan Rancangan Penelitian

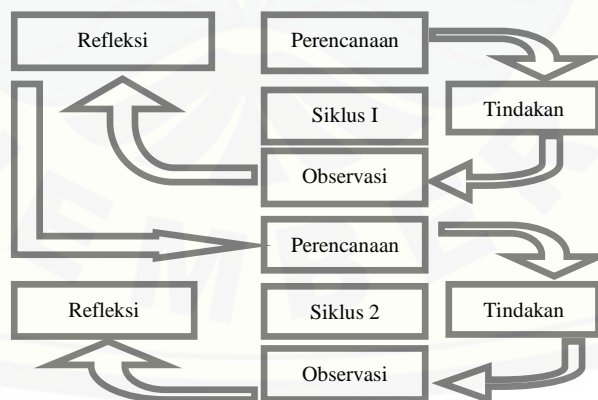
Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas (PTK) dapat didefinisikan sebagai suatu penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti di kelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu (kualitas) proses dan hasil pembelajaran di kelasnya melalui suatu tindakan (*treatment*) tertentu dalam suatu siklus (Masyhud, 2012:156).

“Menurut Carr dan Kemmis (dalam Masyhud, 2012:156) bahwa penelitian tindakan adalah suatu bentuk penelaahan atau inkuiri melalui refleksi diri yang dilakukan oleh peserta kegiatan pendidikan tertentu (misalnya guru, siswa dan atau kepala sekolah) dalam situasi sosial (termasuk pendidikan) untuk memperbaiki rasionalitas dan kebenaran serta keabsahan dari (a) praktek-praktek sosial atau kependidikan yang mereka lakukan sendiri, (b) pemahaman mereka mengenai praktek-praktek tersebut, dan (c) situasi kelembagaan tempat praktek-praktek itu dilaksanakan.”

Berdasarkan pendapat di atas maka penelitian tindakan kelas (PTK) dapat diartikan sebagai suatu penelitian yang dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu pembelajaran melalui suatu tindakan tertentu.

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada pendapat Kemmis dan Mc Taggart (dalam Arikunto, 2010:137) yang menyatakan bahwa PTK terdiri dari empat proses, yaitu: (1) perencanaan (2) tindakan (3) observasi, dan (4) refleksi. Apabila tindakan yang dilakukan berhasil maka dapat ditarik kesimpulan, tetapi apabila tidak berhasil dan perlu dilakukan perbaikan maka dilakukan rencana selanjutnya hingga tindakan yang dilakukan benar-benar berhasil.

Rancangan kegiatan pelaksanaan penelitian tersebut dapat dilihat pada bagan berikut.



Gambar 3.1 Siklus penelitian tindakan kelas Kemmis dan Mc Taggart
(dalam Arikunto, 2010:137)

3.5 Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam beberapa siklus. Jika dalam pelaksanaan siklus pertama, tindakan yang dilakukan dianggap belum mencapai hasil yang diharapkan, maka dapat dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya. Tiap-tiap siklus yang dilakukan terdiri dari beberapa tahap, yaitu: (1) tahap perencanaan (*planning*); (2) tahap pelaksanaan (*action*); (3) tahap observasi; dan (4) analisis dan refleksi.

3.5.1 Pra Siklus

Pra-siklus dilaksanakan sebelum melakukan tindakan, dengan meminta izin terlebih dahulu kepada pihak sekolah yakni kepada kepala sekolah dan guru kelompok A1 TK Dharma Wanita Grenden Puger Jember. Langkah selanjutnya yaitu observasi pada kelompok A1 untuk mengetahui kegiatan belajar dan mengajar guru dan anak di kelas. Kegiatan selanjutnya yaitu wawancara terhadap guru kelompok A1. Wawancara dilakukan untuk menggali informasi tentang penggunaan metode dan media pembelajaran di kelas dan perkembangan kemampuan kognitif, sedangkan dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data berupa daftar nama anak, nilai perkembangan anak kelompok A1 TK Dharma Wanita Grenden Puger Jember yang berkaitan dengan kemampuan kognitif anak, profil sekolah, dan perangkat pembelajaran yaitu rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, diperoleh kenyataan bahwa kemampuan kognitif anak kelompok A1 masih kurang. Hal tersebut dikarenakan kurang menariknya pembelajaran dan penggunaan media. Hasil wawancara dengan guru kelompok A1 mengatakan bahwa dari 15 anak yaitu 9 anak perempuan dan 6 anak laki-laki sebanyak 60% anak yang belum mampu mengenal aspek bilangan, maka perlu adanya perbaikan praktik pembelajaran.

3.5.2 Siklus I

Siklus I merupakan pelaksanaan tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui penerapan media *game puzzle*.

Pada siklus ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan pelaksanaan yang dikemukakan oleh pendapat Kemmis dan Mc Taggart (dalam Arikunto, 2010:137) yang terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Berikut uraian dari 4 tahapan di atas.

a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan rencana tindakan yang akan dilaksanakan, antara lain.

1. Menyusun jadwal pelaksanaan tindakan dengan melakukan diskusi bersama guru;
2. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH);
3. Menyiapkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran (*puzzle*);
4. Menyiapkan lembar observasi kegiatan guru dan anak yang akan digunakan saat pelaksanaan siklus I.

b. Tindakan

Pada tahap ini peneliti bertindak sebagai guru yang melaksanakan pembelajaran meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui media *game puzzle* di TK Dharma Wanita Grenden Puger Jember tahun pelajaran 2015/2016. Siklus I ini dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

1) Kegiatan awal

- a. penyambutan siswa;
- b. menyiapkan anak berbaris di halaman (senam);
- c. mengondisikan anak (meletakkan tas dan tempat duduk);
- d. mengucapkan salam;
- e. menanyakan kabar anak dan mengabsen;
- f. berdoa sebelum kegiatan dilaksanakan;
- g. memberikan apersepsi.

- 2) Kegiatan inti
 - a. menjelaskan materi pembelajaran yang sesuai dengan tema;
 - b. menunjukkan dan mengenalkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran;
 - c. menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan anak-anak.
- 3) Kegiatan bebas
 - a. makan dan minum (berdo'a sebelum dan sesudah makan);
 - b. bermain bebas (di luar/di dalam kelas);
 - c. merapikan peralatan yang sudah dipakai;
 - d. menunjukkan hasil karyanya.
- 4) Kegiatan penutup
 - a. recalling kegiatan dari pagi sampai akhir pembelajaran;
 - b. menyampaikan pesan atau informasi tentang kegiatan esok hari;
 - c. berdo'a dan mengucapkan salam.

c. Observasi

Pada tahap pelaksanaan (*action*) berlangsung, dilaksanakan observasi sesuai dengan lembar observasi guru dan anak. Kaitannya dengan hal tersebut, guru kelompok A1 dan teman sejawat yang akan bertindak sebagai observer.

d. Refleksi

Hasil observasi kegiatan guru dan anak kelompok A1 dalam proses pembelajaran meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui media *game puzzle*, data hasil observasi anak dianalisis kemudian dilakukan refleksi terhadap pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan pada siklus I. Hasil refleksi merupakan keseluruhan gambaran hasil pelaksanaan tindakan. Artinya berdasarkan hasil refleksi, tindakan yang telah dilakukan pada siklus I ini berhasil atau tidak dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak pada kelompok A1, hasil analisis dan refleksi pada siklus I ini yang kemudian dijadikan sebagai acuan dalam merencanakan pelaksanaan siklus berikutnya.

3.5.3 Siklus II

Siklus II merupakan siklus lanjutan dari siklus I. Siklus ini dilakukan jika masih ada kekurangan dan perbaikan pada siklus I. Pelaksanaan pada siklus II juga terdiri 4 tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan rencana tindakan yang akan dilaksanakan, antara lain.

5. Menyusun jadwal pelaksanaan tindakan dengan melakukan diskusi bersama guru;
6. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH);
7. Menyiapkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran (*puzzle*);
8. Menyiapkan lembar observasi kegiatan guru dan anak yang akan digunakan saat pelaksanaan siklus I.

b. Tindakan

Pada tahap ini peneliti bertindak sebagai guru yang melaksanakan pembelajaran meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui media *game puzzle* di TK Dharma Wanita Grenden Puger Jember tahun pelajaran 2015/2016. Siklus I ini dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

5) Kegiatan awal

- h. penyambutan siswa;
- i. menyiapkan anak berbaris di halaman (senam);
- j. mengondisikan anak (meletakkan tas dan tempat duduk);
- k. mengucapkan salam;
- l. menanyakan kabar anak dan mengabsen;
- m. berdoa sebelum kegiatan dilaksanakan;
- n. memberikan apersepsi.

6) Kegiatan inti

- d. menjelaskan materi pembelajaran yang sesuai dengan tema;

- e. menunjukkan dan mengenalkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran;
- f. menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan anak-anak.

7) Kegiatan bebas

- e. makan dan minum (berdo'a sebelum dan sesudah makan);
- f. bermain bebas (di luar/di dalam kelas);
- g. merapikan peralatan yang sudah dipakai;
- h. menunjukkan hasil karyanya.

8) Kegiatan penutup

- d. recalling kegiatan dari pagi sampai akhir pembelajaran;
- e. menyampaikan pesan atau informasi tentang kegiatan esok hari;
- f. berdo'a dan mengucapkan salam.

c. Observasi

Pada tahap pelaksanaan (*action*) berlangsung, dilaksanakan observasi sesuai dengan lembar observasi guru dan anak. Kaitannya dengan hal tersebut, guru kelompok A1 dan teman sejawat yang akan bertindak sebagai observer.

d. Refleksi

Hasil observasi kegiatan guru dan anak kelompok A1 dalam proses pembelajaran meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui media *game puzzle*, data hasil observasi anak dianalisis kemudian dilakukan refleksi terhadap pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan pada siklus II. Hasil refleksi merupakan keseluruhan gambaran hasil pelaksanaan tindakan. Artinya berdasarkan hasil refleksi, tindakan yang telah dilakukan pada siklus II ini berhasil atau tidak dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak pada kelompok A1.

3.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode observasi, dokumentasi, wawancara, dan tes. Berikut masing-masing uraian mengenai metode pengumpulan data.

3.6.1 Observasi

Observasi merupakan teknik mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti (Sanjaya, 2009: 86). Observasi dilakukan untuk memperoleh data kualitatif dengan mengamati kegiatan pembelajaran, kegiatan guru, kegiatan anak dan kemampuan kognitif anak saat proses pembelajaran di kelas. Observasi ini digunakan karena melalui observasi dapat mengamati secara langsung kegiatan pembelajaran, kegiatan guru, kegiatan anak dan kemampuan kognitif anak saat proses pembelajaran di kelas sehingga diperoleh data yang sebenarnya sesuai hal-hal yang diamati.

3.6.2 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data penelitian mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat, koran, majalah, leger nilai, agenda (Dimiyati, 2013:97-98). Dokumentasi digunakan dalam penelitian karena membutuhkan data baik secara tertulis maupun berupa foto. Dokumentasi ini dilakukan untuk mengumpulkan data dengan cara melihat, mencatat kembali data yang diperlukan dalam penelitian. Dokumentasi digunakan karena dapat mengetahui sumber data yang diperlukan. Data-data tersebut di antaranya daftar nama anak, profil sekolah, perangkat pembelajaran (RPPH), nilai hasil perkembangan anak kelompok A1 TK Dharma Wanita Grenden Puger Jember yang berkaitan dengan kemampuan kognitif anak sebelum dan sesudah dilakukan tindakan.

3.6.3 Wawancara

Wawancara adalah teknik mengumpulkan data dengan menggunakan bahasa lisan baik secara tatap muka ataupun melalui saluran media tertentu (Sanjaya, 2009:96). Wawancara dalam penelitian ini dilakukan sebelum dan sesudah tindakan. Wawancara dilakukan untuk memperoleh data yang terkait dengan media dan metode yang biasanya dilakukan guru dalam pembelajaran meningkatkan kemampuan kognitif anak, dan kendala dalam proses pembelajaran. Wawancara ini dilakukan sebelum penerapan, sedangkan wawancara sesudah penerapan bertujuan untuk mengetahui tanggapan guru kelas tentang kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.

3.6.4 Tes

Tes merupakan serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur potensi individu (Masyhud, 2014:215). Tes dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan 1-10 dan menyebutkan lambang bilangan 1-10. Tes yang akan digunakan yaitu tes lisan dan tes kinerja karena dengan kedua tes tersebut dapat mengetahui pemahaman anak secara lisan dan kinerja. Tes lisan dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Bentuk tes lisan yaitu : masing-masing anak diminta untuk menunjukkan dan menyebutkan lambang bilangan 1-10, sedangkan tes kinerja dilakukan pada saat akhir pembelajaran. Bentuk tes kinerja yaitu: anak menyusun kepingan *puzzle* menjadi gambar yang utuh.

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kuantitatif dan analisis data deskriptif kualitatif. Analisis data deskriptif kualitatif diperoleh dari lembar wawancara sebelum dan sesudah tindakan. Sedangkan analisis data deskriptif kuantitatif dipergunakan untuk mengelola skor hasil dari lembar observasi kegiatan

guru dan anak kelompok A1 TK Dharma Wanita Grenden Puger Jember tahun pelajaran 2015/2016 pada saat prasiklus, setiap siklus.

Pengolahan Skor hasil observasi anak secara individu dalam penelitian ini menggunakan rumus:

a. analisis data individu atau anak

Menurut Masyhud (2014:284), rumus analisis data individu yaitu:

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

Keterangan :

Pi = prestasi individual

Srt = skor riil tercapai

Si = skor ideal yang dapat dicapai

b. analisis data nilai rata-rata kelas

Menurut Magsun, dkk., (1992:28) rumus nilai rata-rata kelas yaitu:

$$M = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

M = mean (rata-rata)

x = jumlah nilai

N = banyaknya nilai (jumlah anak)

c. analisis ketuntasan hasil belajar anak secara klasikal

Menurut Magsun, dkk., (1992:28) rumus ketuntasan hasil belajar anak secara klasikal yaitu:

$$fr = \frac{f}{ft} \times 100\%$$

Keterangan:

fr = frekuensi relatif

f = frekuensi yang didapat

ft = frekuensi total

100% = konstanta

Berikut ini adalah kriteria keberhasilan kemampuan kognitif anak melalui media game puzzle, baik secara individu maupun secara kelompok.

Tabel 3.1 Kriteria penilaian kemampuan kognitif anak

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

(Masyhud, 2014)

Keberhasilan dari kemampuan kognitif melalui media *game puzzle* ditentukan oleh nilai yang diperoleh anak, yaitu:

- a. apabila nilai yang diperoleh anak berdasarkan hasil tes lisan dan tes kinerja mencapai nilai ≥ 70 , maka anak dikatakan tuntas dan mengalami peningkatan kemampuan kognitif melalui media *game puzzle*;
- b. apabila nilai rata-rata yang diperoleh anak berdasarkan hasil tes lisan dan tes kinerja mencapai nilai ≥ 70 , maka pembelajaran dikelas dikatakan tuntas dan mengalami peningkatan kemampuan kognitif.

BAB 5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut.

5.1.1 penerapan media *game puzzle* dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak pada siklus I dilaksanakan dengan cara guru memperlihatkan dan mengenalkan media *puzzle*, tanya jawab tentang lambang bilangan, mengajak anak menyusun kepingan *puzzle* menjadi gambar utuh, dan evaluasi, untuk memperbaiki kekurangan pada siklus I, siklus II penekanannya pada kegiatan tanya jawab dan menyusun kepingan *puzzle* agar anak dapat menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tugas dengan benar dan mandiri.

5.1.2 melalui media *game puzzle*, kemampuan kognitif anak kelompok A1 TK Dharma Wanita Grenden Kecamatan Puger Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016 mengalami peningkatan, nilai rata-rata hasil belajar anak pada siklus I sebesar 76,7% dengan rincian 7 anak (46,7%) sangat baik, 6 anak (40%) baik, 2 anak (13,3%) cukup, 0% anak kurang, 0% anak sangat kurang, dan pada siklus II nilai rata-rata sebesar 86% dengan rincian 11 anak (73,3%) sangat baik, 3 anak (20%) baik, 1 anak (6,7%) cukup, 0% anak kurang, dan 0% anak sangat kurang.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian dan pembahasan tentang kemampuan kognitif anak kelompok AI melalui media *game puzzle* di TK Dharma Wanita Grenden Kecamatan Puger Kabupaten Jember, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut.

5.2.1 Bagi Guru

- a. hendaknya guru menerapkan media *game puzzle* sebagai salah satu media alternatif dalam pembelajaran mengenal aspek bilangan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak;
- b. hendaknya guru menerapkan media *game puzzle* pada anak kelompok A dan B dalam pembelajaran mengenal aspek bilangan karena berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa dengan menggunakan media *game puzzle* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak;
- c. hendaknya menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan dapat menarik minat anak.

5.2.2 Bagi Kepala Sekolah

- a. hendaknya menyarankan kepada guru untuk menerapkan media *game puzzle* dalam meningkatkan kemampuan kognitif khususnya dalam mengenal aspek bilangan;
- b. hendaknya penelitian ini dijadikan sebagai sarana untuk mengembangkan kualitas pembelajaran di TK Dharma Wanita Grenden Kecamatan Puger Kabupaten Jember;
- c. hendaknya kepala sekolah memfasilitasi media *game puzzle* dalam pembelajaran mengenal aspek bilangan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak;
- d. hendaknya membantu mencari solusi dalam masalah pembelajaran.

5.2.3 Bagi peneliti lain

- a. penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk mengadakan penelitian sejenis, terutama pada ruang lingkup yang lebih luas dan bermanfaat bagi pengembangan pendidikan;
- b. penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk melakukan penelitian yang sejenis, guna menambah wawasan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui media *game puzzle*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jogjakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pengajaran, Edisi revisi*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Asmawati, L. 2014. *Perencanaan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-Model Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: CV Yrama Widya.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2009. *Permendiknas No 58 Tahun 2009 Tentang Standar PAUD*. Jakarta: Depdiknas.
- Dimiyati, Johni. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta:Kencana.
- Fitriana, N. 2015. “Mengembangkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 melalui Penggunaan Media Stick Angka pada Anak Kelompok A PAUD PKK Kandat Kecamatan Kandat Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2014/2015”. Tidak Diterbitkan. Artikel Skripsi. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Gunarti, Winda, Lilis Suryani dan Azizah Muiz. 2008. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hamiyah, Nur & Jauhar, Muhammad. 2014. *Strategi Belajar-Mengajar Di Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Hartati, E.N.P., Wirya, N., Ambara, P.D. 2014. “Penerapan Metode Bermain Berbantu Media Magnet untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak di TK Santa Maria”. *Journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol.2 (1).
- Heryanti, Vera. 2014. “Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional (Congklak)”. [jurnal online]. <https://Www.Google.Com/Search?Q=MENINGKATKAN+PERKEMBANG>

AN+KOGNITIF+ANAK+MELALUI+PERMAINAN+TRADISIONAL+%28
CONGKLAK%29&ie=utf-8&oe=utf-8. [25 Nopember 2015].

- Jamaris, Martin. 2005. *Perkembangan Dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Julianti. 2014. *Penerapan Media Game Puzzle untuk Meningkatkan Keaktifan siswa kelas VII SMP Negeri Malang*. Malang: Ikip Budi Utomo
- Lestari, D. 2014. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka pada Anak Kelompok A di TK ABA Jimbung I, Kalikotes Klaten". Tidak Diterbitkan. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Levine, Mel. 2004. *A Mind At A Time*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Magsun, H., Sofwan, H., dan Lathif, Misno A. 1992. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jember: Universitas Negeri Jember.
- Masyhud, M. S. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK).
- Masyhud, M. S. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK).
- Montolalu, dkk. 2011. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Mutiah, D. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Pratiwi, Rakhmawati Niken. (2013). "Pengembangan Kemampuan Kognitif Melalui Media Kartu Bilangan Pada Anak Kelompok B Tk Pertiwi Jelobo Ii Wonosari Klaten. [jurnal online]. <https://Www.Google.Com/Search?Q=PENGEMBANGAN+KEMAMPUAN+KOGNITIF+MELALUI+MEDIKARTU+BILANGAN+PADA+ANAK+KELOMPOK+B+TK+PERTIWIJELOBO+II+WONOSARI+KLATEN+TAHU+NPELAJARAN+2013%2F2014&ie=utf-8&oe=utf-8>. [05 Januari 2016].

- Pusat Bahasa Depdiknas. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa Depdiknas.
- Rahayu, Yayuk Fuji. 2012. "Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Bermain Puzzle". [jurnal online]. <https://www.google.com/search?q=PENINGKATAN+KEMAMPUAN+SOSIAL+EMOSIONAL+ANAK+MELALUI+BERMAIN+PUZZLE+DI+KELOMPOK+B+TK+DHARMA+WANITA+SIDOWAREK+II+PLEMAHAN+%E2%80%93+KEDIRI&ie=utf-8&oe=utf-8>. [27 Nopember 2015].
- Sanjaya, H. Wina. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- Seefeldt, C dan Wasik, B.A. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Sudono, Anggani. 2006. *Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Grasindo.
- Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Grasindo.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Macanan Jaya Cemerlang.
- Susanto, A. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Trianto, 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Universitas Jember. 2011. *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah*. Cetakan III. Jember: University Press.
- Utami, Ade Dwi, dkk. 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wojowasito, S. 1999. *Kamus Bahasa Indonesia; dengan ejaan yang disempurnakan menurut pedoman Lembaga Bahasa Nasional*. Malang: Guru Besar IKIP Malang.
- Zaman, Badru, dkk. 2008. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.

LAMPIRAN A. MATRIK PENELITIAN

MATRIK PENELITIAN

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis
Penerapan Media Game Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A1 dalam Mengenal spek Bilangan di TK Dharma Wanita Grenden Kecamatan Puger Kabupaten Jember tahun Pelajaran 2015/2016	<p>Bagaimanakah Penerapan Media Game Puzzle yang dapat Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A1 dalam mengenal aspek bilangan di TK Dharma Wanita Grenden Kecamatan Puger Kabupaten Jember tahun Pelajaran 2015/2016?</p> <p>Bagaimanakah Peningkatan Kemampuan Kognitif anak Kelompok A1 dalam mengenal aspek bilangan di TK Dharma Wanita Grenden Kecamatan Puger Kabupaten Jember tahun Pelajaran</p>	<p>1. Penerapan Media Game Puzzle</p> <p>2. Kemampuan Kognitif</p>	<p>1. Media Game Puzzle: a. Ukuran papan b. Bentuk papan c. Warna gambar d. Kejelasan gambar</p> <p>2. Kemampuan Kognitif: a. Memecahkan masalah sederhana b. Menunjukkan lambang bilangan 1-10 c. Mengenal lambang bilangan 1-10 d. Menyebutkan lambang bilangan 1-10</p>	<p>1. Subyek penelitian : anak kelompok A TK Dharma Wanita Grenden Kecamatan Puger Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016</p> <p>2. Informan: Guru kelas kelompok A di TK Dharma Wanita Grenden Kecamatan Puger Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016</p> <p>3. Dokumen</p> <p>4. Referensi/kepuustakaan yang Relevan</p>	<p>1. Jenis penelitian: Penelitian Tindakan Kelas (PTK).</p> <p>2. Penentuan daerah penelitian : TK Dharma Wanita Grenden</p> <p>3. Metode Pengumpulan data: a. Observasi b. Dokumentasi c. Wawancara d. Tes</p> <p>4. Analisis data: a. Data kualitatif b. Data kuantitatif</p> <p>a. Analisis data individu Rumus : $pi = \frac{\sum srt}{\sum si} \times 100$ Ket: pi = prestasi individu srt = Skor riil tercapai si = Skor ideal yang dapat dicapai oleh individu</p> <p>b. analisis data nilai rata-rata kelas $M = \frac{\sum x}{N}$ Ket: M = mean (rata-rata)</p>	<p>Jika Guru Menerapkan Media Game Puzzle Maka Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A1 di TK Dharma Wanita Grenden Kecamatan Puger Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016 Akan Meningkatkan.</p>

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis
	2015/2016 melalui Media Game Puzzle?				<p>x = jumlah nilai N = banyaknya nilai (jumlah anak) (Magsun, dkk., 1992:28) c. analisis ketuntasan secara klasikal $fr = \frac{f}{ft} \times 100\%$ Keterangan: fr = frekuensi relatif f = frekuensi yang didapat ft = frekuensi total 100% = konstanta (Magsun, dkk., 1992:28)</p>	

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

No.	Data yang diambil	Sumber Data
1	Kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kognitif tanpa menggunakan media <i>game puzzle</i> (sebelum tindakan)	Anak kelompok A1 TK Dharma Wanita Grenden Puger Jember tahun pelajaran 2015/2016.
2	Kegiatan guru dalam pelaksanaan tindakan pada setiap siklus.	Lembar observasi oleh guru kelompok A1 TK Dharma Wanita Grenden Puger Jember dan teman sejawat.
3	Kegiatan anak dalam pembelajaran dengan menggunakan media <i>game puzzle</i>	Anak kelompok A1 TK Dharma Wanita Grenden Puger Jember tahun pelajaran 2015/2016.
4	Hasil perkembangan anak dalam pembelajaran meningkatkan kemampuan kognitif dengan menggunakan media <i>game puzzle</i> .	Lembar observasi anak

2. Metode Dokumentasi

No.	Data yang diambil	Sumber Data
1	Daftar nama anak kelompok A1 Dharma Wanita Grenden Puger Jember tahun pelajaran 2015/2016.	Dokumen
2	Daftar nilai perkembangan kemampuan kognitif anak dalam pembelajaran (sebelum dilakukan tindakan).	Dokumen
3	Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) TK Dharma Wanita Grenden Puger Jember..	Dokumen
4	Profil Sekolah TK Dharma Wanita Grenden Puger Jember	Dokumen

3. Metode Wawancara

No.	Data yang diambil	Sumber Data
1	Informasi tentang pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dalam pembelajaran meningkatkan kemampuan kognitif yang dilakukan oleh guru selama ini.	Guru kelompok A1 TK Dharma Wanita Grenden Puger Jember.
2	Tanggapan guru tentang pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kognitif. (sebelum tindakan)	Guru kelompok A1 TK Dharma Wanita Grenden Puger Jember
3	Kesulitan yang dihadapi guru selama pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak (sebelum tindakan)	Guru kelompok A1 TK Dharma Wanita Grenden Puger Jember
4	Tanggapan guru tentang pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kognitif dengan menggunakan media <i>game puzzle</i> . (sesudah tindakan)	Guru Kelompok A1 TK Dharma Wanita Grenden Puger Jember.

4. Metode Tes

No.	Data yang diambil	Sumber Data
1	Hasil perkembangan anak dalam pembelajaran meningkatkan kemampuan kognitif setelah menggunakan media <i>game puzzle</i> khususnya dalam mengenal aspek bilangan.	Tes Lisan Anak kelompok A1 TK Dharma Wanita Grenden Puger Jember.
2	Hasil perkembangan anak dalam pembelajaran meningkatkan kemampuan kognitif setelah menggunakan media <i>game puzzle</i> khususnya dalam memecahkan masalah sederhana.	Tes Kinerja Anak kelompok A1 TK Dharma Wanita Grenden Puger Jember

LAMPIRAN C. PEDOMAN OBSERVASI GURU

C.1 Lembar Observasi Kegiatan Guru

Nama Guru :

Sekolah :

Kelompok :

Petunjuk : Berilah tanda (√) pada kolom cek di setiap nomor jika masing-masing aktivitas dilakukan dalam pembelajaran.

No.	Aspek yang diamati	keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Kegiatan Awal			
1	Mengucapkan salam dan menanyakan kabar anak		
2	Berdo'a sebelum kegiatan pembelajaran		
3	Memberikan apersepsi		
4	Menyampaikan tujuan pembelajaran		
Kegiatan Inti			
5	Menunjukkan media <i>game puzzle</i> dan mengenalkan lambang bilangan		
6	Mengajukan pertanyaan mengenai lambang bilangan yang terdapat pada kepingan <i>puzzle</i>		
7	Mengajak anak untuk menunjukkan lambang bilangan		
8	Memberi pujian/penghargaan kepada anak		
9	Menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan anak-anak		
Kegiatan Penutup			
10	Recalling kegiatan dari pagi sampai akhir pembelajaran		
11	Memberikan penguatan dan reward pada anak		
12	Menutup pembelajaran dengan do'a kemudian diakhiri salam		
Jumlah			

Keterangan: Ya : jika komponen indikator muncul

Tidak : jika komponen indikator tidak muncul

Jika jumlah pengamatan “Ya” $\geq 70\%$ maka hasil aktivitas guru sudah sesuai dan jika jawaban “Tidak” $\geq 70\%$ maka aktivitas guru tidak sesuai

Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui:

$$\text{Nilai kegiatan guru} = \frac{\text{Jumlah aspek yang dikerjakan}}{\text{jumlah seluruh aspek}} \times 100$$

Jember,.....

Guru Kelompok A1,

Thowiyah, S.Pd.

C.2 Lembar Observasi Kegiatan Guru Siklus I Pertemuan 1

Nama Guru : Rofidatul Ilma

Sekolah : TK Dharma Wanita Grenden Puger

Kelompok : AI

Petunjuk : Berilah tanda (√) pada kolom cek di setiap nomor jika masing-masing aktivitas dilakukan dalam pembelajaran.

No.	Aspek yang diamati	keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Kegiatan Awal			
1	Mengucapkan salam dan menanyakan kabar anak	√	
2	Berdo'a sebelum kegiatan pembelajaran	√	
3	Memberikan apersepsi		√
4	Menyampaikan tujuan pembelajaran		√
Kegiatan Inti			
5	Menunjukkan media <i>game puzzle</i> dan mengenalkan lambang bilangan	√	
6	Mengajukan pertanyaan mengenai lambang bilangan yang terdapat pada kepingan <i>puzzle</i>	√	
7	Mengajak anak untuk menunjukkan lambang bilangan	√	
8	Memberi pujian/penghargaan kepada anak	√	
9	Menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan anak-anak	√	
Kegiatan Penutup			
10	Recalling kegiatan dari pagi sampai akhir pembelajaran	√	
11	Memberikan penguatan dan reward pada anak	√	
12	Menutup pembelajaran dengan do'a kemudian diakhiri salam	√	
Jumlah		10	2

Keterangan: Ya : jika komponen indikator muncul

Tidak : jika komponen indikator tidak muncul

Jika jumlah pengamatan “Ya” $\geq 70\%$ maka hasil aktivitas guru sudah sesuai dan jika jawaban “Tidak” $\geq 70\%$ maka aktivitas guru tidak sesuai

Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui:

$$\text{Nilai kegiatan guru} = \frac{10}{12} \times 100 = 83,3$$

Jember, 10 Mei 2016

Guru Kelompok A1,

Thowiyah, S.Pd.

C.3 Lembar Observasi Kegiatan Guru Siklus I Pertemuan 2

Nama Guru : Rofidatul Ilma

Sekolah : TK Dharma Wanita Grenden Puger

Kelompok : AI

Petunjuk : Berilah tanda (√) pada kolom cek di setiap nomor jika masing-masing aktivitas dilakukan dalam pembelajaran.

No.	Aspek yang diamati	keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Kegiatan Awal			
1	Mengucapkan salam dan menanyakan kabar anak	√	
2	Berdo'a sebelum kegiatan pembelajaran	√	
3	Memberikan apersepsi	√	
4	Menyampaikan tujuan pembelajaran		√
Kegiatan Inti			
5	Menunjukkan media <i>game puzzle</i> dan mengenalkan lambang bilangan	√	
6	Mengajukan pertanyaan mengenai lambang bilangan yang terdapat pada kepingan <i>puzzle</i>	√	
7	Mengajak anak untuk menunjukkan lambang bilangan	√	
8	Memberi pujian/penghargaan kepada anak	√	
9	Menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan anak-anak	√	
Kegiatan Penutup			
10	Recalling kegiatan dari pagi sampai akhir pembelajaran	√	
11	Memberikan penguatan dan reward pada anak	√	
12	Menutup pembelajaran dengan do'a kemudian diakhiri salam	√	
Jumlah		11	1

Keterangan: Ya : jika komponen indikator muncul

Tidak : jika komponen indikator tidak muncul

Jika jumlah pengamatan “Ya” $\geq 70\%$ maka hasil aktivitas guru sudah sesuai dan jika jawaban “Tidak” $\geq 70\%$ maka aktivitas guru tidak sesuai.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui:

$$\text{Nilai kegiatan guru} = \frac{11}{12} \times 100 = 91,7$$

Jember, 11 Mei 2016

Guru Kelompok A1,

Thowiyah, S.Pd.

C.4 Lembar Observasi Kegiatan Guru Siklus II

Nama Guru : Rofidatul Ilma

Sekolah : TK Dharma Wanita Grenden Puger

Kelompok : AI

Petunjuk : Berilah tanda (√) pada kolom cek di setiap nomor jika masing-masing aktivitas dilakukan dalam pembelajaran.

No.	Aspek yang diamati	keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Kegiatan Awal			
1	Mengucapkan salam dan menanyakan kabar anak	√	
2	Berdo'a sebelum kegiatan pembelajaran	√	
3	Memberikan apersepsi	√	
4	Menyampaikan tujuan pembelajaran	√	
Kegiatan Inti			
5	Menunjukkan media <i>game puzzle</i> dan mengenalkan lambang bilangan	√	
6	Mengajukan pertanyaan mengenai lambang bilangan yang terdapat pada kepingan <i>puzzle</i>	√	
7	Mengajak anak untuk menunjukkan lambang bilangan	√	
8	Memberi pujian/penghargaan kepada anak	√	
9	Menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan anak-anak	√	
Kegiatan Penutup			
10	Recalling kegiatan dari pagi sampai akhir pembelajaran	√	
11	Memberikan penguatan dan reward pada anak	√	
12	Menutup pembelajaran dengan do'a kemudian diakhiri salam	√	
Jumlah		12	0

Keterangan: Ya : jika komponen indikator muncul

Tidak : jika komponen indikator tidak muncul

Jika jumlah pengamatan “Ya” $\geq 70\%$ maka hasil aktivitas guru sudah sesuai dan jika jawaban “Tidak” $\geq 70\%$ maka aktivitas guru tidak sesuai

Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui:

$$\text{Nilai kegiatan guru} = \frac{12}{12} \times 100 = 100$$

Jember, 12 Mei 2016

Guru Kelompok A1,

Thowiyah, S.Pd.



Kriteria penilaian

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

(Masyhud,2014)

Kriteria Penilaian Indikator Kemampuan Kognitif

Indikator kemampuan kognitif	Skor	Kriteria Penilaian
1.Mengenal lambang Bilangan 1-10	5	Anak mampu mengenal 10 lambang bilangan dengan benar dan lancar
	4	Anak mampu mengenal 7-9 lambang bilangan dengan benar
	3	Anak mampu mengenal 4-6 lambang bilangan dengan benar
	2	Anak mampu mengenal 1-3 lambang bilangan dengan benar
	1	Anak tidak mampu mengenal lambang bilangan
2. Menyebutkan lambang bilangan 1-10	5	Anak mampu menyebutkan 10 lambang bilangan dengan benar dan lancar
	4	Anak mampu menyebutkan 7-9 lambang bilangan dengan benar
	3	Anak mampu menyebutkan 4-6 lambang bilangan dengan benar
	2	Anak mampu menyebutkan 1-3 lambang bilangan dengan benar
	1	Anak tidak mampu menyebutkan lambang bilangan
3.Menunjukkan lambang bilangan 1-10	5	Anak mampu menunjukkan 10 lambang bilangan dengan benar dan lancar
	4	Anak mampu menunjukkan 7-9 lambang bilangan dengan benar
	3	Anak mampu menunjukkan 4-6 lambang bilangan dengan benar
	2	Anak mampu menunjukkan 1-3 lambang bilangan dengan benar
	1	Anak tidak mampu menunjukkan lambang bilangan
4. Memecahkan masalah sederhana	5	Anak mampu memecahkan masalah dengan tepat dan lancar
	4	Anak mampu memecahkan masalah dengan tepat
	3	Anak mampu memecahkan masalah dengan sendiri
	2	Anak mampu memecahkan masalah dengan bantuan guru
	1	Anak tidak mampu memecahkan masalah

Keterangan:**a. Perhitungan persentase hasil penilaian anak berdasarkan kriteria**

$$1) \text{ Sangat baik} = \frac{\sum srt}{15} \times 100\% =$$

$$2) \text{ Baik} = \frac{\sum srt}{15} \times 100\% =$$

$$3) \text{ Cukup} = \frac{\sum srt}{15} \times 100\% =$$

$$4) \text{ Kurang} = \frac{\sum srt}{15} \times 100\% =$$

$$5) \text{ Sangat kurang} = \frac{\sum srt}{15} \times 100\%$$

b. Perhitungan nilai rata-rata kelas

$$M = \frac{\sum x}{N} =$$

c. Perhitungan persentase hasil belajar anak berdasarkan ketuntasan

Anak dikatakan tuntas apabila mencapai nilai ≥ 70 , dan dikatakan belum tuntas apabila mencapai nilai < 70

$$\text{Tuntas} = \frac{f}{15} \times 100\% =$$

$$\text{Belum tuntas} = \frac{f}{15} \times 100\% =$$

Pengamat 1,

Lailatul Rohmaniyah

Pengamat 3,

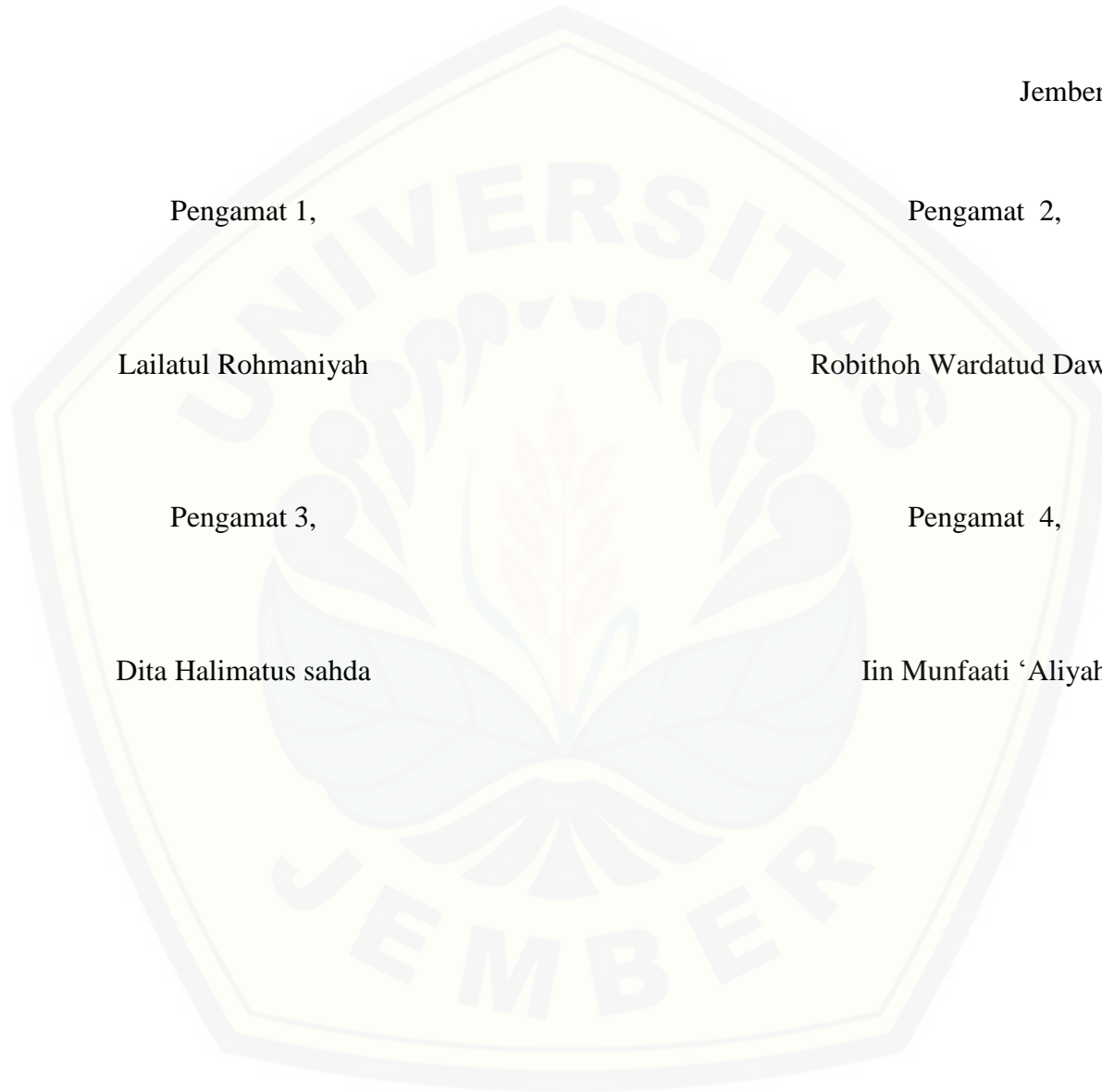
Dita Halimatus sahda

Pengamat 2,

Robithoh Wardatud Dawiyah

Pengamat 4,

Iin Munfaati 'Aliyah



D.2 Lembar Observasi Hasil Belajar Kemampuan Kognitif Anak Siklus I

**Lembar Observasi Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A1
TK Dharma Wanita Grenden Puger Jember
Tahun Pelajaran 2015/2016**

No	Nama	Mengenai lambang bilangan 1-10					Menyebutkan lambang bilangan 1-10					Menunjukkan lambang bilangan 1-10					Memecahkan masalah sederhana					Skor	Nilai	Kualifikasi							Keterangan
		Tes lisan										Tes kinerja												S B	B	C	K	S K	T	BT	
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5										
1	Almira				√				√					√					√		17	85	√						√		
2	Afinza				√				√					√					√		17	85	√						√		
3	Bunga				√					√				√					√		18	90	√						√		
4	Cinta				√				√						√					√	19	95	√						√		
5	Aurel				√				√					√					√		17	85	√						√		
6	Damian			√					√					√					√		15	75		√					√		
7	Dinda				√					√				√						√	19	95	√						√		
8	Fazrul			√				√						√					√		13	65		√						√	
9	Mega			√					√					√					√		14	70		√					√		
10	Mila			√					√					√					√		13	65		√						√	
11	Agung	√						√						√					√		9	45			√					√	
12	Diki			√					√					√					√		16	80		√					√		
13	Ridwan				√					√				√					√		18	90	√						√		
14	Lutfi			√					√					√					√		15	75		√					√		
15	Vanessa			√					√					√					√		10	50			√					√	
Jumlah																						1.150	76,7	7	6	2	0	0	11	4	
Nilai rata-rata kelas																						76,7									

Kriteria penilaian

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

(Masyhud,2014)

Kriteria Penilaian Indikator Kemampuan Kognitif

Indikator kemampuan kognitif	Skor	Kriteria Penilaian
1.Mengenal lambang Bilangan 1-10	5	Anak mampu mengenal 10 lambang bilangan dengan benar dan lancar
	4	Anak mampu mengenal 7-9 lambang bilangan dengan benar
	3	Anak mampu mengenal 4-6 lambang bilangan dengan benar
	2	Anak mampu mengenal 1-3 lambang bilangan dengan benar
	1	Anak tidak mampu mengenal lambang bilangan
2. Menyebutkan lambang bilangan 1-10	5	Anak mampu menyebutkan 10 lambang bilangan dengan benar dan lancar
	4	Anak mampu menyebutkan 7-9 lambang bilangan dengan benar
	3	Anak mampu menyebutkan 4-6 lambang bilangan dengan benar
	2	Anak mampu menyebutkan 1-3 lambang bilangan dengan benar
	1	Anak tidak mampu menyebutkan lambang bilangan
3.Menunjukkan lambang bilangan 1-10	5	Anak mampu menunjukkan 10 lambang bilangan dengan benar dan lancar
	4	Anak mampu menunjukkan 7-9 lambang bilangan dengan benar
	3	Anak mampu menunjukkan 4-6 lambang bilangan dengan benar
	2	Anak mampu menunjukkan 1-3 lambang bilangan dengan benar
	1	Anak tidak mampu menunjukkan lambang bilangan
4. Memecahkan masalah sederhana	5	Anak mampu memecahkan masalah dengan tepat dan lancar
	4	Anak mampu memecahkan masalah dengan tepat
	3	Anak mampu memecahkan masalah dengan sendiri
	2	Anak mampu memecahkan masalah dengan bantuan guru
	1	Anak tidak mampu memecahkan masalah

Keterangan:**a. Perhitungan persentase hasil penilaian anak berdasarkan kriteria**

- 1) Sangat baik $= \frac{7}{15} \times 100\% = 46,7\%$
- 2) Baik $= \frac{6}{15} \times 100\% = 40\%$
- 3) Cukup $= \frac{2}{15} \times 100\% = 13,3\%$
- 4) Kurang $= \frac{0}{15} \times 100\% = 0\%$
- 5) Sangat kurang $= \frac{0}{15} \times 100\% = 0\%$

b. Perhitungan nilai rata-rata kelas

$$M = \frac{1.150}{15} = 76,7$$

Berdasarkan hasil analisis tes kemampuan kognitif anak pada siklus I, hasil nilai rata-rata kelas yaitu 76,7 dengan kualifikasi baik. Hal ini menunjukkan adanya dan telah mencapai target sesuai dengan kriteria keberhasilan dari proses pembelajaran kemampuan kognitif anak melalui media *game puzzle* yang ditentukan oleh nilai yang diperoleh anak dalam satu kelas, yaitu ≥ 70 .

c. Perhitungan persentase hasil belajar anak berdasarkan ketuntasan

Anak dikatakan tuntas apabila mencapai nilai ≥ 70 , dan dikatakan belum tuntas apabila mencapai nilai < 70

$$\text{Tuntas} = \frac{11}{15} \times 100\% = 73,3\%$$

$$\text{Belum tuntas} = \frac{4}{15} \times 100\% = 26,7\%$$

Jember, 11 Mei 2016

Pengamat 1,

Lailatul Rohmaniyah

Pengamat 3,

Dita Halimatus sahda

Pengamat 2,

Robithoh Wardatud Dawiyah

Pengamat 4,

Iin Munfaati 'Aliyah

Kriteria penilaian

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

(Masyhud,2014)

Kriteria Penilaian Indikator Kemampuan Kognitif

Indikator kemampuan kognitif	Skor	Kriteria Penilaian
1.Mengenal lambang Bilangan 1-10	5	Anak mampu mengenal 10 lambang bilangan dengan benar dan lancar
	4	Anak mampu mengenal 7-9 lambang bilangan dengan benar
	3	Anak mampu mengenal 4-6 lambang bilangan dengan benar
	2	Anak mampu mengenal 1-3 lambang bilangan dengan benar
	1	Anak tidak mampu mengenal lambang bilangan
2. Menyebutkan lambang bilangan 1-10	5	Anak mampu menyebutkan 10 lambang bilangan dengan benar dan lancar
	4	Anak mampu menyebutkan 7-9 lambang bilangan dengan benar
	3	Anak mampu menyebutkan 4-6 lambang bilangan dengan benar
	2	Anak mampu menyebutkan 1-3 lambang bilangan dengan benar
	1	Anak tidak mampu menyebutkan lambang bilangan
3.Menunjukkan lambang bilangan 1-10	5	Anak mampu menunjukkan 10 lambang bilangan dengan benar dan lancar
	4	Anak mampu menunjukkan 7-9 lambang bilangan dengan benar
	3	Anak mampu menunjukkan 4-6 lambang bilangan dengan benar
	2	Anak mampu menunjukkan 1-3 lambang bilangan dengan benar
	1	Anak tidak mampu menunjukkan lambang bilangan
4. Memecahkan masalah sederhana	5	Anak mampu memecahkan masalah dengan tepat dan lancar
	4	Anak mampu memecahkan masalah dengan tepat
	3	Anak mampu memecahkan masalah dengan sendiri
	2	Anak mampu memecahkan masalah dengan bantuan guru
	1	Anak tidak mampu memecahkan masalah

Keterangan:**a. Perhitungan persentase hasil penilaian anak berdasarkan kriteria**

- 1) Sangat baik $= \frac{11}{15} \times 100\% = 73,3\%$
- 2) Baik $= \frac{3}{15} \times 100\% = 20\%$
- 3) Cukup $= \frac{1}{15} \times 100\% = 6,7\%$
- 4) Kurang $= \frac{0}{15} \times 100\% = 0\%$
- 5) Sangat kurang $= \frac{0}{15} \times 100\% = 0\%$

b. Perhitungan nilai rata-rata kelas

$$M = \frac{1.300}{15} = 86,7$$

Berdasarkan hasil analisis tes kemampuan kognitif anak pada siklus II, hasil nilai rata-rata kelas yaitu 86,7 dengan kualifikasi sangat baik. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dan telah mencapai target sesuai dengan kriteria keberhasilan dari proses pembelajaran kemampuan kognitif anak melalui media *game puzzle* yang ditentukan oleh nilai yang diperoleh anak dalam satu kelas, yaitu ≥ 70 .

c. Perhitungan persentase hasil belajar anak berdasarkan ketuntasan

Anak dikatakan tuntas apabila mencapai nilai ≥ 70 , dan dikatakan belum tuntas apabila mencapai nilai < 70

$$\text{Tuntas} = \frac{13}{15} \times 100\% = 86,7\%$$

$$\text{Belum tuntas} = \frac{2}{15} \times 100\% = 13,3\%$$

Jember, 12 Mei 2016

Pengamat 1,

Pengamat 2,

Lailatul Rohmaniyah

Robithoh Wardatud Dawiyah

Pengamat 3,

Pengamat 4,

Dita Halimatus sahda

Iin Munfaati 'Aliyah



LAMPIRAN E. PEDOMAN WAWANCARA**E.1 Pedoman Wawancara Guru Sebelum Tindakan**

- Tujuan : 1. untuk mengetahui sejauh mana pembelajaran meningkatkan kemampuan kognitif anak yang dilaksanakan guru kelompok A1 TK Dharma Wanita Grenden selama ini
2. untuk mengetahui tanggapan guru tentang kegiatan yang pernah digunakan sebelumnya.
- Jenis : Wawancara bebas
- Responden : Guru kelompok A1 TK Dharma Wanita Grenden Puger Jember tahun pelajaran 2015/2016
- Nama : Thowiyah, S.Pd.

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimanakah pelaksanaan kegiatan pembelajaran meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal aspek bilangan anak yang diterapkan Ibu selama ini?	Pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang sering saya lakukan dalam hal meningkatkan kemampuan kognitif anak adalah memberi tugas yang ada pada buku paket dan kegiatan ini dilaksanakan dengan cara membagikan buku paket pada anak-anak, kemudian menjelaskan cara mengerjakannya.
2	Bagaimana tanggapan Ibu tentang pembelajaran meningkatkan kemampuan kognitif dengan menggunakan buku paket?	Anak-anak antusias dan senang dalam mengerjakan tugas yang ada pada buku paket. Tetapi ada beberapa anak yang merasa cepat bosan dan sulit memahami. Mungkin karena gambar terlalu kecil dan kurang jelas. Dari 15 anak terdapat 6 anak yang dikatakan tuntas, dan 9 anak belum tuntas.
3	Media apa saja yang selama ini pernah Ibu gunakan untuk melaksanakan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak?	Media yang sering saya gunakan adalah gambar yang ada pada buku paket atau majalah sekolah.

No.	Pertanyaan	Jawaban
4	Apabila dalam kegiatan anak digunakan media <i>game puzzle</i> sebagai sarana pendukung pada saat pembelajaran meningkatkan kemampuan kognitif, apakah menurut Ibu anak akan merasa senang untuk mengikuti pembelajaran?	Saya kira anak-anak akan senang, karena pada saat mengerjakan tugas mereka tidak hanya mengerjakan pada buku paket saja, tetapi anak-anak juga dapat belajar sambil bermain dengan melihat dan memahami secara nyata melalui <i>puzzle</i> dan anak merasa memiliki kesempatan yang luas untuk selalu mencoba hingga berhasil.

Jember, 28 Desember 2015

Guru Kelompok A1

Pewawancara,

Thowiyah, S.Pd.

Rofidatul Ilma
NIM 120210205015

E.2 Pedoman Wawancara Guru Sesudah Tindakan Siklus I Pertemuan 1

- Tujuan : Untuk mengetahui tanggapan guru tentang penggunaan media *game puzzle* dalam pembelajaran meningkatkan kemampuan kognitif anak.
- Jenis : Wawancara Bebas
- Responden : Guru Kelompok A1 TK Dharma Wanita Grenden Puger Jember tahun pelajaran 2015/2016
- Nama : Thowiyah, S.Pd.

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana tanggapan Ibu mengenai penggunaan media <i>game puzzle</i> dalam peningkatan kemampuan kognitif yang telah dilaksanakan?	sangat baik, karena seluruh anak senang dan semangat mengikuti pembelajaran., meski hanya beberapa anak yang mampu menjawab pertanyaan dari guru dan masih ada beberapa anak yang masih membutuhkan bantuan guru pada saat menyelesaikan tugas;
2	Menurut Ibu apa saja kekurangan penggunaan media <i>game puzzle</i> dalam kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan?	Penggunaan medianya sudah bagus, hanya saja suara guru kurang lantang dan belum mengembangkan materi pembelajarannya;
3	Menurut Ibu apa saja kelebihan penggunaan media <i>game puzzle</i> dalam kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan?	kelebihan dari media <i>game puzzle</i> ini antara lain: menarik perhatian anak, dan mempermudah anak memahami materi pembelajaran;
4	Apa saran Ibu kaitannya pembelajaran dengan penggunaan media <i>game puzzle</i> dalam peningkatan kemampuan kognitif anak kelompok A1 TK Dharma Wanita yang telah dilaksanakan?	suara guru ketika menerangkan harus lebih lantang dan lebih dikembangkan materinya.

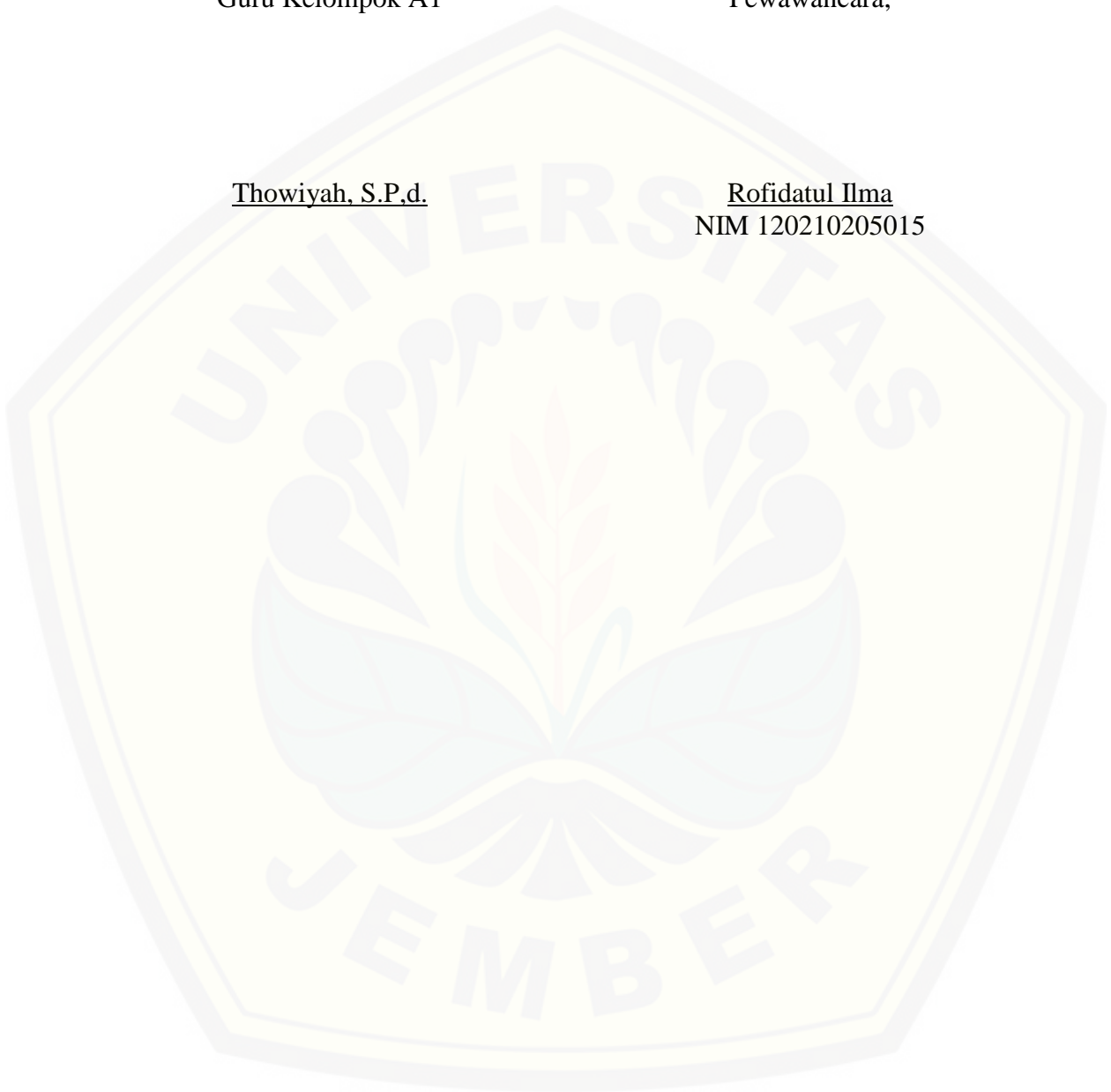
Jember, 10 Mei 2016

Guru Kelompok A1

Pewawancara,

Thowiyah, S.P.d.

Rofidatul Ilma
NIM 120210205015



E.3 Pedoman Wawancara Guru Sesudah Tindakan Siklus I Pertemuan 2

- Tujuan : Untuk mengetahui tanggapan guru tentang penggunaan media *game puzzle* dalam pembelajaran meningkatkan kemampuan kognitif anak.
- Jenis : Wawancara Bebas
- Responden : Guru Kelompok A1 TK Dharma Wanita Grenden Puger Jember tahun pelajaran 2015/2016
- Nama : Thowiyah, S.Pd.

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana tanggapan Ibu mengenai penggunaan media <i>game puzzle</i> dalam peningkatan kemampuan kognitif yang telah dilaksanakan?	sangat baik, karena seluruh anak senang dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran, anak mulai mampu menjawab pertanyaan guru, dan anak mulai mampu mengerjakan tugas secara mandiri;
2	Menurut Ibu apa saja kekurangan penggunaan media <i>game puzzle</i> dalam kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan?	sudah mampu bersuara lantang, penjelasan materi sudah baik, meski ada beberapa anak yang belum bisa dikondisikan;
3	Menurut Ibu apa saja kelebihan penggunaan media <i>game puzzle</i> dalam kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan?	dapat menarik perhatian anak, mempermudah anak memahami materi pembelajaran, selain itu media <i>game puzzle</i> cocok digunakan untuk pembelajaran meningkatkan kemampuan kognitif anak karena anak belajar berpikir untuk menyesuaikan lekukan-lekukan <i>puzzle</i> yang sesuai;
4	Apa saran Ibu kaitannya pembelajaran dengan	Guru harus bisa

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana tanggapan Ibu mengenai penggunaan media <i>game puzzle</i> dalam peningkatan kemampuan kognitif yang telah dilaksanakan?	sangat baik, karena seluruh anak senang dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran, anak mulai mampu menjawab pertanyaan guru, dan anak mulai mampu mengerjakan tugas secara mandiri;
	penggunaan media <i>game puzzle</i> dalam peningkatan kemampuan kognitif anak kelompok A1 TK Dharma Wanita yang telah dilaksanakan?	mengelola kelas dan mengkondisikan anak-anak.

Jember, 11 Mei 2016

Guru Kelompok A1

Pewawancara,

Thowiyah, S.P.d.

Rofidatul Ilma
NIM 120210205015

E.4 Pedoman Wawancara Guru Sesudah Tindakan Siklus II

- Tujuan : Untuk mengetahui tanggapan guru tentang penggunaan media *game puzzle* dalam pembelajaran meningkatkan kemampuan kognitif anak.
- Jenis : Wawancara Bebas
- Responden : Guru Kelompok A1 TK Dharma Wanita Grenden Puger Jember tahun pelajaran 2015/2016
- Nama : Thowiyah, S.Pd.

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana tanggapan Ibu mengenai penggunaan media <i>game puzzle</i> dalam peningkatan kemampuan kognitif yang telah dilaksanakan?	sangat baik, karena seluruh anak senang dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran, dan mampu mengerjakan dan menyelesaikan tugas dengan baik dan secara mandiri;
2	Menurut Ibu apa saja kekurangan penggunaan media <i>game puzzle</i> dalam kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan?	Penggunaan medianya sudah bagus, guru sudah mampu bersuara lantang, penjelasan materi sudah baik, dan guru sudah bisa mengkondisikan anak;
3	Menurut Ibu apa saja kelebihan penggunaan media <i>game puzzle</i> dalam kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan?	Dapat menarik perhatian anak, mempermudah anak memahami materi pembelajaran, selain itu media <i>game puzzle</i> cocok digunakan untuk pembelajaran meningkatkan kemampuan kognitif anak karena anak belajar berpikir untuk menyesuaikan lekukan- lekukan <i>puzzle</i> yang sesuai;
4	Apa saran Ibu kaitannya pembelajaran dengan	harus bisa mengelola

No.	Pertanyaan	Jawaban
	penggunaan media <i>game puzzle</i> dalam peningkatan kemampuan kognitif anak kelompok A1 TK Dharma Wanita yang telah dilaksanakan?	kelas, mengkondisikan anak-anak, dan menguasai media saat sudah terjun langsung menjadi guru.

Jember, 12 Mei 2016

Guru Kelompok A1

Pewawancara,

Thowiyah, S.P.d.

Rofidatul Ilma
NIM 120210205015

LAMPIRAN F. DOKUMENTASI**F.1 Daftar Nama Anak Kelompok A1****DAFTAR NAMA ANAK KELOMPOK A1 TK DHARMA WANITA GRENDEN
PUGER JEMBER TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

No.	Nama Anak	L/P
1	Almira Nada Zalianty	P
2	Afinza Romanisti Agustin	P
3	Bunga Alifia Oktaviani	P
4	Cinta Anggrayny Devina Zaelanty	P
5	Cricela Aurel Cecyllia	P
6	Damian Meiga Ardhiansyah	L
7	Dinda Aurellia Okta Bella	P
8	Fazrul Bilal Perdana Putra	L
9	Mega Putri Cahyani	P
10	Mila Dwi Cantika Putri	P
11	Muhammad Agung Ridwan	L
12	Muhammad Diki Revaldo	L
13	Muhammad Ridwan Fazri	L
14	Muhammad Khozin Zyahrandi Lutfi	L
15	Vanessa Julia Febriana	P

Keterangan:

Jumlah anak perempuan : 9 anak

Jumlah anak laki-laki : 6 anak

F.2 Daftar Nama Pendidik TK Dharma Wanita Grenden**Daftar nama pendidik TK Dharma Wanita Grenden**

Nama	T.T.L.	Pendidikan	Jabatan	Mengajar Kelas
Ariasih	Jember, 15-3-1962	KPG TK	Kepala Sekolah	B
Endang Sulistyowati	Jember, 5-3-1961	KPG TK	Guru	A2
Thowiyah, S.Pd.	Jember, 13-11-1961	S1	Guru	A1
Sumiati	Magetan, 09-04-1974	SMEA	Guru	B2
Devi Rosita	Jember, 16-12-1992	SMK	Guru	B1

F.3 Profil sekolah**PROFIL SEKOLAH**

Nama Lembaga	: TK Dharma Wanita Grenden
Jenis Program	: Pendidikan TK
Tahun berdiri	: 1979
Alamat lengkap	: Jl. Gunung Sadeng No. 33
Desa/Kelurahan	: Grenden
Kecamatan	: Puger
Kabupaten/Kota	: Jember
Propinsi	: Jawa Timur
Penanggung jawab	: Titis Puspaningrum
Jabatan	: Ketua Yayasan
No. HP	: -
Kepala sekolah	: Ariasih
Jabatan	: Kepala Sekolah
No. HP	: 082301593500
Ijin Kelembagaan	: Dinas Pendidikan
Nomor	: 421.1/3751/413/2012
Tgl/bulan/tahun	: 8 Oktober 2012
Nomor NPWP Lembaga	: 03.264.201.9-626.000
Nama Lembaga yang tertera di NPWP	: TK Dharma Wanita Grenden
Rekening Bank An. Lembaga	: BRI
No. Rekening	: 6226-01-010087-53-3
Nama Lembaga yang ada di Rekening	: TK Dharma Wanita Grenden

F.4 Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) Sebelum Tindakan

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN
TK DHARMA WANITA GRENDEN PUGER JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

Semester/minggu : II/5
Tema/subtema : Lingkunganku/ Sekolahku
Hari/tanggal : Kamis/ 26 Nopember 2015
Waktu/alokasi waktu : 07.30 – 09.00 WIB/ 90 menit

Kegiatan Awal (15 Menit):

- Salam pagi hari : Menyambut kedatangan setiap anak dengan kehangatan dan cinta
- Berdo'a dan ikrar : Anak bersama guru, boleh dipimpin oleh salah satu anak yang bersedia
- Jurnal pagi : Menanyakan situasi dan kondisi anak pada pagi hari, mengecek kehadiran anak (absensi), membicarakan kegiatan kemarin dan kegiatan yang akan dilakukan hari ini (appersepsi).

Kegiatan inti (60 menit)

No.	Indikator (aspek perkembangan)	Tujuan	Strategi Pembelajaran			Kegiatan pembelajaran	evaluasi	
			Materi	Metode	Media		Alat	Hasil
1	Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar (1.2)	Anak mampu mendengar penjelasan guru dan tidak mengganggu teman saat sedang mengerjakan tugas	Macam-macam ruangan yang ada disekolah	Bercakap-cakap	Gambar	<ul style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan dan menunjukkan berbagai gambar ruangan yang ada di sekolah Anak-anak menyebutkan nama-nama ruangan yang ada di lingkungan sekolah 	Observasi	
2	Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian (2.8)	Anak mampu menyelesaikan tugas sendiri tanpa bantuan guru	Membuat bangunan sekolah		LKS	<ul style="list-style-type: none"> Guru membagikan LKS pada anak dan menyuruh untuk mengerjakannya. Anak-anak mengerjakan dengan mandiri 	Observasi	
3	Mengenal benda-benda sekitar (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri lainnya) (3.6)	Anak dapat mengenal benda sekitar	Mengenal warna dan bentuk geometri	Bercakap-cakap	Kertas lipat	<ul style="list-style-type: none"> Guru menunjukkan dan menanyakan berbagai macam bentuk dan warna melalui kertas lipat Anak-anak menyebutkannya 		
4	Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan	Anak mampu menunjukkan	Membuat bangunan	Praktek langsung	<ul style="list-style-type: none"> Kertas lipat 	<ul style="list-style-type: none"> Guru membagikan macam-macam bentuk 	Unjuk kerja	

No.	Indikator (aspek perkembangan)	Tujuan	Strategi Pembelajaran			Kegiatan pembelajaran	evaluasi	
			Materi	Metode	Media		Alat	Hasil
	menggunakan berbagai media (4.15)	hasil karya dan aktivitas seni melalui membuat bangunan sekolah dengan bentuk-bentuk geometri dari kertas lipat	sekolah		<ul style="list-style-type: none"> • Lem • Pensil 	geometri yang terbuat dari kertas lipat <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan aturan permainan atau urutan kegiatan yang akan dikerjakan • Anak-anak membuat bangunan sekolah dengan cara menempel kertas lipat yang sudah disediakan oleh guru • Anak-anak menghitung jumlah berbagai macam bentuk dari bangunan sekolah yang telah dibuat, kemudia ditulis pada lembar yang tersedia 		

Kegiatan akhir (15 menit) :

- Review kegiatan dari pagi sampai akhir pembelajaran
- Memberitahukan kegiatan esok hari
- Berdo'a dan salam

Keterangan :

- ★ = Anak belum berkembang
- ★★ = Anak mulai berkembang
- ★★★ = Anak berkembang dengan baik
- ★★★★ = Anak berkembang sangat baik

Jember, 26 Nopember 2015

Mengetahui,

Kepala TK Dharma Wanita Grenden

Guru Kelompok A1

Ariasih

Towiyah, S.Pd.

F.5 Hasil Penilaian Kemampuan Kognitif (prasiklus)

Lembar Hasil Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A1

TK Dharma Wanita Grenden Puger Jember

No	Nama	Kriteria				
		SB	B	C	K	SK
1	Almira		√			
2	Afinza		√			
3	Bunga		√			
4	Cinta		√			
5	Aurel			√		
6	Damian		√			
7	Dinda	√				
8	Fazrul				√	
9	Mega				√	
10	Mila				√	
11	Agung				√	
12	Diki			√		
13	Ridwan			√		
14	Lutfi			√		
15	Vanessa			√		
Jumlah		1	5	5	4	0
Persentase (%)		6,7	33,3	33,3	26,7	0

Keterangan:**a. Perhitungan persentase hasil penilaian anak berdasarkan kriteria**

- 1) Sangat baik $= \frac{1}{15} \times 100\% = 6,7\%$
- 2) Baik $= \frac{5}{15} \times 100\% = 33,3\%$
- 3) Cukup $= \frac{5}{15} \times 100\% = 33,3\%$
- 4) Kurang $= \frac{4}{15} \times 100\% = 26,7\%$
- 5) Sangat kurang $= \frac{0}{15} \times 100\% = 0\%$

b. Perhitungan nilai rata-rata kelas**Jumlah skor yang diperoleh anak**

No	Kualifikasi	Skor	Jumlah anak	Jumlah skor
1	Sangat baik	5	1	5
2	Baik	4	5	20
3	Cukup	3	5	15
4	Kurang	2	4	8
5	Sangat kurang	1	-	-
	Jumlah		15	48

$$\text{Nilai rata-rata kelas} = \frac{48}{5 (15)} \times 100 = 64$$

c. Perhitungan persentase hasil belajar anak berdasarkan ketuntasan

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

$$\text{Anak Belum tuntas} = \frac{9}{15} \times 100\% = 60\%$$

Berdasarkan data tersebut, kemampuan kognitif anak kelompok AI TK Dharma Wanita Grenden masih kurang. Hal ini dapat diketahui dari nilai anak tuntas sebesar 40% dan anak belum tuntas 60% dengan nilai rata-rata kelas sebesar 64.

Jember, 28 Desember 2015

Mengetahui,

Kepala sekolah,

guru kelompok AI,

Ariasih

Thowiyah, S.Pd.

LAMPIRAN G. RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

G.1 Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) Siklus I Pertemuan 1

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN
TK DHARMA WANITA GRENDEN PUGER JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

Semester/minggu : II/
Tema/subtema : Tanah Air/ Kehidupan di Desa
Hari/tanggal : Selasa / 10 Mei 2015
Waktu/alokasi waktu : 07.30 – 09.00 WIB/ 90 menit

Kegiatan Awal (15 Menit):

Salam pagi hari : Menyambut kedatangan setiap anak dengan kehangatan dan cinta
Berdo'a dan ikrar : Anak bersama guru, boleh dipimpin oleh salah satu anak yang bersedia
Jurnal pagi : Menanyakan situasi dan kondisi anak pada pagi hari, mengecek kehadiran anak (absensi),
membicarakan kegiatan kemarin dan kegiatan yang akan dilakukan hari ini (appersepsi).

Kegiatan inti (60 menit)

No.	Indikator (aspek perkembangan)	Tujuan	Strategi Pembelajaran			Kegiatan pembelajaran	evaluasi	
			Materi	Metode	Media		Alat	Hasil
1	Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar (Sikap Spiritul 1.2)	Anak mampu mendengar penjelasan guru dan tidak mengganggu teman saat sedang mengerjakan tugas	Gambar nelayan	Bercakap-cakap	Gambar nelayan	1. Guru dan anak bercakap-cakap tentang nelayan di desaku dan menghitung jumlah ikan tangkapan nelayan 2. Anak-anak menjawab gambar yang sudah ditunjukkan oleh guru	1. Observasi 2. Tes lisan	
2	Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian (Sikap Sosial 2.8)	Anak mampu menyelesaikan tugas sendiri tanpa bantuan guru	Menyusun kepingan <i>puzzle</i> menjadi bentuk utuh dan lengkap	Praktek Langsung	<i>Puzzle</i>	1. Guru membagikan <i>puzzle</i> 2. Guru menjelaskan aturan permainan atau urutan kegiatan yang akan dikerjakan 3. Pengamat mengamati anak yang sedang menyusun kepingan <i>puzzle</i> 4. Anak-anak mengurutkan lambang bilangan 1-10 melalui kegiatan menyusun kepingan <i>puzzle</i> dengan arahan guru	1. Observasi 2. Tes kinerja	
3	Mengenal benda-benda	Anak dapat	Mengenal	Bercakap-	1. Gambar	1. Guru menunjukkan	1. Observasi	

No.	Indikator (aspek perkembangan)	Tujuan	Strategi Pembelajaran			Kegiatan pembelajaran	evaluasi	
			Materi	Metode	Media		Alat	Hasil
	sekitar (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri lainnya) (Pengetahuan 3.6)	mengenal jumlah bilangan 1-10	jumlah bilangan 1-10	cakap	nelayan 2. <i>Puzzle</i>	dan menanyakan jumlah ikan yang ditunjukkan oleh guru 2. Anak-anak membilang dan menunjukkan lambang bilangan yang ada pada kepingan <i>puzzle</i> sesuai dengan jumlah ikan yang ditunjuk oleh guru.	2. Tes lisan 3. Tes kinerja	
4	Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media (4.15)	Anak mampu menunjukkan kebanggaan terhadap hasil karya dan aktivitas seni kepada temannya	Menyusun kepingan <i>puzzle</i>	Praktek langsung	<i>Puzzle</i>	1. Anak-anak menunjukkan hasil karya yang telah dibuat kepada teman-temannya secara bergantian di depan kelas.	1. Observasi 2. Unjuk kerja	

Kegiatan akhir (15 menit) :

Review kegiatan dari pagi sampai akhir pembelajaran

Memberitahukan kegiatan esok hari

Berdo'a dan salam

Keterangan :

- ★ = Anak belum berkembang
- ★★ = Anak mulai berkembang
- ★★★ = Anak berkembang dengan baik
- ★★★★ = Anak berkembang sangat baik

Jember, 10 Mei 2016

Guru Kelompok A1,

Peneliti,

Thowiyah, S.Pd.

Rofidatul Ilma
NIM 120210205015

Mengetahui
Kepala TK Dharma Wanita Grenden,

Ariasih

G.2 Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) Siklus I Pertemuan 2

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN
TK DHARMA WANITA GRENDEN PUGER JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

Semester/minggu : II/
Tema/subtema : Tanah Air/ Kehidupan di Desa
Hari/tanggal : Rabu/ 11 Mei 2015
Waktu/alokasi waktu : 07.30 – 09.00 WIB/ 90 menit

Kegiatan Awal (15 Menit):

Salam pagi hari : Menyambut kedatangan setiap anak dengan kehangatan dan cinta
Berdo'a dan ikrar : Anak bersama guru, boleh dipimpin oleh salah satu anak yang bersedia
Jurnal pagi : Menanyakan situasi dan kondisi anak pada pagi hari, mengecek kehadiran anak (absensi),
membicarakan kegiatan kemarin dan kegiatan yang akan dilakukan hari ini (appersepsi).

Kegiatan inti (60 menit)

No.	Indikator (aspek perkembangan)	Tujuan	Strategi Pembelajaran			Kegiatan pembelajaran	evaluasi	
			Materi	Metode	Media		Alat	Hasil
1	Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar (Sikap Spiritual 1.2)	Anak mampu mendengar penjelasan guru dan tidak mengganggu teman saat sedang mengerjakan tugas	Gambar nelayan	Bercakap-cakap	Gambar nelayan	<ol style="list-style-type: none"> Guru dan anak bercakap-cakap tentang nelayan di desaku dan menghitung jumlah ikan tangkapan nelayan dengan menunjukkan gambar orang nelayan kemudian menanyakan berapa jumlah ikan; Anak-anak menjawab dan menunjukkan lambang angka pada kepingan <i>puzzle</i> 	<ol style="list-style-type: none"> Observasi Tes lisan 	
2	Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian (Sikap Sosial 2.8)	Anak mampu menyelesaikan tugas sendiri tanpa bantuan guru	Menyusun kepingan <i>puzzle</i> menjadi bentuk utuh dan lengkap	Praktek Langsung	<i>Puzzle</i>	<ol style="list-style-type: none"> Guru membagikan <i>puzzle</i>; Guru menjelaskan aturan permainan atau urutan kegiatan yang akan dikerjakan; pengamat mengamati anak yang sedang menyusun kepingan <i>puzzle</i>; Anak-anak mengurutkan lambang bilangan 1-10 melalui 	<ol style="list-style-type: none"> Observasi Tes kinerja 	

No.	Indikator (aspek perkembangan)	Tujuan	Strategi Pembelajaran			Kegiatan pembelajaran	evaluasi	
			Materi	Metode	Media		Alat	Hasil
						kegiatan menyusun kepingan <i>puzzle</i> yang sudah diacak.		
3	Mengenal benda-benda sekitar (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri lainnya) (Pengetahuan 3.6)	Anak dapat mengenal jumlah bilangan 1-10	Mengenal jumlah bilangan 1-10	Bercakap-cakap	3. Gambar nelayan 4. <i>Puzzle</i>	1. Guru menunjukkan dan menanyakan jumlah ikan yang ditunjukkan oleh guru ; 2. Anak-anak membilang dan menunjukkan lambang bilangan yang ada pada kepingan <i>puzzle</i> yang sudah diacak sebelumnya sesuai dengan jumlah ikan yang dibawa guru.	1. Observasi 2. Tes lisan 3. Tes kinerja	
4	Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media (4.15)	Anak mampu menunjukkan kebanggaan terhadap hasil karya dan aktivitas seni kepada temannya	Menyusun kepingan <i>puzzle</i>	Praktek langsung	<i>Puzzle</i>	1. Anak-anak menunjukkan hasil karya yang telah dibuat kepada teman-temannya secara bergantian di depan kelas.	1. Observasi 2. Unjuk kerja	

Kegiatan akhir (15 menit) :

Review kegiatan dari pagi sampai akhir pembelajaran

Memberitahukan kegiatan esok hari

Berdo'a dan salam

Keterangan :

- ★ = Anak belum berkembang
- ★★ = Anak mulai berkembang
- ★★★ = Anak berkembang dengan baik
- ★★★★ = Anak berkembang sangat baik

Jember, 11 Mei 2016

Guru Kelompok A1,

Peneliti,

Thowiyah, S.Pd.

Rofidatul Ilma
NIM 120210205015

Mengetahui,
Kepala TK Dharma Wanita Grenden,

Ariasih

G.3 Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) Siklus II

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN
TK DHARMA WANITA GRENDEN PUGER JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

Semester/minggu : II/
Tema/subtema : Tanah Air/ Kehidupan di Desa
Hari/tanggal : Kamis / 12 Mei 2015
Waktu/alokasi waktu : 07.30 – 09.00 WIB/ 90 menit

Kegiatan Awal (15 Menit):

Salam pagi hari : Menyambut kedatangan setiap anak dengan kehangatan dan cinta
Berdo'a dan ikrar : Anak bersama guru, boleh dipimpin oleh salah satu anak yang bersedia
Jurnal pagi : Menanyakan situasi dan kondisi anak pada pagi hari, mengecek kehadiran anak (absensi),
membicarakan kegiatan kemarin dan kegiatan yang akan dilakukan hari ini (appersepsi).

Kegiatan inti (60 menit)

No.	Indikator (aspek perkembangan)	Tujuan	Strategi Pembelajaran			Kegiatan pembelajaran	evaluasi	
			Materi	Metode	Media		Alat	Hasil
1	Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar (Sikap Spiritual 1.2)	Anak mampu mendengar penjelasan guru dan tidak mengganggu teman saat sedang mengerjakan tugas	Gambar nelayan	Bercakap-cakap	Gambar nelayan	1. Guru dan anak bercakap-cakap tentang nelayan di desaku dan menghitung jumlah ikan tangkapan nelayan dengan menunjukkan gambar orang nelayan kemudian menanyakan berapa jumlah ikan; 2. Anak-anak menjawab gambar yang sudah ditunjukkan oleh guru	1. Observasi 2. Tes lisan	
2	Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian (Sikap Sosial 2.8)	Anak mampu menyelesaikan tugas sendiri tanpa bantuan guru	Menyusun kepingan <i>puzzle</i> menjadi bentuk utuh dan lengkap	Praktek Langsung	<i>Puzzle</i>	1. Guru membagikan <i>puzzle</i> ; 2. Guru menjelaskan aturan permainan atau urutan kegiatan yang akan dikerjakan; 3. Pengamat mengamati anak yang sedang menyusun kepingan <i>puzzle</i> ; 4. Anak-anak mengurutkan lambang bilangan 1-10 melalui	1. Observasi 2. Tes kinerja	

No.	Indikator (aspek perkembangan)	Tujuan	Strategi Pembelajaran			Kegiatan pembelajaran	evaluasi	
			Materi	Metode	Media		Alat	Hasil
						kegiatan menyusun kepingan <i>puzzle</i> yang sudah diacak.		
3	Mengenal benda-benda sekitar (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri lainnya) (Pengetahuan 3.6)	Anak dapat mengenal jumlah bilangan 1-10	Mengenal jumlah bilangan 1-10	Bercakap-cakap	3. Gambar nelayan 4. <i>Puzzle</i>	1. Guru menunjukkan dan menanyakan jumlah ikan yang ditunjukkan oleh guru; 2. Anak-anak membilang dan menunjukkan lambang bilangan yang ada pada kepingan <i>puzzle</i> yang sudah diacak sebelumnya sesuai dengan jumlah ikan yang dibawa guru	1. Observasi 2. Tes lisan	
4	Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media (4.15)	Anak mampu menunjukkan kebanggaan terhadap hasil karya dan aktivitas seni kepada temannya	Menyusun kepingan <i>puzzle</i>	Praktek langsung	<i>Puzzle</i>	1. Anak-anak menunjukkan hasil karya yang telah dibuat kepada teman-temannya secara bergantian di depan kelas.	1.Observasi 2.Unjuk kerja	

Kegiatan akhir (15 menit) :

Review kegiatan dari pagi sampai akhir pembelajaran

Memberitahukan kegiatan esok hari

Berdo'a dan salam

Keterangan :

- ★ = Anak belum berkembang
- ★★ = Anak mulai berkembang
- ★★★ = Anak berkembang dengan baik
- ★★★★ = Anak berkembang sangat baik

Jember, 12 Mei 2016

Guru Kelompok A1,

Peneliti,

Thowiyah, S.Pd.

Rofidatul Ilma
NIM 120210205015

Mengetahui,
Kepala TK Dharma Wanita Grenden,

Ariasih

LAMPIRAN H. FOTO PELAKSANAAN TINDAKAN

H.1 Pelaksanaan Tindakan



Gambar 1. Kegiatan Menjelaskan Materi Pembelajaran



Gambar 2. Kegiatan Mengenalkan Media Yang Akan dipakai



Gambar 3. Kegiatan Tes Lisan “Menunjuk dan Menyebutkan Lambang Bilangan”



Gambar 4. Kegiatan Tes Kinerja Mengurutkan Lambang Bilangan “Menyusun Puzzle”



Gambar 5. Kegiatan Menunjukkan Hasil Karya Ke Depan Kelas



Gambar 6. Kegiatan Menunjukkan Hasil Karya Ke Depan Kelas

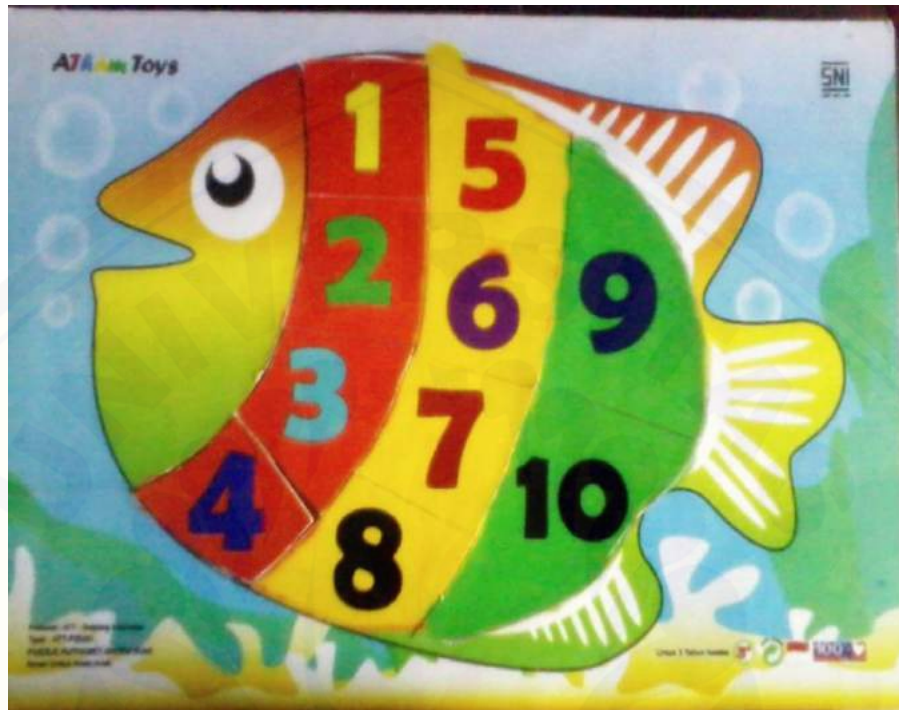
H.2 Materi Pembelajaran



Gambar 6. Materi Pembelajaran “Nelayan”

JEMBER


H.3 Media Pembelajaran



Gambar 7. Media Pembelajaran "Puzzle"

LAMPIRAN I. SURAT

I.1 Surat Permohonan Izin Penelitian



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

Nomor 3 3 6 5 /UN25.1.5/PL.5/2016 17 MAY 2016
Lampiran :-
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. Kepala TK Dharma Wanita Grenden
Puger - Jember


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

Nama : Rofidatul Ilma
NIM : 120210205015
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini


Bermaksud mengadakan penelitian tentang "Penerapan Media *Game Puzzle* Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A1 TK Dharma Wanita Grenden Kecamatan Puger Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016" di Sekolah yang Saudara pimpin.

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

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


 an, Dekan
 Pembantu Dekan I,
 Dr. M. Atman, M. Pd.
 NIP. 19640123 1998812 1 001

I.2 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER
DINAS PENDIDIKAN
TAMAN KANAK-KANAK DHARMA WANITA
Jl. Gunung Sadeng No.33 Grenden Puger

SURAT KETERANGAN
Nomor : 35.../TK.DW.G/V.../2016

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ariasih
NIP : -
Jabatan : Kepala Sekolah


Menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Rofidatul Ilma
NIM : 120210205015
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD)

Benar-benar telah melaksanakan penelitian di TK Dharma Wanita Grenden tahun pelajaran 2015/2016 dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "Penerapan Media *Game Puzzle* untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok AI dalam Mengenal Aspek Bilangan di TK Dharma Wanita Grenden Puger Jember Tahun Pelajaran 2015/2016".


Demikian surat keterangan ini kami dengan sebenarnya, dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 15 Mei 2016



LAMPIRAN J. LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI

J.1 Dosen Pembimbing 1



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

**LEMBAR KONSULTASI PENYUSUNAN SKRIPSI
 PEMBIMBING I**


Nama Mahasiswa : Rofidatul Ilma
 NIM : 120210205015
 Jurusan / Program Studi : Ilmu Pendidikan / Pendidikan Anak Usia Dini
 Judul Skripsi : Penerapan Media Game Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A1 di TK Dharma Wanita Grenden Kecamatan Puger Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016
 Nama Dosen Pembimbing I : Drs. Misno A. Latief, M.Pd.
 Nama Dosen Pembimbing II : Dr. Nanik Yuliati, M.Pd.

No.	Hari / Tanggal	Materi Konsultasi	Tanda Tangan Dosen
1	Selasa / 22 - 12 - 15	Bimbingan Matrik	<i>[Signature]</i>
2	Raboh / 23 - 12 - 15	Revisi Matrik	<i>[Signature]</i>
3	Seni / 29 / 3 - 16	Bab I	<i>[Signature]</i>
4	Julan / 29 / 3	Bab 1 - 2	<i>[Signature]</i>
5	Kaboh / 30 / 3	" "	<i>[Signature]</i>
6	Jual / 31 / 3	Bab 2 Limit	<i>[Signature]</i>
7	Selam / 1 / 4	Bab 3	<i>[Signature]</i>
8	Selam / 18 / 4	Bab 4	<i>[Signature]</i>
9	Mamis / 21 / 4	Bab 11 - v	<i>[Signature]</i>
10	Seni / 29 / 5	dan	<i>[Signature]</i>

Mengetahui,
Ketua Komisi Bimbingan

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

J.2 Dosen Pembimbing 2

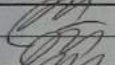
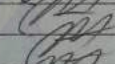
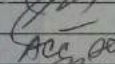
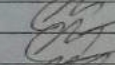
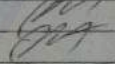
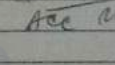
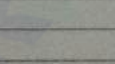
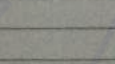
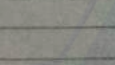
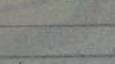
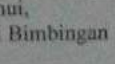


KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121
Telepon: 0331- 334988, 330738 Faks: 0331-334988
Laman: www.fkip.unej.ac.id

**LEMBAR KONSULTASI PENYUSUNAN SKRIPSI
PEMBIMBING II**

Nama Mahasiswa : Rofidatul Ilma
 NIM : 120210205015
 Jurusan / Program Studi : Ilmu Pendidikan / Pendidikan Anak Usia Dini
 Judul Skripsi : Penerapan Media Game Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A1 di TK Dharma Wanita Grenden Kecamatan Puger Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016

Nama Dosen Pembimbing I : Drs. Misno A. Latief, M.Pd.
 Nama Dosen Pembimbing II : Dr. Nanik Yulianti, M.Pd.

No.	Hari / Tanggal	Materi Konsultasi	Tanda Tangan Dosen
1	Selasa / 29 - 12 - 15	Bimbingan Matrik	
2	Selasa / 22 - 03 - 16	Bimbingan BAB 1 - 3	
3	Senin / 11 - 04 - 16	Revisi Bab 1-3 & Lampiran	
4	Selasa / 12 - 04 - 16	Lampiran	
5	Rabo / 13 - 04 - 16	Revisi Lampiran	
7			
8	Selasa / 24 - 05 - 16	BAB 4-5	
9	Rabo / 25 - 05 - 16	Revisi bab 4-5	
10	Kamis / 26 - 05 - 16	Ringkasan	
11	Jum'at / 27 - 05 - 16	Revisi Ringkasan	
			

Mengetahui,
Ketua Komisi Bimbingan

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

LAMPIRAN K. BIODATA**BIODATA MAHASISWA**

Nama : Rofidatul Ilma
 NIM : 120210205015
 Tempat, Tanggal Lahir : Lamongan, 15 Nopember 1993
 Alamat Asal : Dusun Sawo, Desa Payaman, Kecamatan Solokuro,
 Kabupaten Lamongan RT. 003/ RW. 004
 Alamat Tinggal : Jln. Jawa 2 No.5 Sumpersari Jember
 Email : rofidatulilma15@yahoo.com
 Program Studi : PG PAUD
 Jurusan : Ilmu Pendidikan
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Riwayat Pendidikan :

No	Jenjang Pendidikan	Tahun Lulus	Tempat
1	TK Roudlotul Muta'abbidin	2000	Lamongan
2	MI Roudlotul Muta'abbidin	2006	Lamongan
3	MTS Roudlotul Muta'abbidin	2009	Lamongan
4	MA Roudlotul Muta'abbidin	2012	Lamongan