



**PENGARUH PERMAINAN *PUZZLE* BUAH ANGKA TERHADAP
KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK A DI
TK AL HIDAYAH 75 KECAMATAN AMBULU
KABUPATEN JEMBER TAHUN AJARAN
2017/2018**

SKRIPSI

Oleh

PUTRI INTAN RAHAYU

NIM 140210205020

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2018**



**PENGARUH PERMAINAN *PUZZLE* BUAH ANGKA TERHADAP
KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK A DI
TK AL HIDAYAH 75 KECAMATAN AMBULU
KABUPATEN JEMBER TAHUN AJARAN
2017/2018**

SKRIPSI

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

Oleh

Putri Intan Rahayu

NIM 140210205020

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2018**

PERSEMBAHAN

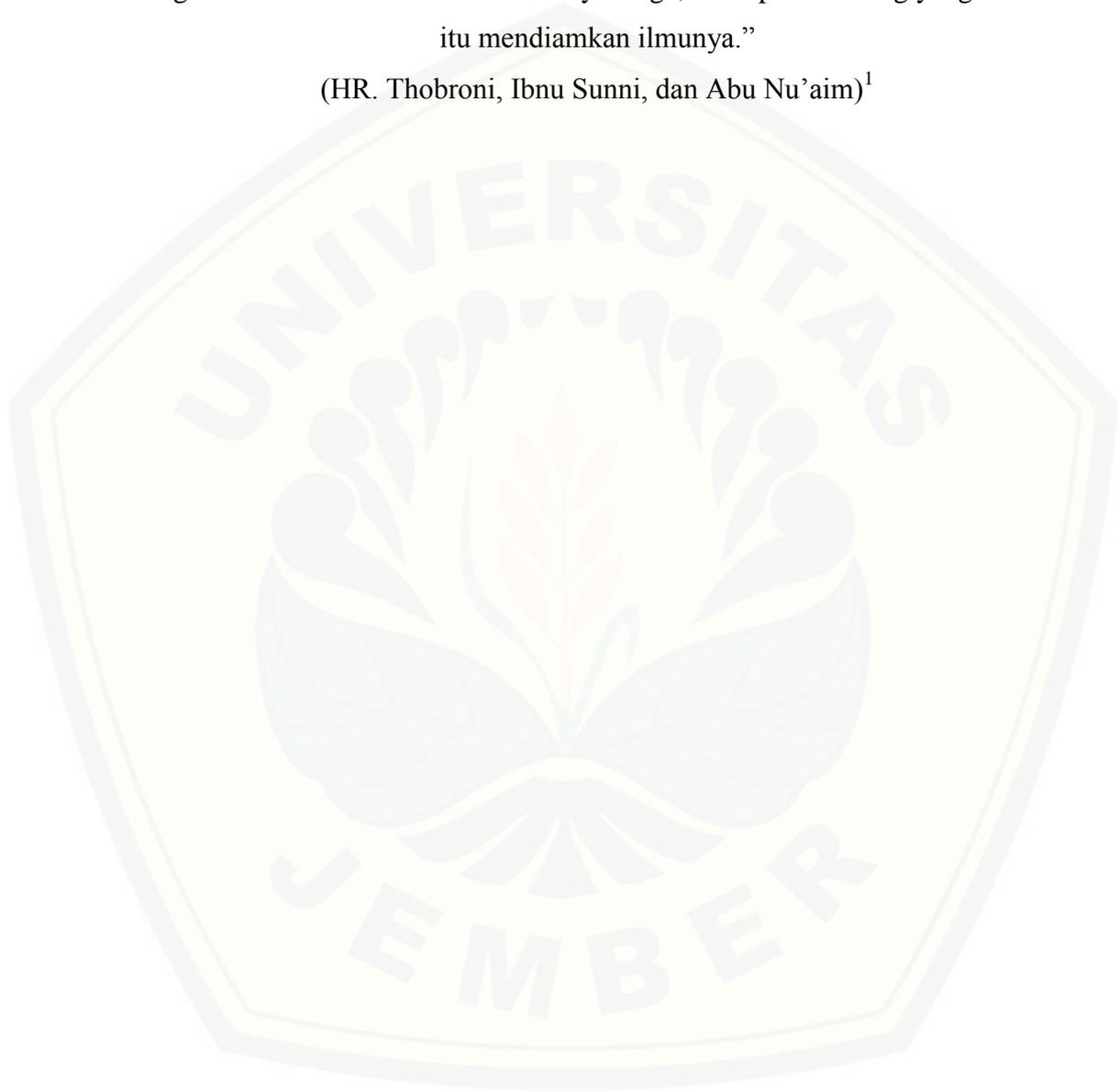
Dengan menyebut nama Allah Swt. yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, atas segala Rahmat dan Karunia yang telah dilimpahkan-Nya, sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad Saw. Segala rasa syukur tercurahkan atas terselesaikannya karya ilmiah ini dengan baik, dengan ketulusan dan kerendahan hati skripsi ini saya persembahkan kepada:

- 1) Kedua orang tua saya tercinta, Bapak Jemani dan Ibu Bariyah serta Kakak saya, Saiful Rohman yang telah senantiasa memberi kekuatan dan dukungan kepada saya dalam menuntut ilmu. Terima kasih atas do'a dan segala hal yang telah diberikan kepada saya;
- 2) Guru-guru saya sejak Taman Kanak-kanak hingga Perguruan Tinggi; serta
- 3) Almamter Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

MOTTO

“Jabir ra. menuturkan, Muhammad Rosululloh Saw bersabda, “Tidak pantas bagi orang bodoh mendiamkan kebodohnya. Juga, tidak pantas orang yang berilmu itu mendiamkan ilmunya.”

(HR. Thobroni, Ibnu Sunni, dan Abu Nu’aim)¹



¹ HR. Thobroni, Ibnu Sunni, dan Abu Nu’aim dalam Hamid, SR.2012.*Buku Pintar Hadits Edisi Revisi*.Jakarta

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Putri Intan Rahayu

NIM : 140210205020

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Pengaruh Permainan *Puzzle* Buah Angka Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A di TK AL HIDAYAH 75 Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2017/2018” adalah benar-benar hasil karya saya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi mana pun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

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

Jember, 12 Juli 2018

Yang menyatakan,

Putri Intan Rahayu
NIM. 140210205020

SKRIPSI

**PENGARUH PERMAINAN *PUZZLE* BUAH ANGKA TERHADAP
KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK A DI
TK AL HIDAYAH 75 KECAMATAN AMBULU
KABUPATEN JEMBER TAHUN AJARAN
2017/2018**

Oleh

PUTRI INTAN RAHAYU

NIM 140210205020

Pembimbing

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

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

PENGAJUAN

**PENGARUH PERMAINAN *PUZZLE* BUAH ANGKA TERHADAP
KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK A DI
TK AL HIDAYAH 75 KECAMATAN AMBULU
KABUPATEN JEMBER TAHUN AJARAN
2017/2018**

SKRIPSI

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

Oleh

Nama Mahasiswa : Putri Intan Rahayu
NIM : 140210205020
Angkatan Tahun : 2014
Daerah Asal : Jember
Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 09 Juli 1996
Jurusan/Program : Ilmu Pendidikan/PG PAUD

Disetujui Oleh

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

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

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

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Pengaruh Permainan *Puzzle* Buah Angka Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A Di TK Al Hidayah 75 Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2017/2018” telah diuji dan disahkan pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 12 Juli 2018

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Tim Penguji:

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

Dr. Nanik Yuliati, M.Pd

NIP. 19610729 198802 2 001

Dosen Penguji I,

Drs. Misno A. Latief, M.Pd

NIP. 19550813 198103 1 003

Dosen Penguji II,

Dr. Susanto, M.Pd

NIP. 196306161988021001

Dra. Khutobah, M.Pd

NIP. 19561003 198212 2 001

Mengesahkan

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Jember

Prof. Drs. Dafik, M.Sc., Ph.D

NIP. 19680802199303 1 004

RINGKASAN

PENGARUH PERMAINAN *PUZZLE* BUAH ANGKA TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK A DI TK AL HIDAYAH 75 KECAMATAN AMBULU KABUPATEN JEMBER TAHUN AJARAN 2017/2018; Putri Intan Rahayu, 140210205020; 45 Halaman; Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Banyak aspek yang perlu dikembangkan pada anak usia dini yaitu perkembangan moral agama, bahasa, kognitif, sosial emosional, fisik motorik dan seni. Anak usia dini memiliki kemampuan kognitif yang berbeda-beda, perkembangan kognitif setiap anak dapat dipengaruhi oleh faktor keluarga dan faktor lingkungan anak. Mengingat pentingnya perkembangan kognitif anak usia dini, guru maupun orang tua harus mengetahui permainan yang tepat untuk mengembangkan kognitif anak. Banyak sekali media yang dapat digunakan untuk merangsang perkembangan kognitif anak usia dini. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media puzzle buah angka. Permainan puzzle untuk anak usia dini memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda, tingkat kesulitannya disesuaikan dengan usia anak. Menggunakan media pembelajaran puzzle buah angka, diharapkan anak mampu memahami angka dan warna dengan baik, dan dapat menstimulasi konsentrasi anak dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik juga dapat meningkatkan minat anak untuk mengikuti pembelajaran, dengan begitu akan lebih mudah mengembangkan kognitif anak.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah adakah Pengaruh Permainan Puzzle Buah Angka Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A TK AL HIDAYAH 75 Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2017/2018. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya Pengaruh Permainan Puzzle Buah Angka Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A TK AL HIDAYAH 75 Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2017/2018.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimental dengan pola penelitian quasi eksperimental yang menggunakan desain *non-equivalent control group*. Subjek penelitian ini adalah seluruh anak kelompok A TK AL HIDAYAH 75 Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember tahun ajaran 2017/2018 yang berjumlah 36 anak. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi, dokumentasi, dan metode tes hasil belajar. Analisis data dalam penelitian ini ada tiga, yaitu analisis uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 23 Mei 2018 hingga 02 Juni 2018 dengan jumlah pertemuan sebanyak 8 kali pertemuan. Kegiatan tersebut meliputi; pemberian *pretest* kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, pemberian *treatment* yang berbeda kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, serta pemberian *posttest* kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan dan setelah dilakukan analisis data maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan *puzzle* buah angka terhadap kemampuan kognitif anak kelompok A di TK AL HIDYAH 75 Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember tahun ajaran 2017/2018, karena hasil perhitungan uji t menunjukkan angka sebesar 5,352 apabila dibandingkan dengan t_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05 dengan N 36 yang besarnya 2,033 maka dinyatakan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,352 > 2,033$.

Saran yang dapat disampaikan yaitu guru hendaknya menggunakan berbagai media pembelajaran untuk mengoptimalkan kemampuan kognitif anak serta dapat meningkatkan keterampilan dan kreatifitas dalam memilih media pembelajaran yang tepat. Sebagai acuan untuk membuat bahan penelitian dengan media yang sama tentang pengenalan konsep angka dengan menggunakan media *puzzle* tiruan.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah Swt. atas segala rahmat dan karunia yang telah dilimpahkan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Permainan *Puzzle* Buah Angka Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A di TK AL HIDAYAH 75 Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2017/2018” dengan baik.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari berbagai hambatan, akan tetapi berkat bantuan yang telah diberikan oleh berbagai pihak, maka penulis dapat mengatasi hal tersebut. Oleh karena itu, dengan rendah hati penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak sebagai berikut:

1. Drs. Moh. Hasan, M.Sc., Ph.d., selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Drs. Dafik, M.Sc., Ph.d., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Dr. Nanik Yuliati, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember juga sebagai dosen pembimbing I;
4. Dra. Khutobah, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember juga sebagai dosen penguji;
5. Drs. Misno A. Lathif, M.Pd., selaku dosen pembimbing II;
6. Dr. Susanto, M.Pd., selaku dosen pembahas juga sebagai validator instrumen penelitian;
7. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Jember;
8. Kepala beserta guru-guru TK AL HIDAYAH Kecamatan Ambulu yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian serta memberikan informasi yang dibutuhkan;
9. Tunangan saya Muhammad Hidayatullah Alfatah yang senantiasa memberi dukungan, bantuan dan motivasi untuk segera menyelesaikan skripsi;

10. Sahabat semasa SMA hingga sekarang Usis Khoirida dan Ning Fifa yang selalu memberikan dukungan dan motivasi untuk berjuang bersama mengerjakan skripsi;
11. Sahabat-sahabatku, Ella Izza Asfarina, Ovilia Cintia Devi, Vita Ratna Sari, Siti Mar'atus S, dan Khusna Aprilia yang senantiasa memberi dukungan dan motivasi serta berjuang bersama mengerjakan skripsi;
12. Sahabat GL, Shofi, Ella, Sholik, Yulia, Toyib, Afif, Agung, dan Sholihin, yang senantiasa memberi motivasi dan berjuang bersama untuk menyelesaikan tugas akhir;
13. Teman-teman Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini angkatan 2014 yang telah berjuang bersama selama perkuliahan;
14. Serta semua pihak yang membantu dalam penyusunan dan penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Semoga segala bimbingan dan dukungan yang telah diberikan mendapatkan balasan dari Allah Swt. Skripsi ini telah dibuat dengan sebaik-baiknya namun apabila terdapat kekurangan, penulis mengharapkan segala kritik dan saran yang membangun. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi seluruh pihak, terutama akademisi yang berada di lingkungan Universitas Jember.

Jember, Juli 2018

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSEMBAHAN	iii
MOTTO	iv
PERNYATAAN	v
PENGAJUAN	vii
HALAMAN PENGESAHAN	viii
RINGKASAN	ix
PRAKATA	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan	4
1.4 Manfaat	
1.4.1 Bagi anak	5
1.4.2 Bagi guru	5
1.4.3 Bagi peneliti	5
1.4.4 Bagi peneliti lain.....	6

BAB 2. PEMBAHASAN

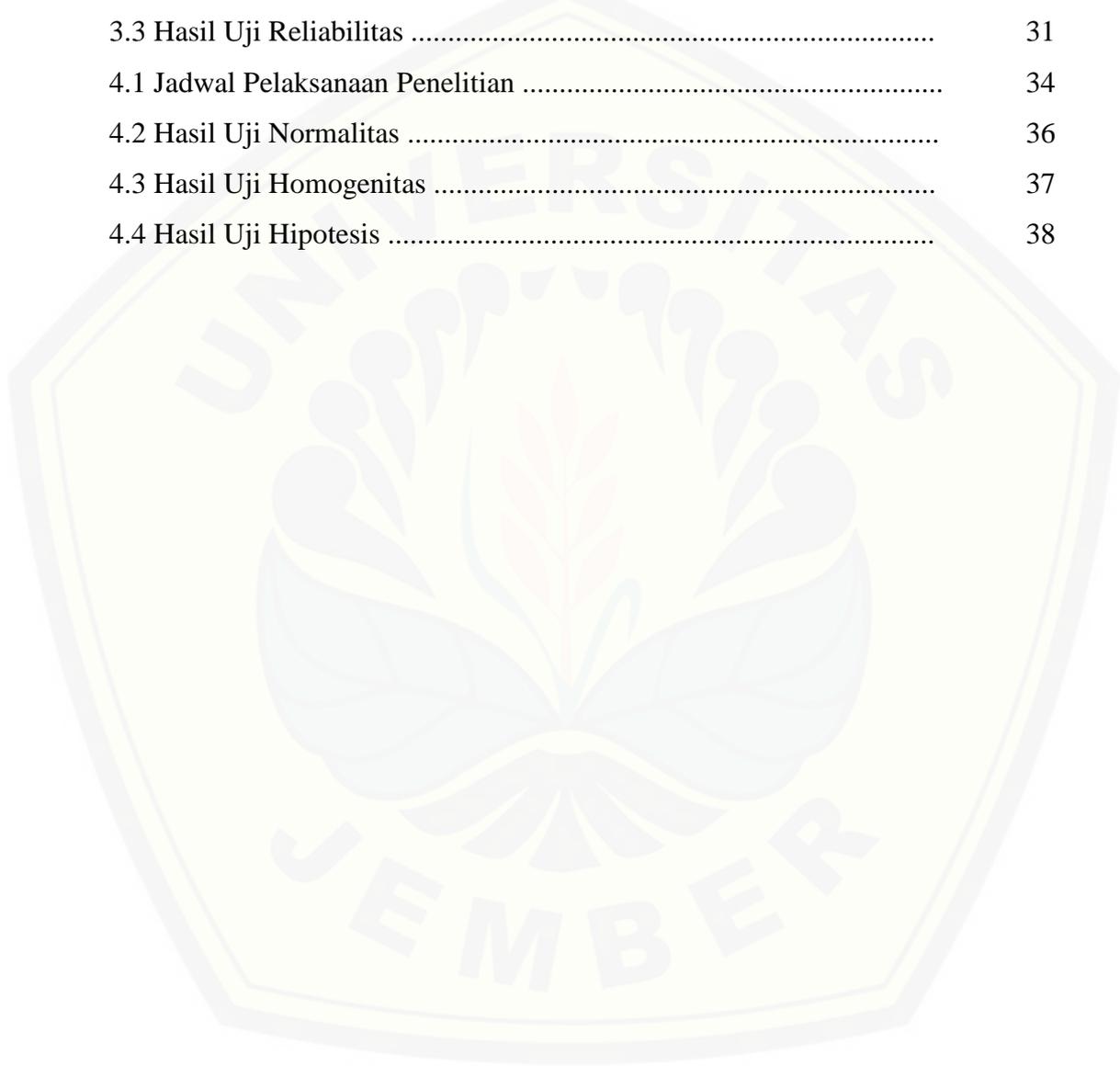
2.1 Permainan <i>Puzzle</i>	
2.1.1 Pengertian Permainan <i>Puzzle</i>	7
2.1.2 Jenis-Jenis Permainan <i>Puzzle</i>	8
2.1.3 Manfaat Permainan <i>Puzzle</i>	9
2.2 Langkah-Langkah Menyusun <i>Puzzle</i> Buah Angka	10

	Halaman
2.3 Kemampuan Kognitif Anak	
2.3.1 Pengertian Kemampuan Kognitif Anak	12
2.3.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak	13
2.3.3 Tahapan Perkembangan Kognitif Anak	14
2.4 Perkembangan Kemampuan Kognitif pada Anak Usia Dini	15
2.5 Penelitian yang Relevan	17
2.6 Kerangka Berfikir	18
2.7 Hipotesis Penelitian	19
 BAB 3. METODE PENELITIAN	
3.1 Jenis Penelitian	20
3.2 Tempat, Waktu dan Subjek Penelitian	21
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian	
3.3.1 Populasi	22
3.3.2 Sampel	23
3.4 Variabel Penelitian	
3.4.1 Variabel Bebas	23
3.4.2 Variabel Terikat	23
3.4.3 Variabel Kontrol	23
3.5 Definisi Operasional	
3.5.1 Permainan <i>Puzzle</i> Buah Angka	24
3.5.2 Kemampuan Kognitif	24
3.6 Rancangan Penelitian	24
3.7 Prosedur Penelitian	25
3.8 Sumber Data	27
3.9 Metode Pengumpulan Data	
3.9.1 Metode Observasi	27
3.9.2 Dokumentasi	28
3.9.3 Metode Tes Hasil Belajar	28

	Halaman
3.10 Pengembangan Instrumen Tes	
3.10.1 Uji Validitas	29
3.10.2 Uji Reliabilitas	30
3.11 Metode Analisis Data dan Pengujian Hipotesis	
3.11.1 Metode Analisis Data	32
3.11.2 Pengujian Hipotesis	32
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian	
4.1.1 Gambaran Umum Sekolah	34
4.1.2 Pelaksanaan Penelitian	34
4.1.3 Analisis Data Penelitian	35
4.2 Pembahasan	40
BAB 5 PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	42
5.2 Saran	
5.2.1 Saran untuk Guru	42
5.2.2 Saran untuk Sekolah	42
5.2.3 Saran untuk Peneliti Lain	43
DAFTAR PUSTAKA	44
LAMPIRAN	46

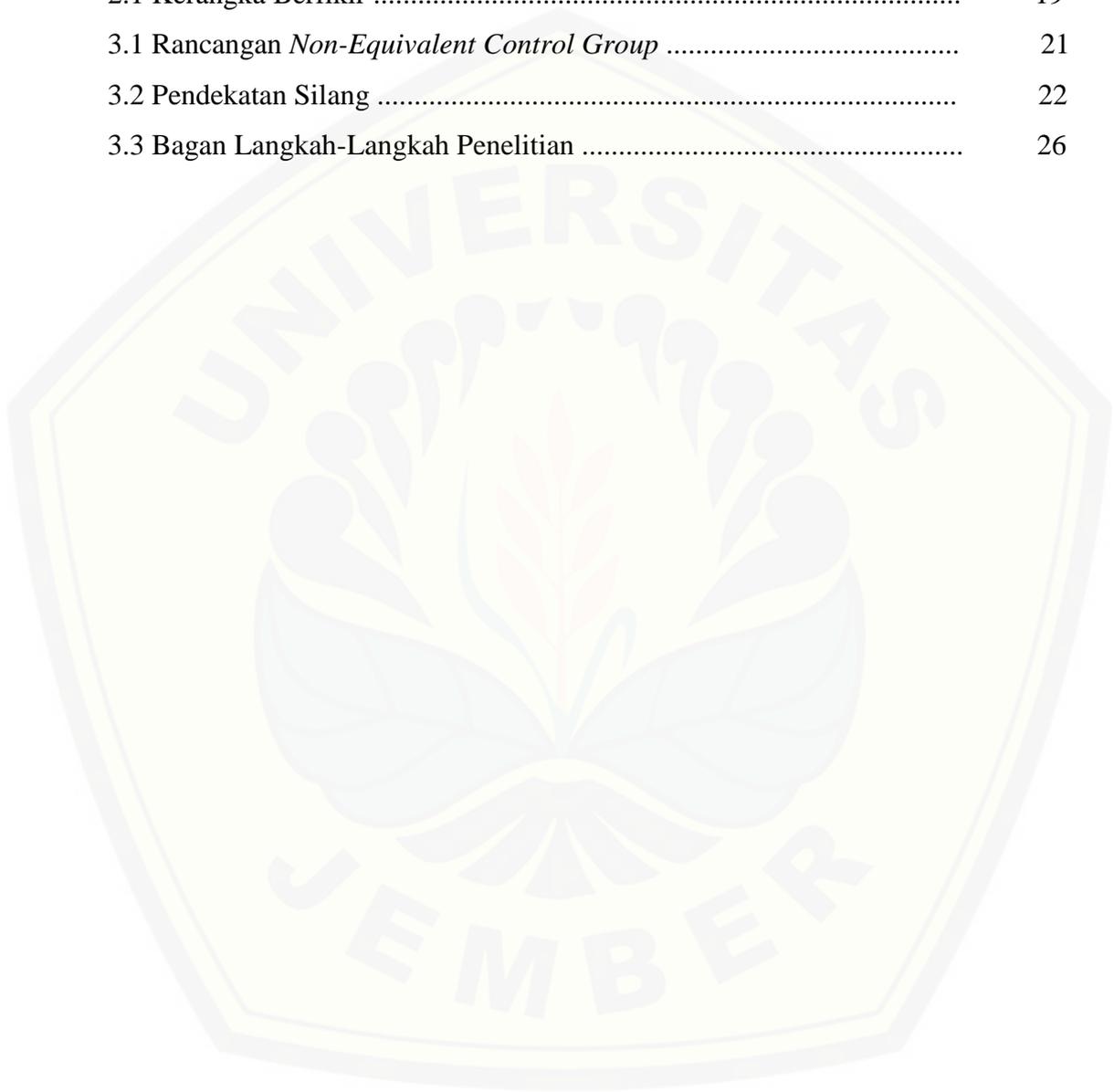
DAFTAR TABEL

	Halaman
3.1 Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian	30
3.2 Penafsiran Hasil Uji Reliabilitas	31
3.3 Hasil Uji Reliabilitas	31
4.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	34
4.2 Hasil Uji Normalitas	36
4.3 Hasil Uji Homogenitas	37
4.4 Hasil Uji Hipotesis	38



DAFTAR GAMBAR

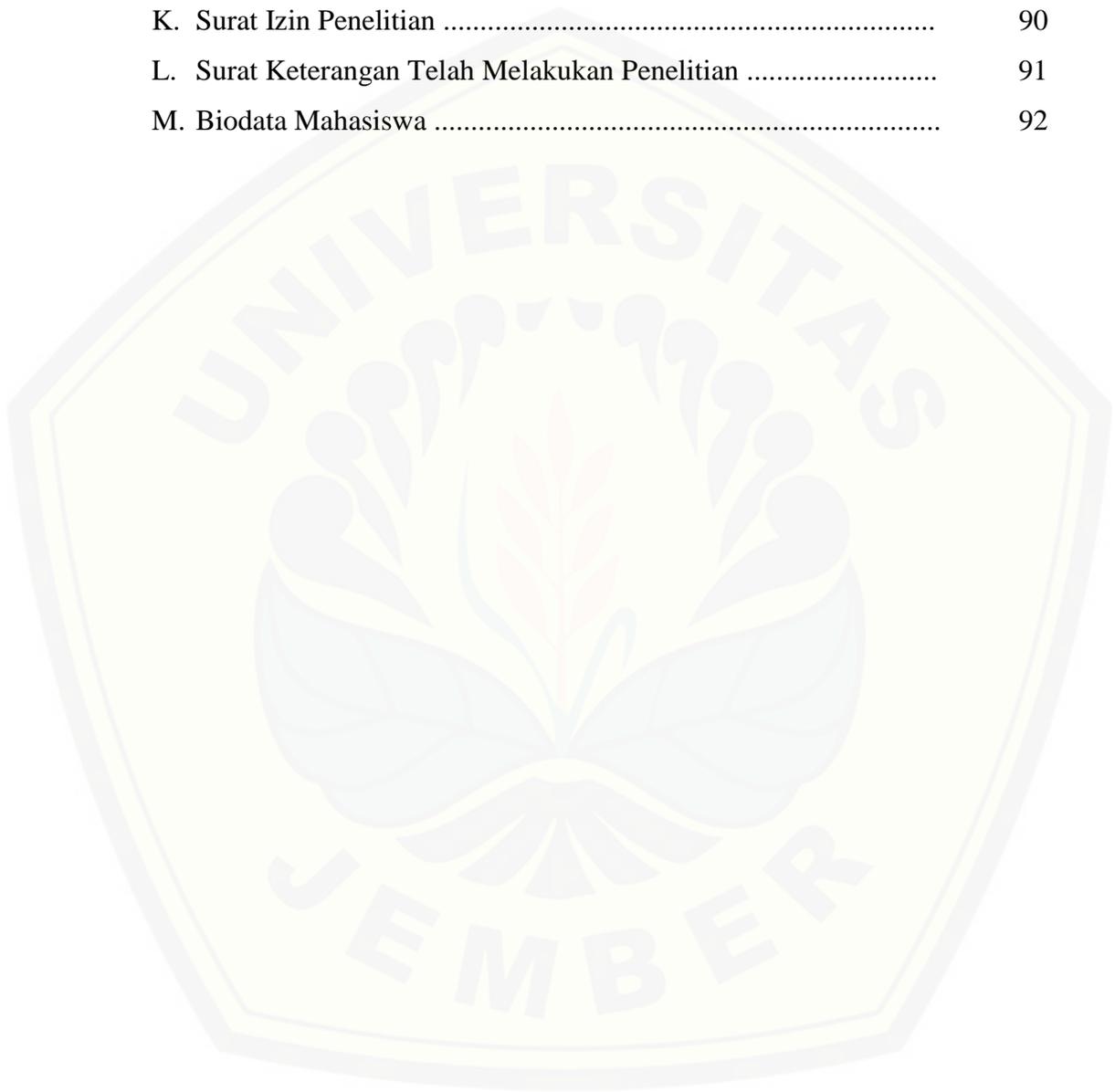
	Halaman
2.1 Kerangka Berfikir	19
3.1 Rancangan <i>Non-Equivalent Control Group</i>	21
3.2 Pendekatan Silang	22
3.3 Bagan Langkah-Langkah Penelitian	26



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Matrik Penelitian	46
B. Pedoman Pengumpulan Data	
B1. Kisi-kisi Lembar Validasi	47
B2. Kisi-kisi Lembar Observasi	47
B3. Pedoman Dokumentasi	48
B4. Pedoman Tes	48
C. Instrumen	
C1. Instrumen Penilaian	49
C2. Rubik Instrumen Penilaian	50
D. Instrumen Penilaian Media	53
E. Dokumentasi	
E1. Profil Sekolah	55
E2. Data Guru TK AL HIDAYAH 75	56
E3. Data Peserta Didik	57
F. Soal <i>Pretest-Posttest</i>	
F1. Soal Pretest Kelas Eksperimen	59
F2. Soal Pretest Kelas Kontrol	60
F3. Soal Posttest Kelas Eksperimen	61
F4. Soal Posttest Kelas Kontrol	62
G. Gambar Media <i>Puzzle</i> Buah Angka.....	63
H. Analisis Data	
H1. Analisis Data Uji Validitas	64
H2. Analisis Data Uji Reliabilitas	71
H3. Analisis Data Hasil Penelitian	73
I. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)	
I1. RPPH <i>Treatment</i> Pertama Kelas Eksperimen	79
I2. RPPH <i>Treatment</i> Pertama Kelas Kontrol	81

	Halaman
I3. RPPH <i>Treatment</i> Kedua Kelas Eksperimen	83
I4. RPPH <i>Treatment</i> Kedua Kelas Kontrol	85
J. Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran	87
K. Surat Izin Penelitian	90
L. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	91
M. Biodata Mahasiswa	92



BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bab 1 ini diuraikan tentang (1) latar belakang, (2) rumusan masalah, (3) tujuan, (4) manfaat penelitian.

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan kegiatan dalam membantu individu untuk mencapai tujuan pendidikan. Menurut UU RI No. 20 Tahun 2003 Pasal I (dalam Wahyudin, 2009:2.4), menyatakan:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”.

Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa, mereka selalu aktif, dinamis, antusias dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat, didengar, dirasakan, mereka seolah-olah tak pernah berhenti bereksplorasi dan belajar. Anak bersifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu secara ilmiah, merupakan makhluk sosial, unik, kaya dengan fantasi, memiliki daya perhatian yang pendek, dan merupakan masa yang paling potensial untuk belajar (dalam Sujiono, 2009:6). Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Menurut Berk (dalam Sujiono, 2009:6) anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 ayat 14 (dalam Aisyah, 2009:1.3) menyatakan bahwa:

“Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Undang- Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi “Pendidikan Anak Usia Dini di selenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar (dalam Sujiono, 2009:6). Uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa Pendidikan anak usia dini adalah suatu pendidikan yang diberikan kepada anak usia 0-6 tahun untuk membantu kesiapan anak melanjutkan pendidikan selanjutnya dengan diberikan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani.

Banyak aspek yang perlu dikembangkan pada anak usia dini yaitu perkembangan moral agama, bahasa, kognitif, sosial emosional, fisik motorik dan seni. Pada masa ini anak memasuki masa keemasan, masa kritis dan masa peka untuk perkembangan selanjutnya. Anak usia dini memiliki kemampuan kognitif yang berbeda-beda, perkembangan kognitif setiap anak dapat dipengaruhi oleh faktor keluarga dan faktor lingkungan anak. Piaget (dalam Yuliati, 2015:106) mengembangkan teorinya dengan asumsi bahwa kognitif berkembang secara individual dan sangat dipengaruhi oleh faktor biologis dan kematangan. Perkembangan kognitif bukan ditentukan oleh struktur bawaan atau struktur yang di tentukan oleh dunia luar. Perkembangan kognitif terjadi dalam diri individual/anak sebagai suatu proses mengorganisir diri yang bersifat membangun dan akan menghasilkan struktur pengetahuan yang semakin kompleks. Teori kognitif Bruner (dalam Yuliati, 2015:120) menjelaskan bahwa pematangan intelektual atau pertumbuhan kognitif seseorang ditunjukkan dengan bertambahnya atau meningkat kebebasan dalam merespon stimulus. Pertumbuhan itu tergantung pada bagaimana individu atau menerima atau memasukkan (menginternalisasi) lingkungannya. Pertumbuhan itu menyangkut peningkatan

kemampuan seseorang untuk mengemukakan pada dirinya sendiri atau pada orang lain tentang apa yang telah atau akan dilakukan.

Mengingat pentingnya perkembangan kognitif anak usia dini, guru maupun orang tua harus mengetahui permainan yang tepat untuk mengembangkan kognitif anak. Banyak sekali media yang dapat digunakan untuk merangsang perkembangan kognitif anak usia dini. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media puzzle buah angka. Permainan puzzle untuk anak usia dini memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda, tingkat kesulitannya disesuaikan dengan usia anak. Dengan permainan yang tepat diharapkan kemampuan kognitif anak berkembang secara optimal sesuai dengan usia anak.

Alat permainan edukatif (dalam Zaman, 2008:6.3) adalah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi kebutuhan naluri bermainnya. Berbeda dengan alat permainan umumnya, alat permainan edukatif banyak ditemukan di lembaga–lembaga penyelenggara pendidikan anak prasekolah (kelompok bermain maupun Taman kanak-kanak). Alat permainan edukatif untuk anak TK selalu dirancang dengan pemikiran yang mendalam disesuaikan dengan rentang usia anak. Alat permainan edukatif untuk anak rentang usia 4-5 tahun tentu berbeda dengan alat permainan edukatif untuk anak rentang usia 5-6 tahun (dalam Zaman, 2008:6.4). Permainan salah satu media pembelajaran yang sangat menyenangkan bagi anak. Pemberian permainan pada anak sangat penting karena anak dapat bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain dengan menggunakan media yang nyata, serta dapat mengembangkan kemampuan berpikir anak secara kritis, dapat memecahkan masalah, melatih konsentrasi, kesabaran, dan ketelitian.

Menggunakan media pembelajaran puzzle buah angka, diharapkan anak mampu memahami angka dan warna dengan baik, dan dapat menstimulasi konsentrasi anak dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik juga dapat meningkatkan minat anak untuk mengikuti pembelajaran, dengan begitu akan lebih mudah mengembangkan kognitif anak. Menurut Irmayanti (2016) permainan *puzzle* memiliki kekurangan yaitu media *puzzle* lebih menekankan pada indera pengelihatannya (visual) dan gambar kurang maksimal apabila diterapkan pada kelompok besar. Adanya kelebihan dan kekurangan dari media *puzzle*

tersebut dalam penelitian ini ingin mengetahui ada tidaknya pengaruh dari permainan *puzzle* terhadap kemampuan kognitif anak.

Hasil wawancara dan observasi dengan kepala sekolah dan guru kelas kelompok A TK AL HIDAYAH 75 Kecamatan Ambulu, bahwa sebagian anak masih mengalami kesulitan untuk memahami angka. Di dalam kelas pada saat pembelajaran guru cenderung mengacu pada buku dan lebih sering menggambar di papan tulis untuk merangsang minat anak dalam pembelajaran. Hal tersebut di benarkan oleh kepala sekolah, bahwa penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi dan sangat terbatas pada saat kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Dari sebagian anak yang masih kesulitan dalam memahami angka, sehingga kemampuan kognitif anak di TK ALHIDAYAH 75 perlu distimulasi.

Berdasarkan uraian di atas dilakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Permainan Puzzle Buah Angka Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A TK AL HIDAYAH 75 Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2017/2018”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

Adakah Pengaruh Permainan Puzzle Buah Angka Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A TK AL HIDAYAH 75 Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2017/2018.

1.3 Tujuan Penelitian

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

Untuk mengetahui ada tidaknya Pengaruh Permainan Puzzle Buah Angka Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A TK AL HIDAYAH 75 Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2017/2018.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian tujuan penelitian di atas, maka manfaat penelitian sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat bagi siswa yaitu;

- a. Dapat memberikan pengalaman belajar yang baru menggunakan alat permainan edukatif puzzle buah angka.
- b. Dapat meningkatkan konsentrasi pada anak.
- c. Dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak.
- d. Dapat meningkatkan motivasi belajar anak.

1.4.2 Manfaat bagi guru yaitu;

- a. Sebagai sumber pengetahuan dan motivasi untuk lebih meningkatkan keterampilan dan kreatifitas dalam memilih media pembelajaran yang tepat.
- b. Dapat meningkatkan profesionalitas guru.
- c. Dapat dijadikan sebagai bahan acuan evaluasi pembelajaran.
- d. Dapat memberikan wawasan dan referensi baru mengenai alat permainan edukatif puzzle buah angka untuk pembelajaran di kelas.

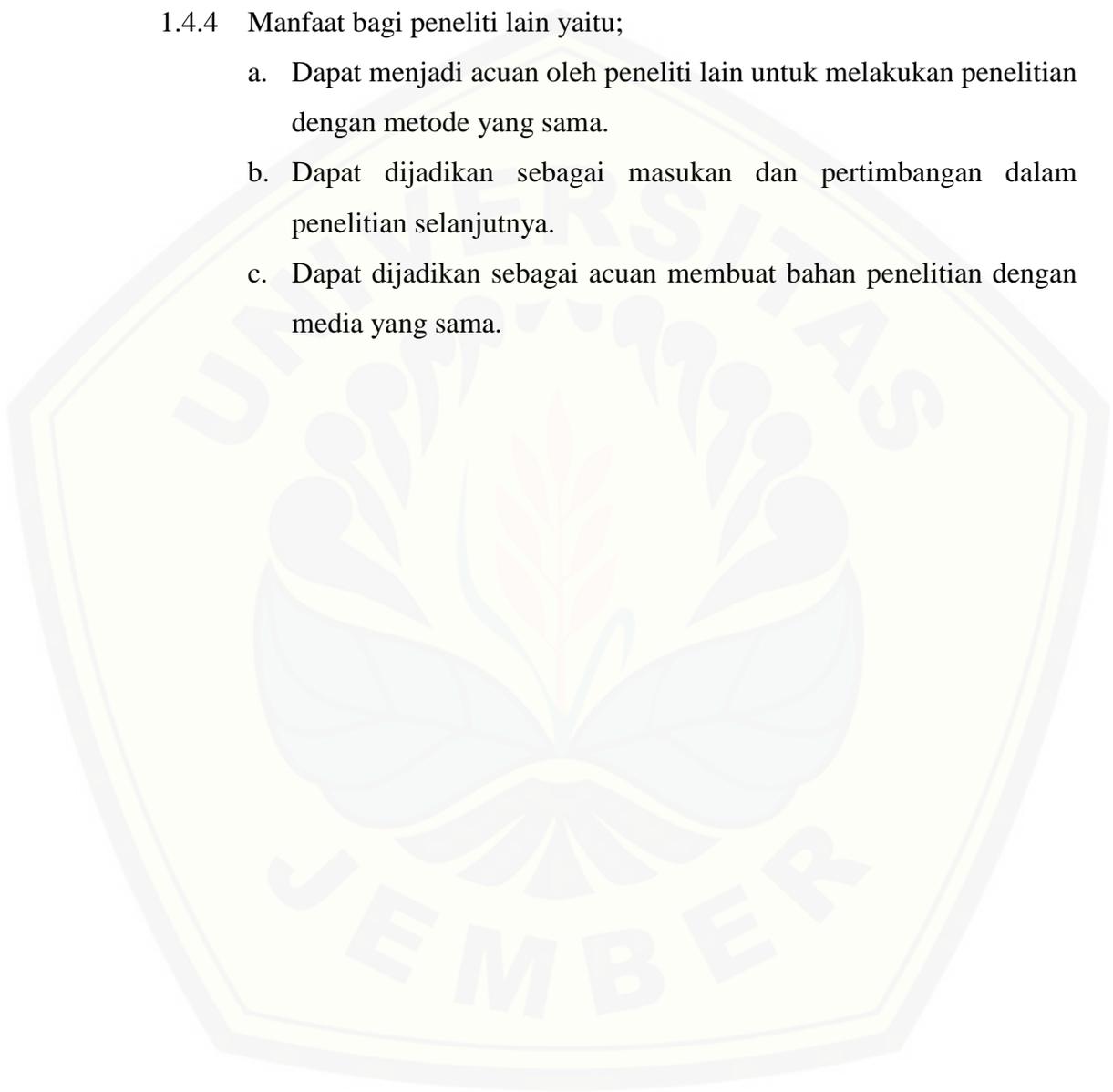
1.4.3 Manfaat bagi peneliti yaitu;

- a. Dapat mengetahui pengaruh permainan puzzle buah angka terhadap kemampuan kognitif anak kelompok A.
- b. Dapat menambah ilmu pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dari bangku kuliah agar dapat bersikap ilmiah dalam memecahkan permasalahan yang ada di masyarakat.
- c. Dapat menambah wawasan tentang pembuatan alat permainan edukatif untuk anak usia dini yang sesuai dengan usia dan perkembangannya.
- d. Dapat menjadi pengalaman langsung dalam melaksanakan penelitian tentang kognitif anak.

- e. Dapat dijadikan sebagai pengetahuan baru dalam penerapan media pembelajaran untuk memperkaya wawasan guru memperlancar dalam proses belajar mengajar nantinya.
- f. Menyelesaikan tugas akhir (skripsi).

1.4.4 Manfaat bagi peneliti lain yaitu;

- a. Dapat menjadi acuan oleh peneliti lain untuk melakukan penelitian dengan metode yang sama.
- b. Dapat dijadikan sebagai masukan dan pertimbangan dalam penelitian selanjutnya.
- c. Dapat dijadikan sebagai acuan membuat bahan penelitian dengan media yang sama.



BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab 2 tinjauan pustaka ini memuat uraian tentang: (1) permainan puzzle, (2) kemampuan kognitif anak, (3) langkah-langkah menyusun puzzle buah angka, (4) perkembangan kemampuan kognitif pada anak usia dini, (5) penelitian yang relevan, (6) kerangka berfikir, (7) hipotesis penelitian.

2.1 Permainan *Puzzle*

Pembahasan permainan *puzzle* memuat uraian tentang: (1) pengertian permainan *puzzle*, (2) jenis-jenis *puzzle* (3) manfaat permainan *puzzle*.

2.1.1 Pengertian permainan *puzzle*

Puzzle (dalam Asolihin, 2013) awalnya adalah sebuah kata kerja. Kata *puzzle* berasal dari bahasa Perancis Kuno yaitu “*Aposer*”. Kata tersebut dalam bahasa Inggris kuno menjadi “*Pose*” lalu berubah menjadi “*Pusel*” yang merupakan kata kerja dengan arti membingungkan atau membaaur mengacaukan. Jadi kata *puzzle* sebagai kata benda merupakan turunan dari kata kerja tersebut menjadi potongan-potongan yang harus diatur menjadi suatu kesatuan bentuk. Dr. Maria Montessori (dalam Zaman, 2008:6.11) menciptakan alat permainan edukatif yang memudahkan anak mengingat konsep-konsep yang akan dipelajari tanpa perlu bimbingan sehingga memungkinkan anak bekerja secara mandiri. Alat permainan edukatif yang sudah diciptakannya telah dirancang sedemikian rupa sehingga anak mudah memeriksa sendiri bila salah dan segera menyadarinya. Salah satu contoh alat permainan edukatif yang sudah diciptakan oleh Montessori adalah *puzzle*.

Permainan *puzzle* adalah salah satu alat permainan edukatif untuk anak usia dini. Dengan alat permainan edukatif, dapat membuat anak tertarik untuk mengikuti pembelajaran di kelas. Menurut Indriana (dalam Fitroh, 2015:53) *puzzle* adalah sebuah permainan untuk penyatuan pecahan keping untuk membentuk sebuah gambar atau tulisan yang telah ditentukan. Istilah *puzzle* oleh masyarakat Indonesia dikenal sebagai permainan bongkar pasang. *Puzzle* sebagai

alat untuk permainan yang mengharuskan kita sebagai pemain menyusun potongan-potongan *puzzle*. Rokhmat (dalam Elan, 2017:70) yang menyatakan *puzzle* adalah permainan konstruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-kotak, atau gambar bangun-bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu.

Uraian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan *puzzle* adalah permainan bongkar pasang yang harus di mainkan dengan memasangkan setiap potongan-potongan hingga menjadi bentuk yang sempurna. Permainan *puzzle* ini juga dapat mengasah kemampuan motorik halus, mengasah kemampuan berpikir, dan pemecahan masalah. Permainan tersebut dapat memenuhi kebutuhan anak untuk secara aktif terlibat dengan lingkungannya, dengan permainan anak mendapatkan pengalaman baru secara langsung, berinteraksi dengan orang lain dan mulai merasakan dunia mereka.

2.1.2 Jenis-jenis permainan *puzzle*

Menurut Muzamil (dalam Afida, 2014:9) menyatakan ada beberapa bentuk atau jenis *puzzle*, yaitu: *puzzle* konstruksi, *puzzle* batang, *puzzle* huruf, *puzzle* angka, *puzzle* transportasi, *puzzle* logika, *puzzle* geometri, *puzzle* penjumlahan dan pengurangan. Sedangkan menurut Eliyawati (dalam Marlina, 2014:111) yaitu: *puzzle* besar yang dapat digunakan untuk melatih daya ingat, konsentrasi, dan kerja sama anak. *Puzzle* jam yang bertujuan agar anak dapat mengenal waktu dan mengenal bilangan. *Puzzle* binatang bertujuan untuk mengasah daya konsentrasi, melatih jari-jemari dan kemampuan sosial anak.

Penelitian ini jenis *puzzle* yang digunakan adalah *puzzle* angka. Permainan ini bermanfaat untuk mengenalkan angka dan warna. Selain itu anak dapat melatih kemampuan berpikirnya dengan menyusun angka sesuai dengan urutannya. Permainan ini juga bermanfaat untuk melatih koordinasi mata dengan tangan, melatih motorik halus serta menstimulus kerja otak. Jenis-jenis *puzzle* tersebut dapat digunakan pada saat pembelajaran maupun pada saat bermain. Penggunaan permainan *puzzle* juga harus disesuaikan dengan kebutuhan anak.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa dengan berbagai jenis atau bentuk *puzzle* dapat dipilih dan digunakan pada saat pembelajaran anak ataupun hanya sekedar bermain. Permainan *puzzle*, tingkat kesulitannya dapat disesuaikan dengan usia anak. Bentuk atau jenis *puzzle* yang ingin digunakan bisa disesuaikan dengan kebutuhan anak.

2.1.3 Manfaat permainan *puzzle*

Permainan *puzzle* memiliki manfaat yang begitu banyak, yaitu: menstimulus mental, melatih koordinasi mata dan tangan, keterampilan pemecahan masalah, mengembangkan kemampuan kognitif, dan melatih kesabaran. *Puzzle* adalah sumber stimulasi mental bagi anak-anak dari segala usia, meskipun permainan ini dilakukan berulang-ulang. Anak harus memikirkan strategi terbaik untuk mencocokkan setiap potongan dan memasangnya hingga terbentuk gambar *puzzle* yang utuh. Dengan menggunakan potongan-potongan *puzzle* yang besar akan mengembangka koordinasi mata dan tangan anak agar dapat lebih terampil dalam menyusun *puzzle* dengan potongan-potongan yang lebih kecil. Menyusun *puzzle* anak juga dituntut untuk memecahkan masalah dan keterampilan menalar. Anak-anak selalu dihadapkan dengan masalah-masalah kecil yang harus diselesaikan dalam rangka untuk menyelesaikan permainan *puzzle* supaya berhasil. Bermain *puzzle* dapat melatih anak untuk mengenal bentuk, ukuran, dan gambar yang berbeda. Sehingga anak dapat mengasah keterampilan kognitif untuk menyelesaikannya. Permainan tersebut juga memerlukan ketekunan, kesabaran dan memerlukan waktu berpikir dalam menyelesaikannya (dalam Karlina, 2014). Menurut Widianarti media *puzzle* dalam pembelajaran merupakan salah satu permainan yang bersifat edukatif yang memiliki manfaat antara lain adalah meningkatkan keterampilan kognitif, meningkatkan keterampilan motorik halus, melatih kemampuan menalar, melatih kesabaran, dan meningkatkan keterampilan sosial (dalam Fitroh, 2015:53).

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan *puzzle* bermanfaat dalam menstimulasi mental anak untuk memikirkan strategi

untuk mencocokkan potongan *puzzle*, melatih koordinasi mata dan tangan agar dapat lebih terampil dalam menyusun *puzzle*, keterampilan pemecahan masalah, mengembangkan keterampilan kognitif, dan melatih kesabaran anak. Dengan permainan *puzzle* anak dapat mengembangkan keterampilan kognitifnya secara optimal.

Puzzle buah angka dalam penelitian ini adalah *puzzle* yang terdiri dari 10 keping dengan berbagai gambar buah-buahan seperti jeruk, apel, salak, manggis, dll. Setiap kepingan-kepingan buah tersebut diberi angka secara urut dari angka 1 sampai 10, dengan begitu akan memudahkan anak dalam belajar mengenal angka, warna dan gambar buah yang ada pada papan digunakan untuk menarik minat anak dalam belajar mengenal warna dan angka 1-10.

2.2 Langkah-Langkah Menyusun *Puzzle* Buah Angka

Ada berbagai macam permainan untuk pembelajaran anak usia dini salah satunya adalah permainan *puzzle*. Pada zaman sekarang banyak model dan jenis permainan *puzzle*. Permainan *puzzle* yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *puzzle* buah angka, dimana ada berbagai macam gambar buah dengan kepingan-kepingan yang telah diberi angka secara urut dari angka 1-10. Permainan *puzzle* yang digunakan dalam pembelajaran disekolah telah dimodifikasi oleh guru. Permainan tersebut disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan anak dalam memasangkan kepingan-kepingan *puzzle*.

Menurut Cahyo (dalam Afida, 2014:7) salah satu contoh cara memainkan *puzzle* adalah sebagai berikut.

- a. Membongkar dan memasangkan kembali potongan-potongan *puzzle* pada tempat yang telah disesuaikan.
- b. Mintalah anak untuk menyusun suku kata atau angka dari *puzzle* tersebut.
- c. Permainan *puzzle* ini dapat dilakukan oleh banyak anak, misalnya kumpulkan 3-5 anak kemudian masing-masing anak diberi satu *puzzle* dengan gambar yang sama atau berbeda satu dengan lainnya. Setelah masing-masing anak memegang satu *puzzle*, berilah mereka waktu untuk menyusun, siapa yang paling cepat menyusun maka anak itulah yang jadi juaranya.

Langkah-langkah kegiatan bermain *puzzle* menurut Marlina (2014:111) adalah sebagai berikut:

- a. Guru menyediakan potongan *puzzle* buah sebanyak 10 sampai 15 potongan.
- b. Kemudian, anak dibagi menjadi beberapa kelompok, dimana dalam setiap kelompok terdiri dari 5 anak.
- c. Tiap kelompok akan bekerja sama menyusun kepingan *puzzle* secara bersama.
- d. Pada kesempatan ini guru akan menilai kegiatan anak.

Langkah-langkah permainan *puzzle* buah angka tidak jauh berbeda dengan permainan *puzzle* pada umumnya. Berikut merupakan penjelasan dari langkah-langkah permainan *puzzle* buah angka yang dilakukan di TK.

- a. Alat yang digunakan berupa papan *puzzle* yang berbentuk persegi panjang dengan beberapa gambar buah, sebanyak 10 keping. Dalam setiap keping tertera angka dari angka 1-10.
- b. Jumlah pemain terdiri dari 1 atau 2 anak, bisa juga dilakukan secara bergantian.
- c. Langkah-langkah permainan *puzzle*:
 - 1) Lepaskan kepingan-kepingan *puzzle* dari papan, dan kemudian acak.
 - 2) Guru memberikan papan *puzzle* pada anak untuk dimainkan secara bergantian.
 - 3) Anak menghitung banyaknya kepingan *puzzle*.
 - 4) Anak menyebutkan bilangan dari 1-10, kemudian.
 - 5) Anak membilang angka dengan menunjuk kepingan *puzzle*.
 - 6) Anak membuat urutan bilangan 1-10 dengan kepingan-kepingan *puzzle* tersebut.
 - 7) Anak menyebutkan warna buah-buahan dan mengklasifikasikannya berdasarkan warna.
 - 8) Kemudian, anak memasangkan kepingan-kepingan yang sesuai dengan gambar dan angka yang telah tertera pada kepingan.
 - 9) Setiap anak akan melakukan pemasangan kepingan-kepingan *puzzle* secara cepat dan tepat.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan *puzzle* dapat dijadikan media pembelajaran disekolah. Tingkat kesulitan *puzzle* disesuaikan dengan kemampuan anak. Langkah-langkah permainan *puzzle* juga sangat sederhana dan tidak jauh berbeda dengan langkah-langkah permainan *puzzle* pada umumnya.

2.3 Kemampuan Kognitif Anak

Pembahasan kemampuan kognitif memuat uraian tentang: (1) pengertian kemampuan kognitif anak, (2) faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak, (3) tahapan perkembangan kognitif anak.

2.3.1 Pengertian kemampuan kognitif anak

Kemampuan kognitif merupakan salah satu kemampuan yang dimiliki setiap anak. Kemampuan kognitif adalah suatu proses berpikir yang berupa menghubungkan, menilai, dan memecahkan sebuah masalah. Hal tersebut anak dapat memperoleh pengetahuan yang dibutuhkannya. Kognisi (dalam Monks, 1996:202) adalah pengertian yang luas mengenai berpikir dan mengamati, jadi tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengertian atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengertian. Kognitif seringkali diartikan sebagai kecerdasan berpikir. Kognitif (dalam Susanto, 2015:59) merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan. Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir, termasuk kemampuan anak untuk mengoordinasikan berbagai cara berpikir dalam menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapi anak.

Menurut Guilford (dalam Susanto, 2015:60) untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak diperlukan pengalaman belajar yang dirancang melalui kegiatan mengobservasi dan mendengarkan secara tepat. Ia juga mengemukakan bahwa anak itu mempunyai fungsi kognitif yang disebut operasi intelektual. Operasi intelektual meliputi pengamatan, ingatan, berpikir konvergensi, berpikir divergen dan evaluatif. Malkus, Feldman, dan Gardner (dalam Sujiono, 2009:78)

menggambarkan perkembangan kognitif sebagai, kapasitas untuk bertumbuh untuk menyampaikan dan menghargai maksud dalam penggunaan beberapa sistem simbol yang secara kebetulan ditonjolkan dalam suatu bentuk pengaturan. Sistem simbol ini meliputi kata-kata, gambaran, isyarat, dan angka-angka. Kebanyakan sudut pandang pengukuran kecerdasan didasarkan pada gagasan untuk mengumpulkan pengetahuan sebanyak-banyaknya. Intelektual dipengaruhi kedua hal berikut yaitu kematangan dan pengalaman. Perkembangan kognitif ditandai oleh suatu kemampuan untuk merencanakan, menjalankan suatu strategi untuk mengingat, dan untuk mencari solusi terhadap suatu permasalahan.

Dapat ditarik kesimpulan dari beberapa pendapat tersebut bahwa kemampuan kognitif anak mengacu pada perkembangan kemampuan berpikir anak untuk memecahkan sebuah masalah. Kemampuan kognitif anak usia dini mampu berkembang dengan cara mengobservasi dan mengingat kejadian atau peristiwa secara langsung dan tepat, dengan begitu anak akan memperoleh pengetahuan sebanyak-banyaknya. Dengan pengalaman yang didapat anak secara langsung, kemampuan berpikir, merencanakan, dan menilai, dapat menjadi solusi untuk memecahkan sebuah permasalahan yang di alami anak.

2.3.2 Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak. Menurut Piaget faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif seorang anak sehingga kemampuan berpikir anak berpindah dari satu tahap ke tahap berikutnya yaitu kematangan, pengalaman dan interaksi sosial. Kematangan mempengaruhi cara berpikir anak. Cara berpikir tersebut membuat anak akan lebih mengeksplere lingkungannya. Pengalaman sebagai hasil dari interaksi diri anak dengan lingkungan. Interaksi diri anak dengan lingkungan akan terjadi kegiatan mengamati, menggali, membanding dan seterusnya. Berhubungan dengan orang lain baik sebaya maupun dengan orang memberi peluang kepada anak untuk memperoleh sejumlah pengalaman dan pengetahuan (dalam Yuliati, 2015:114). Adanya konflik atau permasalahan akan melatih anak untuk

memecahkan masalah, sehingga anak dapat memperoleh keseimbangan. Menurut Susanto (2014:59) ada 6 faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak yaitu faktor hereditas/keturunan, faktor lingkungan, faktor kematangan, faktor pembentukan, faktor minat dan bakat dan faktor kebebasan. Taraf intelegensi seorang anak ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan. Pembentukan ialah segala keadaan diluar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Minat dan bakat seseorang juga akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya. Keleluasaan seseorang dalam berpikir akan membuat seseorang dapat memilih metode untuk memecahkan permasalahan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan anak dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu, kematangan, keturunan, lingkungan, interaksi sosial, minat dan bakat, pembentukan dan kebebasan. Beberapa faktor tersebut dapat menjadi dasar untuk mengetahui sebab dimana terdapat anak yang memiliki perkembangan kognitif yang cepat maupun lambat.

2.3.3 Tahapan perkembangan kognitif anak

Ada beberapa tahapan perkembangan anak menurut Piaget membagi perkembangan kognisi anak-anak menjadi empat tahapan: sensorimotor, pra-operasi, operasi konkret, dan operasi formal. Tahap-tahap perkembangan kognitif menurut Piaget (dalam Slavin, 2011:45).

a. Tahap sensorimotor

Pada tahap awal ini perkiraan usia saat lahir hingga usia 2 tahun. Tahap sensorimotor adalah tahap ketika bayi belajar tentang sekelilingnya dengan menggunakan indera dan kemampuan motoriknya.

b. Tahap pra-operasi

Tahap kedua ini perkiraan usia 2 hingga 7 tahun. Tahap pra-operasi adalah tahap ketika anak-anak belajar melambungkan sesuatu kedalam pikiran.

c. Tahap operasi konkret

Tahap ketiga ini perkiraan usia 7 hingga 11 tahun. Tahap operasi konkret adalah tahap ketika anak-anak mengembangkan kemampuan untuk bernalar logis dan memahami konservasi tetapi hanya dapat menggunakan kedua kemampuan ini dalam menghadapi situasi yang sudah tidak asing lagi.

d. Tahap operasi formal

Tahap keempat, perkiraan usia 11 hingga dewasa. Tahap operasi formal ini adalah tahap di mana seseorang dapat menghadapi situasi hipotesis secara abstrak dan dapat bernalar secara logis.

Menurut Vygotsky tahap perkembangan kognitif anak yang paling utama adalah melalui interaksi sosial. Tahap perkembangan kognitif menurut Vygotsky (dalam Yuliati, 2015:116) adalah:

Interaksi sosial adalah bagian inti dari perkembangan kognitif. Melalui interaksi sosial anak mengkonstruksi (menyusun) pemahaman dan memproduksi apa yang dihadirkan kepadanya secara aktif. Berbeda dengan Piaget yang menyatakan bahwa pembentukan/konstruksi kognitif terjadi sebagai akibat dari interaksi dengan objek fisik, Vygotsky berpendapat bahwa konstruksi kognitif terjadi melalui kontak sosial, yaitu interaksi sosial yang terjadi pada waktu lalu maupun waktu yang sedang berlangsung. Vygotsky percaya bahwa perkembangan kognitif dalam rentang waktu yang panjang tergantung pada interaksi dan belajar sosial.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak memiliki empat tahapan yaitu tahap sensorimotor, pra-operasi, operasi konkret, operasi formal. Setiap anak akan melewati tahapan-tahapan perkembangan tersebut. Penelitian ini ditunjukkan pada anak kelompok A yaitu usia 4-5 tahun, pada tahapan yang telah diuraikan di atas bahwa usia 4-5 tahun anak dapat melambungkan sesuatu ke dalam pikirannya, dan dapat mengenal warna dan berhitung angka.

2.4 Perkembangan Kemampuan Kognitif pada Anak Usia Dini

Perkembangan kemampuan kognitif anak dapat dilihat dari apa yang dilakukan dan di dorong dengan rasa ingin tahu yang besar pada diri anak, dari rasa ingin tahu ini dapat menjadikan kemampuan kognitif anak lebih berkembang. Menurut Susanto (2014:52) perkembangan kemampuan kognitif adalah perkembangan dari pikiran. Pikiran adalah bagian dari otak yang digunakan untuk pemahaman, penalaran, pengetahuan, dan pengertian. Menurut Khadijah (2016:34) perkembangan kemampuan kognitif adalah kemampuan cara berpikir

anak usia dini dalam memahami lingkungan sekitar sehingga pengetahuan anak bertambah. Uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa perkembangan anak usia dini adalah perkembangan kemampuan berpikir anak untuk memecahkan sebuah masalah agar anak mendapatkan pengetahuan dan pemahaman di lingkungan sekitarnya.

Menurut Gessel dan Amatruda (dalam Susanto, 2014:50), anak pada usia 4-5 tahun ada pada masa belajar matematika. Dalam tahap ini anak mulai belajar matematika sederhana, misalnya menyebutkan bilangan, menghitung urutan bilangan walaupun masih keliru urutannya, dan penguasaan sejumlah kecil dari benda-benda. Menurut Bruner (dalam Khadijah, 2016:81) anak usia 4-5 tahun pada tahap ini anak belajar keterkaitan antara berbagai benda, orang atau objek dalam suatu urutan kejadian. Belajar bilangan dari objek nyata perlu diberikan sebelum anak belajar angka, oleh karena itu pada saat kegiatan menghitung, sebaiknya anak dilatih menghitung benda-benda nyata.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pada usia 4-5 tahun perkembangan kemampuan kognitif anak mulai berkembang, karena pada masa ini anak mulai belajar tentang matematika sederhana, seperti menyebutkan angka dan menghitung urutan bilangan, namun pada tahap ini belajar bilangan dari objek nyata perlu diberikan sebelum anak belajar angka.

Ada beberapa tujuan pengembangan kemampuan kognitif anak yaitu pengembangan kemampuan *auditory*, visual, taktik, kinestetik, aritmatika, geometri, dan sains permulaan (dalam Susanto, 2014:61). Penelitian ini bertujuan pada perkembangan kemampuan kognitif tentang pengembangan kinestetik dan pengembangan aritmatika. Menurut Susanto (2014:62) pengembangan kinestetik yaitu kemampuan yang berhubungan dengan kelancaran gerak tangan atau motorik halus yang mempengaruhi perkembangan kemampuan kognitif. Kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan tangan dapat dikembangkan dengan permainan-permainan salah satunya adalah menyusun atau menghubungkan potongan-potongan gambar atau teka-teki dalam bentuk sederhana. Sedangkan pengembangan aritmatika adalah kemampuan yang diarahkan untuk penguasaan berhitung permulaan, kemampuan yang akan

dikembangkan yaitu, mengenali atau membilang angka, menyebut urutan bilangan, dan menghitung benda. Menurut Khadijah (2016:52) pengembangan kinestetik anak usia dini bertujuan untuk mengkoordinasikan keseimbangan, kekuatan dan kelenturan otot-otot tubuh. Sedangkan pengembangan aritmatika anak usia dini adalah diarahkan untuk kemampuan matematika.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan kinestetik adalah pengembangan keterampilan motorik anak yang dapat mempengaruhi kemampuan kognitif anak, sedangkan pengembangan aritmatika adalah kemampuan yang diarahkan untuk memahami matematika, seperti penguasaan berhitung. Kemampuan yang akan dikembangkan yaitu, mengenali atau membilang angka, menyebut urutan bilangan, menghitung benda, dan menyebutkan warna-warna benda.

2.5 Penelitian yang Relevan

Studi kepustakaan dapat dilakukan baik terhadap sumber-sumber pustaka yang bersifat primer, yaitu hasil-hasil kajian atau penelitian sebelumnya baik yang dipublikasikan melalui jurnal atau berupa laporan penelitian, skripsi, tesis atau disertasi (dalam Masyhud, 2014:58).

Penelitian yang telah dilakukan yang berkaitan dengan permainan *puzzle* buah adalah penelitian yang dilakukan oleh Marlina (2014) dengan judul penelitian “Peningkatan Sikap Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan *Puzzle* Buah Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bukittinggi” menunjukkan bahwa kemampuan menyusun potongan *puzzle* secara bergiliran pada siklus I pertemuan ketiga dengan nilai 27% naik pada siklus II pertemuan ketiga menjadi 93%. Kemampuan membantu teman yang tidak mampu menyusun potongan *puzzle* pada siklus I pertemuan ketiga dengan nilai 27% naik pada siklus II pertemuan ketiga naik menjadi 87%. Kemampuan bekerja sama dalam menyusun potongan *puzzle* pada siklus I pertemuan ketiga dengan nilai 27% naik pada siklus II pertemuan ketiga menjadi 87%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa standar KKM

yang ditentukan sudah terpenuhi, maka penelitian ini dapat meningkatkan sikap sosial anak melalui permainan *puzzle* buah.

Pada penelitian yang serupa mengenai “Penggunaan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri” hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam merancang rencana dan melaksanakan pembelajaran hasilnya sangat baik, ada perkembangan dari setiap tindakan siklus I sampai siklus III. Kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri dengan menggunakan media *puzzle* lebih baik dari setiap siklus I sampai siklus III, dibandingkan dengan menggunakan media kertas (LKA) (dalam Elan, 2017). Peneliti yang lain dengan judul “Peningkatan Minat Belajar Dan Kemampuan Dasar Kognitif Melalui Penggunaan Media *Puzzle* Pada Anak Kelompok B TK Dharma Kumara Pedungan Denpasar Tahun Ajaran 2012/2013” hasil penelitian ini menemukan bahwa terjadi peningkatan minat belajar dan kemampuan kognitif anak setelah diimplementasikan kegiatan pembelajaran melalui penggunaan media *puzzle* (dalam Sriastuti, 2014).

Berdasarkan ketiga penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang berkaitan dengan permainan *puzzle* dan kemampuan kognitif anak, bahwa dalam penelitian tersebut menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas, dimana penggunaan permainan *puzzle* memberikan peningkatan dari siklus I ke siklus II, dan penggunaan permainan *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Oleh karena itu, pada penelitian ini akan mengetahui pengaruh permainan *puzzle* buah angka terhadap kemampuan kognitif anak kelompok A TK AL HIDAYAH 75 Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember.

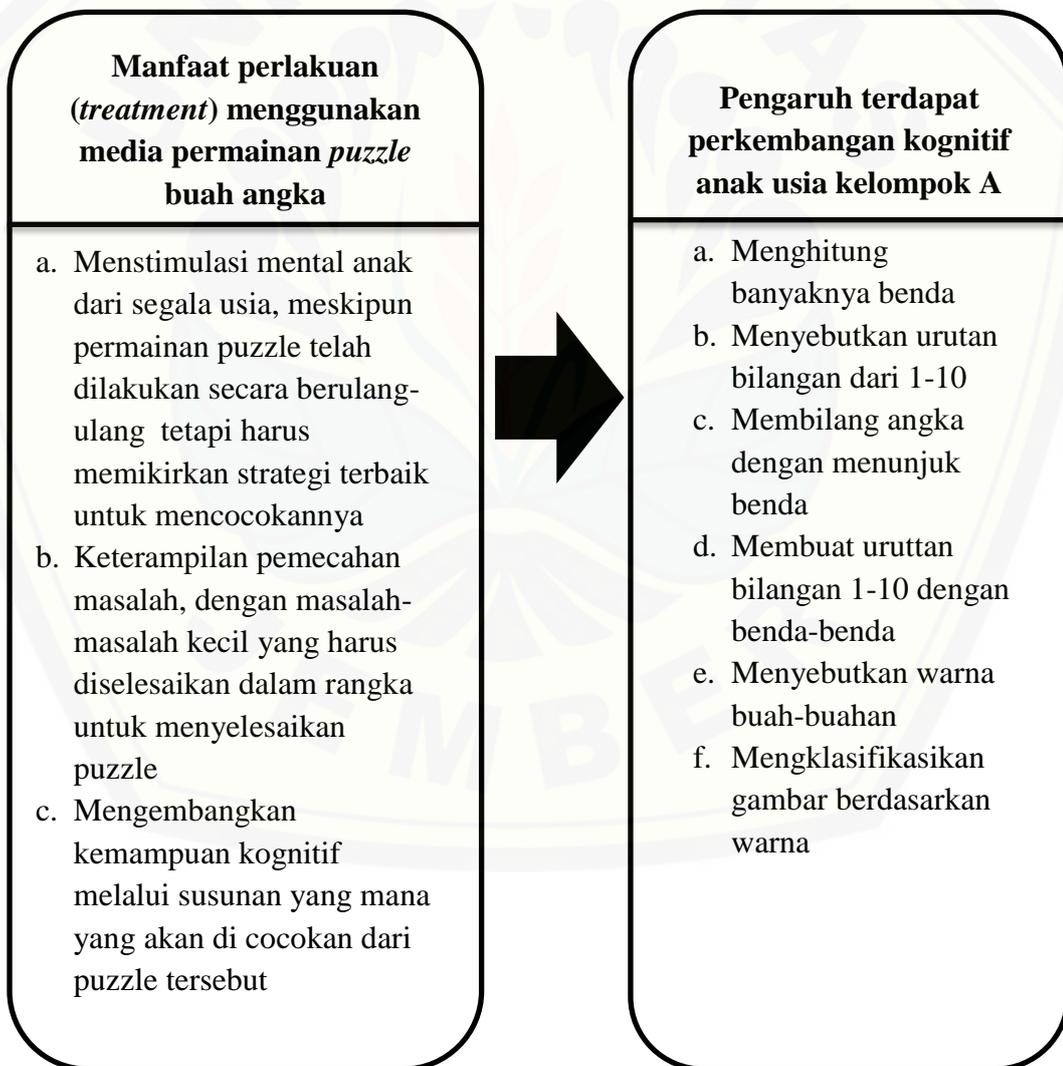
2.6 Kerangka Berfikir

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui adakah pengaruh permainan *puzzle* buah angka terhadap kemampuan kognitif kelompok A TK AL HIDAYAH 75 Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember tahun ajaran 2017/2018. Kerangka berpikir dalam penelitian yang akan dilakukan dapat dilihat dalam gambar 2.1 kerangka berfikir.

Ada dua poin penting yang akan diteliti dalam penelitian ini, pertama yakni membahas tentang manfaat dari perlakuan (*treatment*) dalam pembelajaran dengan menggunakan permainan *puzzle* buah angka, sedangkan yang kedua yakni membahas tentang perkembangan kognitif anak yang dipengaruhi oleh perlakuan (*treatment*) menggunakan permainan *puzzle* buah angka tersebut.

2.7 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan, manfaat, dan tinjauan pustaka maka hipotesis dalam penelitian ini adalah ada pengaruh permainan *puzzle* buah angka terhadap kemampuan kognitif anak kelompok A di TK AL HIDAYAH 75 Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember.



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

BAB 3. METODE PENELITIAN

Pada bab ini diuraikan (1) jenis penelitian, (2) tempat, waktu dan subjek penelitian, (3) populasi dan sampel penelitian, (4) variabel penelitian, (5) definisi operasional, (6) rancangan penelitian, (7) prosedur penelitian, (8) sumber data, (9) metode pengumpulan data, (10) pengembangan instrumen tes, (11) metode analisis data dan pengujian hipotesis.

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimental. Menurut Masyhud (2014:135) penelitian eksperimental merupakan penelitian yang memiliki hasil penelitian paling tinggi tingkat validitasnya, sebab penelitian ini semua kondisi harus dikontrol secara ketat. Menurut Gay (dalam Emzir, 2010:64) penelitian eksperimental merupakan satu-satunya metode penelitian yang dapat menguji secara benar hipotesis menyangkut hubungan kausal (sebab akibat). Pola penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pola eksperimental semu (*Quasi Experimental*) dengan rancangan penelitian *Non-Equivalent Control Group Design*. Pada rancangan penelitian ini, pengelompokan anggota sampel pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dilakukan secara acak atau random (dalam Masyhud, 2014:163).

Kedua kelompok tersebut diberikan tes awal (*pre-test*) menggunakan alat ukur yang sama untuk mengetahui kemampuan awal subjek dari kedua kelompok tersebut, alat ukur dalam penelitian ini adalah instrumen penilaian. Kemudian kelompok eksperimental diberikan perlakuan (*treatment*) yaitu pembelajaran menggunakan permainan *puzzle* buah angka, sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan menggunakan permainan *puzzle* buah angka. Setelah selesai perlakuan, kedua kelompok tersebut diberikan tes akhir (*post test*) dengan alat ukur yang sama. Pelaksanaan pola eksperimen tersebut adalah sebagai berikut :

<i>Pretest</i>	<i>treatment</i>	<i>post test</i>
O ₁	X	O ₂
O ₁		O ₂

Gambar 3.1 Rancangan *Non-equivalent control group*

Keterangan :

X = Perlakuan

O₁ = Pretes

O₂ = Postes

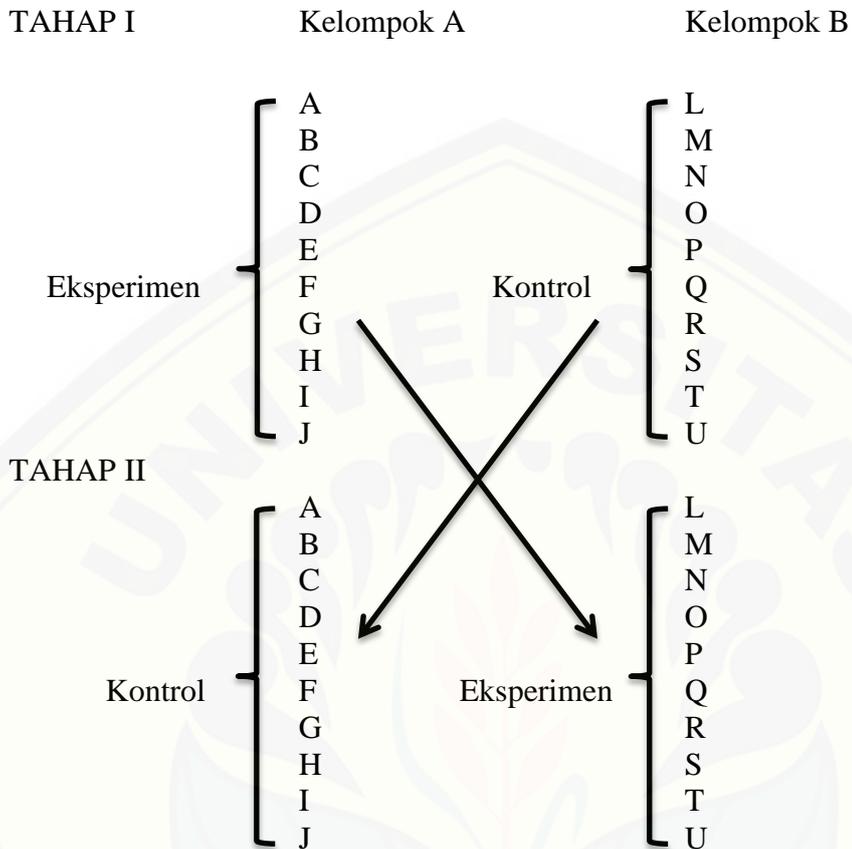
Sumber Emzir (2010:105)

3.2 Tempat, Waktu dan Subjek Penelitian

Tempat penelitian ditentukan secara sengaja yaitu di TK AL HIDAYAH 75 Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember dengan pertimbangan adanya kesediaan dari TK AL HIDAYAH 75 Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember untuk dijadikan tempat penelitian dan memenuhi persyaratan untuk dilaksanakannya penelitian karena memiliki dua kelas kelompok A yang akan digunakan dalam penelitian. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2017/2018.

Subjek penelitian ini adalah seluruh anak kelompok A TK AL HIDAYAH 75 Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember tahun ajaran 2017/2018. Jumlah anak kelompok A1 18 anak dan kelompok A2 18 anak. Dalam penelitian pembelajaran, kelas yang telah dibentuk pada suatu sekolah biasanya sudah bersifat permanen dan sulit untuk diubah, apalagi penelitian ini bukan dilakukan oleh guru sekolah tersebut. Kondisi yang demikian dapat menimbulkan kendala dalam penelitian yaitu kondisi subjek penelitian yang tidak berimbang atau bisa disebut dengan bias subjek. Jika hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa tidak homogen, maka dapat dilakukan pendekatan silang, artinya kedua kelompok akan berperan baik sebagai kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen. Misalnya kelompok A1 di jadikan kelompok kontrol dan A2 di jadikan kelompok eksperimen, begitupun sebaliknya. Kedua kelompok tersebut akan saling merasakan baik sebagai kelompok eksperimen ataupun sebagai kelompok kontrol.

Pendekatan silang ini dapat digambarkan melalui sketsa berikut ini (Mashyud, 2014:166)



Gambar 3.2 Perlakuan Silang

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

3.3.1 Populasi

Populasi adalah himpunan yang lengkap dari satuan-satuan atau individu-individu yang karakteristiknya akan dikaji dan diteliti. Banyaknya individu atau unsur-unsur yang merupakan anggota populasi disebut sebagai ukuran populasi (dalam Mashyud, 2014:90). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok A disekolah TK AL HIDAYAH 75 Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember tahun ajaran 2017/2018.

3.3.2 Sampel

Menurut Masyhud (2014:91) sampel merupakan sebagian anggota populasi yang memberikan keterangan untuk mewakili populasi yang diperlukan, dalam penelitian. Sampel dalam penelitian ini adalah anak kelompok A1 dan anak kelompok A2 TK AL HIDAYAH 75 Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember tahun ajaran 2017/2018.

3.4 Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan suatu kesatuan konsep yang dapat diidentifikasi dan diukur pengaruhnya serta dibedakan dengan konsep yang lainnya. Menurut Sudjarwo dan Basrowi (dalam Widoyoko, 2016:1) variabel adalah konsep yang dapat diukur dan mempunyai variasi nilai. Variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

3.4.1 Variabel bebas yaitu variabel yang mempengaruhi perubahan variabel lain. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan *puzzle* buah angka.

3.4.2 Variabel terikat yaitu variabel yang dipengaruhi oleh adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan kognitif anak kelompok A (4-5 tahun).

3.4.3 Variabel kontrol

Variabel kontrol disebut sebagai variabel kendali. Variabel kontrol dalam penelitian ini adalah waktu penelitian, kemampuan guru, kemampuan anak dan alat penilaian yang sama.

3.5 Definisi Operasional

Definisi operasional yang dimaksudkan tersebut adalah definisi yang didasarkan atas sifat-sifat hal yang didefinisikan yang dapat diamati atau diobservasi (dalam Masyhud, 2014:55). Berikut merupakan penjelasan dari

beberapa istilah yang berkaitan dengan judul penelitian untuk menghindari penafsiran yang berbeda.

3.5.1 Permainan *puzzle* buah angka

Permainan *puzzle* buah angka adalah permainan yang terdiri dari 10 keping dengan berbagai gambar buah-buahan dan setiap kepingan-kepingan buah tersebut diberi angka secara urut dari angka 1 sampai 10, dengan begitu akan memudahkan anak dalam belajar mengenal angka, warna dan gambar buah yang ada pada papan digunakan untuk menarik minat anak dalam belajar mengenal angka dan warna.

3.5.2 Kemampuan kognitif

Kemampuan kognitif anak yang akan diteliti dalam penelitian ini meliputi kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10, dan mengenal konsep warna.

3.6 Rancangan Penelitian

Penelitian ini dibagi menjadi 2 yaitu kelas eksperimental dan kelas kontrol. Kelompok eksperimen merupakan kelompok yang diberikan perlakuan (*treatment*) dalam pembelajaran dengan menggunakan permainan *puzzle* buah angka, sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan yang sama melainkan tetap dengan pembelajaran yang biasa guru terapkan di sekolah bisa disebut juga metode ceramah atau konvensional. Pertama yang dilakukan yaitu menentukan subjek penelitian dengan melakukan observasi awal, dari hal tersebut dapat diketahui kemampuan kognitif anak lalu dilakukan kajian pustaka dan merumuskan hipotesis. Setelah itu di uji homogenitas, barulah diketahui kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelas tersebut diberikan *pretest*, lalu kelas eksperimen diberikan *treatment* atau perlakuan yaitu menggunakan permainan *puzzle* buah angka. Setelah pemberian *treatment* selesai, maka kedua kelompok tersebut diberikan *posttest* kemudian didapatkan hasil. Data-data yang sudah

terkumpul akan di analisis, dan di uji hipotesisnya. Kemudian, dibahas dan diambil kesimpulannya.

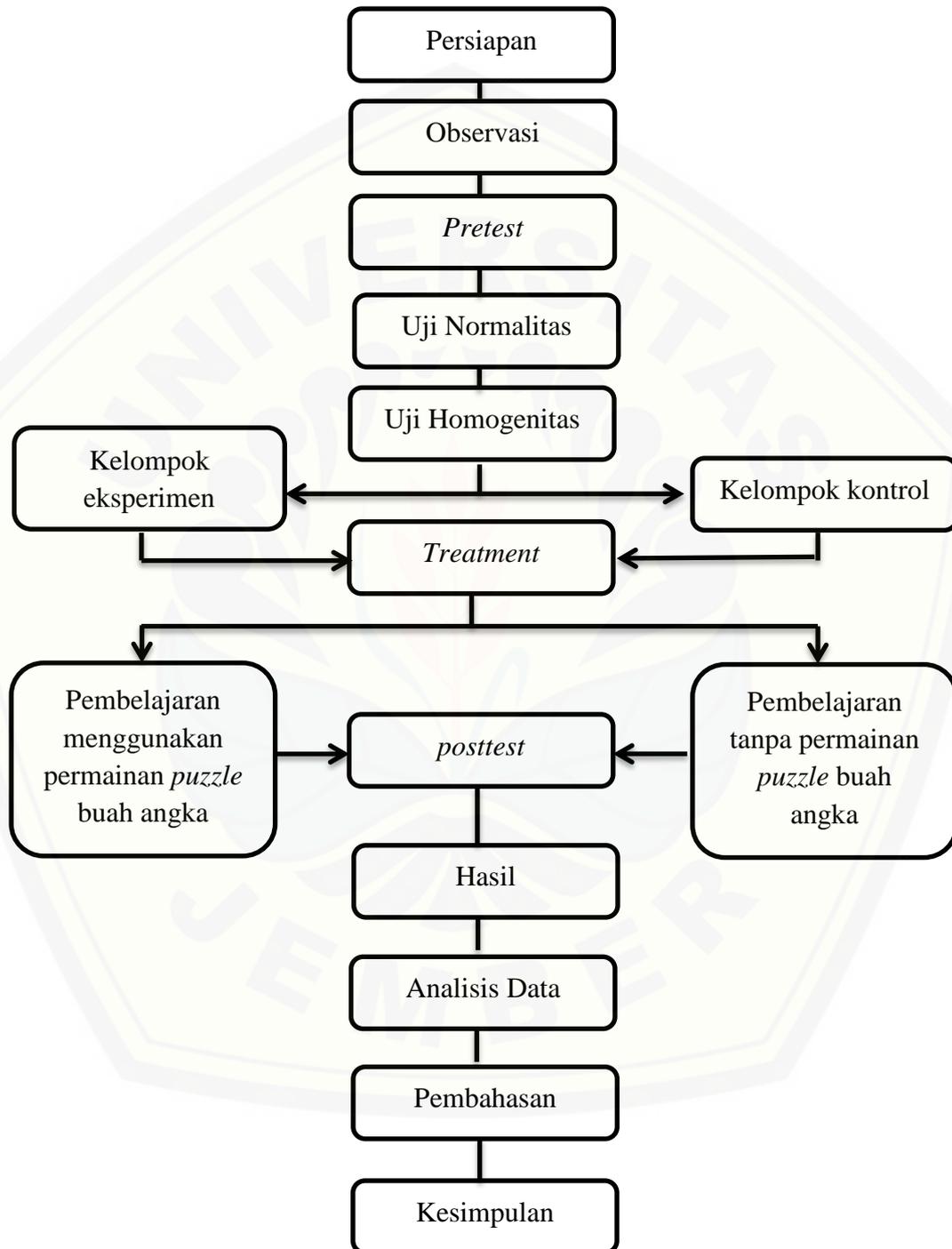
3.7 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang akan dilakukan pada kelompok A TK AL HIDAYAH 75 Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas A1 dan A2 dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Persiapan, pada tahap ini peneliti melakukan observasi awal, dari hal tersebut dapat mengetahui proses pembelajaran yang dilakukan dan kemampuan kognitif anak kelompok A TK AL HIDAYAH 75 Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember.
- b. Menentukan subjek penelitian, dalam penelitian ini populasinya adalah anak kelompok A TK AL HIDAYAH 75 Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember.
- c. Memberikan *pretest* kepada kedua kelompok tersebut yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan awal dari masing-masing kelompok.
- d. Uji normalitas dan homogenitas untuk mengetahui kemampuan masing-masing kelompok sebagai bahan pertimbangan dalam kelanjutan penelitian ini, dan untuk mengetahui kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji normalitas dan homogenitas ini dilakukan pada anak kelompok A TK AL HIDAYAH 75 Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember.
- e. Melaksanakan pembelajaran yang berbeda yaitu kelas eksperimen dengan *treatment* atau perlakuan menggunakan permainan *puzzle* buah angka dalam pembelajarannya, sedangkan kelas kontrol tidak menggunakan permainan *puzzle* buah angka dalam pembelajaran, melainkan menggunakan metode ceramah.
- f. Memberikan *posttest* kepada kedua kelompok tersebut yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah selesai diberikan perlakuan.
- g. Menganalisis data dari hasil *pretest* dan *posttest*.
- h. Mengkaji hasil.

i. Menarik kesimpulan.

Langkah-langkah prosedur penelitian ini dirangkum dalam diagram, dan dapat dilihat pada gambar 3.2.



Gambar 3.2 Bagan Langkah-langkah Penelitian

3.8 Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi untuk melihat perkembangan kemampuan kognitif mengenai pengenalan angka selama proses pembelajaran anak kelompok A TK AL HIDAYAH 75 Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember berupa lembar observasi. Informan dari TK AL HIDAYAH 75 Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember adalah kepala sekolah dan guru kelompok A dari informan tersebut mendapatkan beberapa informasi mengenai anak didik dan pembelajaran. Dokumentasi dan arsip-arsip sekolah TK AL HIDAYAH 75 Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember sebagai sumber data untuk peneliti yang berhubungan dengan kemampuan kognitif anak kelompok A.

3.9 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan suatu hal yang penting dalam penelitian, karena metode ini merupakan strategi atau cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitiannya (dalam Widoyoko, 2016:33). Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah metode observasi, dokumentasi, dan metode tes hasil belajar.

3.9.1 Metode Observasi

Metode observasi dapat diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang nampak dalam suatu gejala pada objek penelitian. Unsur-unsur yang nampak itu disebut dengan data atau informasi yang harus diamati dan dicatat secara benar dan lengkap (dalam Widoyoko, 2016: 46).

Metode observasi dalam penelitian ini digunakan sebagai alat bantu untuk mengamati kemampuan kognitif anak kelompok A di TK AL HIDAYAH 75 Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember selama proses pembelajaran. Instrumen observasi disusun sesuai dengan kemampuan kognitif yang akan dicapai. Kegiatan dalam metode observasi ini peneliti dibantu oleh 3 observer. Observer pada penelitian ini adalah teman sejawatnya.

3.9.2 Dokumentasi

Menurut Masyhud (2014:227) panduan dokumentasi merupakan instrumen pengumpulan data untuk membantu peneliti dalam menjangkau data yang bersumber dari dokumentasi. Metode analisis dokumen merupakan suatu cara pengumpulan data yang dilakukan dengan menganalisis isi dokumen yang berhubungan dengan masalah penelitian (dalam Widoyoko, 2016:49). Dokumentasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Profil lembaga TK AL HIDAYAH 75 Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember.
- b. Data tenaga kerja TK AL HIDAYAH 75 Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember.
- c. Struktur organisasi di TK AL HIDAYAH 75 Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember.
- d. Data anak kelompok A di TK AL HIDAYAH 75 Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember.
- e. Hasil kerja anak yang berkaitan dengan kemampuan kognitif anak kelompok A TK AL HIDAYAH 75 Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember yang akan digunakan dalam rangka uji homogenitas sebagai bahan pertimbangan untuk kelanjutan penelitian ini.

3.9.3 Metode Tes Hasil Belajar

Masyhud (2014:215) menjelaskan bahwa tes hasil belajar disusun untuk mengukur tingkat ketercapaian individu setelah mempelajari sesuatu materi tertentu. Tes hasil belajar ini biasanya untuk mengukur pengetahuan, pemahaman, keterampilan (motorik), dan sikap. Tes hasil belajar ini dalam penelitian eksperimental menjadi instrumen yang paling utama. Metode tes hasil belajar dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan kognitif anak kelompok A TK AL HIDAYAH 75 Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember. Selain itu, metode ini juga digunakan untuk memperoleh data dari tes hasil belajar anak yang diberi perlakuan menggunakan permainan *puzzle* buah angka maupun yang tidak diberikan perlakuan. Metode ini dilakukan dengan cara pemberian tes kepada anak untuk mengetahui kemampuan kognitif anak,

khususnya angka dan warna. Tes yang diberikan pada penelitian ini ada dua, akan dijabarkan sebagai berikut.

- a. *Pre test* merupakan tes yang diberikan kepada anak sebelum adanya perlakuan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
- b. *Post test* merupakan tes yang diberikan kepada anak sesudah adanya perlakuan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

3.10 Pengembangan Instrumen Tes

3.10.1 Uji Validitas

Instrumen dikatakan memenuhi syarat validitas jika instrumen tersebut dapat mengukur semua yang seharusnya diukur, sehingga instrumen tersebut benar-benar cocok untuk mengukur apa yang hendak diukur (dalam Masyhud, 2014:230). Dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan dengan menggunakan teknik korelasi tatajengjang dari *Spearman* sebagai berikut.

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6\sum B^2}{N(N^2 - 1)}$$

(Sumber Arikunto, 2000:428)

Keterangan:

Rho_{xy} : koefisien korelasi tatajengjang

B : beda, yaitu selisih nilai variabel 1 dengan variabel 2.

N : banyaknya subjek

Hasil perhitungan dari Rho_{xy} tersebut untuk mengetahui valid atau tidaknya suatu instrumen penelitian yang dibandingkan menggunakan taraf kepercayaan 95%, apabila nilai Rho_{xy} lebih besar atau sama dengan nilai r_{tabel} pada taraf signifikansi maka instrumen soal dapat dikatakan valid, sedangkan apabila Rho_{xy} lebih kecil dari pada nilai r_{tabel} pada taraf kepercayaan 95% maka instrumen soal dinyatakan tidak valid. Berikut merupakan tabel hasil uji validitas dalam penelitian ini dengan $N = 12$.

Uji validitas instrumen ini dilakukan di RA AL-FITROH yang anak didiknya berjumlah 12 dalam satu kelas. pembelajarannya menggunakan permainan *puzzle* buah angka untuk mengetahui kevalidan dari instrumen. Ada

enam instrumen yang akan diuji dalam penelitian ini. Adapun hasil yang diperoleh dari uji validitas instrumen adalah sebagai berikut.

Tabel 3.1 Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian

Indikator	Nomor Item	R-hitung	R-tabel Taraf Signifikansi 5%	Keterangan
Konsep Angka	1	0,8951	0,591	Valid
	2	0,8322	0,591	Valid
	3	0,6119	0,591	Valid
	4	0,8846	0,591	Valid
Konsep Warna	5	0,9126	0,591	Valid
	6	0,9388	0,591	Valid

Berdasarkan Tabel 3.1 dapat disimpulkan bahwa ke enam instrumen tersebut bernilai valid karena hasil r_{hitung} setiap nomor item instrumen menunjukkan hasil yang lebih besar dari r_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% $N=12$ yang bernilai 0,591.

3.10.2 Uji Reliabilitas

Kata reliabilitas dalam bahasa Indonesia diambil dari kata *reliability* dalam bahasa Inggris, berasal dari kata *reliable* yang artinya dapat dipercaya. Instrumen tes dikatakan dapat dipercaya jika memberikan hasil yang tetap atau konsisten apabila diteskan berkali-kali (dalam Widoyoko, 2016:156). Tes dinyatakan valid jika tes itu dapat mengukur apa yang hendak diukur. Instrumen dinyatakan reliabel jika instrumen tersebut memiliki konsistensi, baik secara internal maupun eksternal (dalam Masyhud, 2014:250). Langkah yang dilakukan menggunakan metode ini yaitu dengan cara mencobakan instrumen sebanyak satu kali, kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan uji statistik tertentu, untuk penelitian ini peneliti menggunakan rumus *Spearman* yaitu sebagai berikut.

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6\sum B^2}{N(N^2 - 1)}$$

(Sumber Arikunto, 2000:428)

Keterangan:

Rho_{xy} : koefisien korelasi tatajengjang

B : beda, yaitu selisih nilai variabel 1 dengan variabel 2.

N : banyaknya subjek

Setelah dilakukan perhitungan menggunakan rumus diatas dan ditemukan angka korelasinya, antara skor pada item genap dan item ganjil. Kemudian dilakukan perhitungan koefisien reliabilitas instrumen yang menggunakan teknik belah dua yaitu sebagai berikut.

$$R_{11} = \frac{2 \times r_{xy \text{ splithalf}}}{1 + r_{xy \text{ splithalf}}}$$

(Sumber Masyhud, 2014:252)

Keterangan:

R_{11} : koefisien reliabilitas

$r_{xy \text{ splithalf}}$: hasil korelasi belah dua

Balian (dalam Masyhud, 2014:256) mengemukakan secara rinci kategori tingkat reliabilitas suatu instrumen, yakni sebagai berikut.

Tabel 3.2 Penafsiran Hasil Uji Reliabilitas

Hasil Uji Reliabilitas	Kategori Reliabilitas
0,00 – 0,79	Tidak Reliabel
0,80 – 0,84	Reliabilitas Cukup
0,85 – 0,89	Reliabilitas Tinggi
0,90 – 1,00	Reliabilitas Sangat Tinggi

Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan teknik belah dua (ganjil-genap) yang dihitung menggunakan rumus tata jengjang dan diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 3.3 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel Penelitian	Nilai R hitung	Keterangan
Kemampuan Kognitif	0,9094	Reliabilitas sangat tinggi

Berdasarkan hasil tersebut menjelaskan bahwa r_{hitung} bernilai 0,9094 sehingga instrumen dalam penelitian ini dapat dikatakan reliabel sesuai dengan kategori tingkat reliabilitas yang menyatakan apabila r_{hitung} berada pada kisaran 0,90-1,00 maka dinyatakan reliabilitasnya sangat tinggi.

3.11 Metode Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

3.11.1 Metode Analisis Data

Metode analisis data penelitian eksperimental sesuai dengan tujuan dilakukan penelitian tersebut adalah dimaksudkan untuk mengetahui perbedaan dampak dari suatu perlakuan atau *treatment*, serta untuk membandingkan keefektifan antara suatu perlakuan dengan perlakuan yang lainnya (dalam Masyhud, 2014:316). Pada penelitian ini dibutuhkan teknik analisis data yang sesuai. Penelitian ini menggunakan SPSS versi 17.0 dengan rumus *Independent Sample T-test* dalam menghitung hasil uji t. Adapun langkah-langkahnya yaitu pilih menu *Analyze – Compare Means – Independent Sample T-test*.

Adapun uji t dapat dianalisis menggunakan t_{tabel} dengan taraf signifikansi 0,05 dengan ketentuan sebagai berikut.

- a. Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 0,05 maka bernilai signifikan.
- b. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 0,05 maka bernilai signifikan.

3.11.2 Pengujian Hipotesis

Hipotesis dan ketentuan uji hipotesis dapat dijelaskan sebagai berikut.

a. Hipotesis

H_a : ada pengaruh permainan *puzzle* buah angka terhadap kemampuan kognitif anak kelompok A di TK AL HIDAYAH 75 Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2017/2018.

H_0 : tidak ada pengaruh permainan *puzzle* buah angka terhadap kemampuan kognitif anak kelompok A di TK AL HIDAYAH 75 Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2017/2018.

b. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dapat dilakukan dengan membandingkan hasil uji t_{test} dengan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% melalui ketentuan sebagai berikut.

- 1) Apabila hasil $t_{test} \geq t_{tabel}$ maka hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

- 2) Apabila hasil $t_{\text{test}} < t_{\text{tabel}}$ maka hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak.



BAB 5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan *puzzle* buah angka terhadap kemampuan kognitif anak kelompok A di TK AL HIDYAH 75 Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember tahun ajaran 2017/2018, berdasarkan hasil uji t angka sebesar $5,352 > 2,033$, apabila dibandingkan dengan taraf signifikansi 0,05.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang dikemukakan di atas, maka dapat diberikan saran sebagai berikut.

5.2.1 Saran untuk Guru

- a. Hendaknya guru menggunakan berbagai media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak didik di dalam kelas
- b. Hendaknya guru memberikan pembelajaran yang berbeda untuk mengoptimalkan kemampuan kognitif anak
- c. Sebagai sumber referensi baru agar guru dapat meningkatkan keterampilan dan kreatifitas dalam memilih media pembelajaran yang tepat

5.2.2 Saran untuk sekolah

- a. Hendaknya memanfaatkan berbagai permainan seperti *puzzle* buah angka dalam pembelajaran.
- b. Hendaknya mengoptimalkan perkembangan kognitif anak melalui permainan yang menyenangkan.

5.2.3 Saran untuk peneliti lain

- a. Sebagai acuan untuk melakukan penelitian dengan metode yang sama
- b. Hendaknya dijadikan pertimbangan dalam penelitian selanjutnya
- c. Sebagai acuan untuk membuat bahan penelitian dengan media yang sama tentang pengenalan konsep angka dengan menggunakan media *puzzle* tiruan.



DAFTAR PUSTAKA

- Afida, Umi Nur. 2014. Hubungan Alat Permainan Edukatif *Puzzle* Dengan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Kelompok Bermain “Buah Hati Kita” Sumpalsari Jember. Jember. Universitas Jember.
- Aisyah, Siti dkk. 2009. ”*Perkembangan dan Konsep Dasar Pengemangan Anak Usia Dini*”. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi. 2000. *Manajemen Penelitian*. Jakarta. PT RINEKA CIPTA.
- Asolihin. 2013. Mengetahui APE *Puzzle* dan Fungsinya untuk Anak PAUD. <https://paud-anakbermainbelajar.blogspot.co.id/2013/12/mengenal-ape-puzzel-dan-pungsinya-untuk.html>. [Diakses pada 08 Februari 2018].
- Elan., L, Muiz. D. A., Feranis. 2017. Penggunaan media *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri. *Jurnal PAUD Agapedi*. 1(1): 66-75.
- Emzir. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta. PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Fitroh, S. F., Mardiyah, S. 2015. Efektivitas Media *Puzzle* Siput dalam Pengembangan Pembelajaran Matematika Pada AUD. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*. 2(1): 50-55.
- Irmayanti. 2016. Pengaruh Media *Games Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa. http://irmapgmi.blogspot.co.id/2016/11/pengaruh-media-games-puzzle-terhadap_2.html. [Diakses pada 29 April 2018]
- Karlina, Dwi. N. 2014. Media *Puzzle* Untuk Belajar Anak Usia Dini. <https://dwinami.wordpress.com/2014/12/10/media-puzzle-untuk-belajar-anak-usia-dini/>. [Diakses pada 08 februari 2018].
- Khadijah. 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan. PERDANA PUBLISHING.
- Marlina, Serli. 2014. Peningkatan Sikap Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan *Puzzle* Buah Di Taman Kanak-Kanak Asiyiyah 1 Bukittinggi. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*.14(2): 109-114.

- Masyhud, M. Sulthon. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember. LPMPK.
- Monks, F. J., Knoers, A. M. P., Haditono, S. T. 1996. *Psikologi Perkembangan Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta. Gadjah Mada University Press.
- Slavin, Robert. E. 2011. *Psikologi Pendidikan Teori dan Praktik*. Jakarta. PT Indeks.
- Sriastuti, Ni Putu. Lasmawan, I Wayan. Marhaeni, A. A. I. N. 2014. Peningkatan Minat Belajar Da Kemampuan Kognitif Melalui Penggunaan Media *Puzzle* Pada Anak Kelompok B TK Dharma Kumara Pedungan Denpasar Tahun Ajaran 2012/2013. *Jurnal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol.4.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Kosep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta. PT Indeks.
- Susanto, Ahmad. 2015. *Bimbingan & Konseling di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta. Kencana.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta. Kencana.
- Wahyudin, Din dkk. 2009. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Widoyoko, S. Eko, Putro. 2016. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta. PUSTAKA PELAJAR.
- Yuliati, Nanik. 2015. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jember. Universitas Jember.
- Zaman, B., Herawan, A. H., dan Eliyawati, C. 2008. *Menia dan Sumber Belajar TK*. Jakarta. Universitas Tebuka.

*Lampiran A Matrik Penelitian***MATRIK PENELITIAN**

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis
Pengaruh Permainan <i>Puzzle</i> Buah Angka Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A TK AL HIDAYAH 75 Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2017/2018	1. Adakah Pengaruh Permainan <i>Puzzle</i> Buah Angka Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A TK AL HIDAYAH 75 Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2017/2018	1. Variabel Bebas : Permainan <i>Puzzle</i> Buah Angka 2. Variabel Terikat : Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A	1. Permainan <i>Puzzle</i> Buah Angka: a. Ketepatan b. Konsentrasi c. Pengetahuan 2. Kemampuan kognitif anak kelompok A meliputi : a. Mengenal konsep angka b. Mengenal konsep warna	1. Responden : Anak kelompok A di TK AL HIDAYAH 75 2. Informan : Guru Kelas Kelompok A 3. Literatur yang sesuai 4. Dokumen	1. Penentuan daerah penelitian : TK AL HIDAYAH 75 Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember 2. Jenis penelitian : Penelitian <i>Quasi Experimental</i> 3. Metode pengumpulan data : a. Observasi b. Dokumentasi c. Tes 4. Analisis data : Uji t dengan SPSS versi 17.0: pilih menu <i>Analyze</i> – <i>Compare Means</i> – <i>Independent Sample T-test</i>	1. Permainan <i>Puzzle</i> Buah Angka berpengaruh terhadap kemampuan kognitif anak kelompok A di TK AL HIDAYAH 75 Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2017/2018

Lampiran B Pedoman Pengumpulan Data

B1. Kisi-kisi Lembar Validasi

Aspek Yang Diamati	Indikator	Nomor Item	Sumber Data
Permainan <i>puzzle</i> buah angka	I. Ketepatan		
	1. Tepat dalam menyusun kepingan <i>puzzle</i> buah angka		Responden
	II. Konsentrasi		
	1. Konsentrasi dalam menyusun kepingan <i>puzzle</i> buah angka		Responden
	III. Pengetahuan		
	1. Memahami langkah-langkah permainan		Responden
	2. Memahami peraturan permainan		Responden

B2. Kisi-kisi Lembar Observasi

Aspek Yang Diamati	Indikator	Nomor Item	Sumber Data
Kemampuan kognitif anak	I. Mengenal konsep angka		
	1. Menghitung banyaknya benda	1	Responden
	2. Menyebutkan urutan bilangan dari 1-10	2	Responden
	3. Membilang angka dengan menunjuk benda	3	Responden
	4. Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda	4	Responden
	II. Mengenal Konsep Warna		
	1. Menyebutkan warna buah-buahan	5	Responden
	2. Mengklasifikasin gambar berdasarkan warna	6	Responden

B3. Pedoman Dokumentasi

No.	Data yang hendak diperoleh	Sumber Data
1.	Profil lembaga TK AL HIDAYAH 75 Kecamatan Ambulu	Dokumentasi
2.	Data guru TK AL HIDAYAH 75	Dokumentasi
3.	Data peserta didik	Dokumentasi

B4. Pedoman Tes

No.	Data yang hendak diperoleh	Sumber Data
1.	Hasil penilaian kemampuan kognitif anak sebelum perlakuan (<i>pretest</i>)	Responden
2.	Hasil penilaian kemampuan kognitif anak sesudah perlakuan (<i>posttest</i>)	Responden

*Lampiran C Instrumen***C1. Instrumen Penilaian****Instrumen Penilaian Kemampuan Kognitif**

No.	Kegiatan	Skor penilaian			
		1	2	3	4
	I. Mengenal konsep angka				
1.	Anak mampu menghitung banyaknya benda				
2.	Anak mampu menyebutkan urutan bilangan dari 1-10				
3.	Anak mampu membilang angka dengan menunjuk benda				
4.	Anak mampu membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda				
	II. Mengenal Konsep Warna				
5.	Anak mampu menyebutkan warna buah-buahan				
6.	Anak mampu mengklasifikasin gambar berdasarkan warna				

Keterangan taraf penilaian :

- 4 : Berkembang sangat baik
- 3 : Berkembang baik
- 2 : Mulai berkembang
- 1 : Belum berkembang

C2. Rubrik Instrumen Penilaian**Rubik Instrumen Penilaian**

No.	Indikator Penilaian	Kegiatan Anak	Skor
I.	Mengenal Konsep Angka		
1.	Anak mampu menghitung banyaknya benda	Anak belum mampu menghitung banyaknya benda	1
		Anak mampu menghitung banyaknya benda dengan bantuan guru	2
		Anak mampu menghitung banyaknya benda tanpa bantuan guru	3
		Anak mampu menghitung banyaknya benda tanpa bantuan guru dengan tepat dan benar	4
2.	Anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10	Anak belum mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10	1
		Anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10 dengan bantuan guru	2
		Anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10 tanpa bantuan guru	3
		Anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10 tanpa bantuan guru dengan sangat benar	4
3.	Anak mampu membilang angka dengan menunjuk benda	Anak belum mampu membilang angka dengan menunjuk benda	1

No.	Indikator Penilaian	Kegiatan Anak	Skor
		Anak mampu membilang angka dengan menunjuk benda dengan bantuan guru	2
		Anak mampu membilang angka dengan menunjuk benda tanpa bantuan guru	3
		Anak mampu membilang angka dengan menunjuk benda tanpa bantuan guru dengan tepat dan benar	4
4.	Anak mampu membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda	Anak belum mampu membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda	1
		Anak mampu membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda dengan bantuan guru	2
		Anak mampu membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda tanpa bantuan guru	3
		Anak mampu membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda tanpa bantuan guru dengan tepat dan benar	4
II.	Mengenal Konsep Warna		
5.	Anak mampu menyebutkan warna buah-buahan	Anak belum mampu menyebutkan warna buah-buahan	1
		Anak mampu menyebutkan warna buah-buahan dengan bantuan guru	2

No.	Indikator Penilaian	Kegiatan Anak	Skor
		Anak mampu menyebutkan warna buah-buahan tanpa bantuan guru	3
		Anak mampu menyebutkan warna buah-buahan tanpa bantuan guru dengan tepat dan benar	4
6.	Anak mampu mengklasifikasin gambar berdasarkan warna	Anak belum mampu mengklasifikasin gambar berdasarkan warna	1
		Anak mampu mengklasifikasin gambar berdasarkan warna dengan bantuan guru	2
		Anak mampu mengklasifikasin gambar berdasarkan warna tanpa bantuan guru	3
		Anak mampu mengklasifikasin gambar berdasarkan warna tanpa bantuan guru dengan tepat dan benar	4

Lampiran D. Instrumen Penilaian Media

Instrumen Penilaian Permainan *Puzzle* Buah Angka

Petunjuk:

1. Lembar validasi ini diisi oleh ahli media permainan edukasi
2. Jawaban dapat diberikan pada kolom jawaban dengan tanda cheklis (✓) pada kolom yang sesuai menurut penilaian ahli media pembelajaran.

Validasi dari Validator I:

No.	Kegiatan	Ya	Tidak
I.	Syarat permainan edukasi	•	
1.	Aman bagi anak	✓	
2.	Menarik dari segi warna dan bentuk	✓	
3.	Tahan lama/tidak mudah rusak	✓	
4.	Sesuai dengan kemampuan anak	✓	
5.	Berfungsi mengembangkan aspek perkembangan	✓	
II.	Sesuai dengan Tahap Perkembangan Anak		
6.	Desain papan permainan <i>puzzle</i> buah angka	✓	
7.	Ukuran papan permainan <i>puzzle</i> buah angka	✓	
8.	Mendorong anak untuk bermain bersama	✓	
9.	Mudah dimainkan oleh anak	✓	
III.	Fleksibel		
10.	Mudah dibawa	✓	
11.	Mudah didapat	✓	

Jember, 21 Mei 2018

Validator,

Dr. Susanto, M.Pd

NIP. 196306161988021001

Instrumen Penilaian Permainan *Puzzle* Buah Angka

Petunjuk:

1. Lembar validasi ini diisi oleh ahli media permainan edukasi
2. Jawaban dapat diberikan pada kolom jawaban dengan tanda cheklis (✓) pada kolom yang sesuai menurut penilaian ahli media pembelajaran.

Validasi dari Validator I:

No.	Kegiatan	Ya	Tidak
I.	Syarat permainan edukasi		
1.	Aman bagi anak	✓	
2.	Menarik dari segi warna dan bentuk	✓	
3.	Tahan lama/tidak mudah rusak	✓	
4.	Sesuai dengan kemampuan anak	✓	
5.	Berfungsi mengembangkan aspek perkembangan	✓	
II.	Sesuai dengan Tahap Perkembangan Anak		
6.	Desain papan permainan <i>puzzle</i> buah angka	✓	
7.	Ukuran papan permainan <i>puzzle</i> buah angka	✓	
8.	Mendorong anak untuk bermain bersama	✓	
9.	Mudah dimainkan oleh anak	✓	
III.	Fleksibel		
10.	Mudah dibawa	✓	
11.	Mudah didapat	✓	

Jember, 22 Mei 2018



*Lampiran E Dokumentasi***E1. Profil Sekolah****PROFIL LEMBAGA**

1. Nama Lembaga : TK AL HIDAYAH 75
2. Alamat : Tegal Rejo
Kecamatan : Ambulu
Kabupaten : Jember
Propinsi : Jawa Timur
3. Yayasan/ Pendiri : LP Ma'arif
4. Tanggal Izin Pendirian : 1 Juli 1982
5. Tanggal Izin Operasional : 04 Maret 2014
6. NSTK/NPSN : 002.05.24.02.013/2055918

E2. Data Guru TK AL HIDAYAH 75**DATA GURU TK AL HIDAYAH 75 Kecamatan Ambulu**

No	Nama Guru	L/P	Tempat/ Tanggal Lahir	Ijazah Terakhir	Jabatan	Bekerja di TK Sejak	Mengajar Kelas	
							A	B
1.	Mu'alifah, S. Pd	P	Jember, 21 April 1972	S1 PAUD	Kepala Sekolah	07-12-1992	A1	
2.	Nurul Hasanah, S. Pd	P	Jember, 17 Juni 1971	S1 PAUD	Guru Kelas	15-02-1991	A1	
3.	Enik Esyati, S. Pd	P	Jember, 27 Juni 1977	S1 PAUD	Guru Kelas	20-05-1995		B2
4.	Umi Zumrotul H, S. Pd	P	Jember, 10 Juli 1984	S1 PAUD	Guru Kelas	01-05-2005		B1
5.	Siti Hasanah, S. Pd	P	Jember, 13 Mei 1983	S1 PAUD	Guru Kelas	01-07-2008	A2	
6.	Neny Cintia Wati	P	Jember, 02 Pebruari 1996	SMA	Guru Kelas	01-11-2014		B3

E3. Data Peserta Didik**DATA ANAK DIDIK****I. Kelompok A1**

No.	Nama	L	P
1.	Ahmad Sholeh Kian Santang	L	
2.	Muhammad aditiya prasetiyo	L	
3.	Aszril Aprilio Putro	L	
4.	Nadine syahira azahwa		P
5.	Tefan nanda saputra	L	
6.	Hyoko Genta Hadi Wiguna	L	
7.	Dita Karimata Nisa		P
8.	Embun Herilya Sari		P
9.	Febrina Azzahra Nurjannah		P
10.	Febriany Gendis Cahya Wijayani		P
11.	Cantika oktia rohadatul aliya		P
12.	Syavina chiela oktavia		P
13.	Komang Anggi Putri Vania		P
14.	Ikhfadzhi Laura Hulistania		P
15.	Ibni Abdillah Fathoni	L	
16.	Ahmad nazir mustofa	L	
17.	Een dyego tacomerta	L	
18.	M Afrizal Nizam Alfarizqo	L	
Jumlah		9	9

II. Kelompok A2

No.	Nama	L	P
1.	Muhammad namam mudhofar	L	
2.	Ardan Julio Jordiawan	L	
3.	Muhammad bayu andreano	L	
4.	Marselina aura dewi		P
5.	Nazila yura ramadani		P
6.	Vlora velia ramadhani		P
7.	Putri viola noventi		P
8.	Rizki alfi syahrini		P
9.	Syarif mulyono	L	
10.	Safira eka pratiwi		P
11.	Isma Febriana Pertiwi		P
12.	Muhammad Bayu Andreano	L	
13.	Darma Nurdiansyah Putra	L	
14.	Yuriko marcelino	L	
15.	Zahratul annisa		P
16.	Jesen Yudistira Al Dafarist	L	
17.	Ayu Zuhriyatus Solekah		P
18.	Ghitsa Zahro Zahiya		P
	Jumlah	8	10

*Lampiran F Soal Pretest-Posttest***F1. Soal Pretest Kelas Eksperimen**

Nama : NAZIR.
Kelompok :
Tanggal :

Nilai
★3

Tebalkan lambang bilangan, dan pasanglah jumlah gambar dibawah ini dengan lambang bilangannya dengan cara memberi garis!

The image shows a matching exercise. On the left, there are four boxes containing different quantities of fruit: 5 oranges, 4 leaves, 4 apples, and 2 pears. On the right, there are four boxes containing the numbers 2, 4, 6, and 5. Lines are drawn from the fruit boxes to the number boxes to indicate the correct matches: 5 oranges to 5, 4 leaves to 4, 4 apples to 4, and 2 pears to 2.

F2. Soal Pretest Kelas Kontrol

Nama : HAMAM
 Kelompok :
 Tanggal :

Nilai
 ★2

Tebalkan lambang bilangan dan pasangkanlah jumlah gambar dibawah ini dengan lambang bilangannya dengan cara memberi garis!

The image shows a matching exercise. On the left, there are four boxes containing different quantities of fruit: 5 oranges, 6 leaves, 4 apples, and 2 pears. On the right, there are four boxes containing the numbers 2, 4, 6, and 5. Lines connect the fruit boxes to their corresponding numbers: 5 oranges to 5, 6 leaves to 6, 4 apples to 4, and 2 pears to 2.

F3. Soal *Posttest* Kelas Eksperimen

Nama : NAZIR
Kelompok :
Tanggal :

Nilai
★4

Hitung dan tuliskan angka sesuai dengan jumlah buah kemudian warnailah gambar buahnya!

	→	1
	→	3
	→	6
	→	7

F4. Soal Posttest Kelas Kontrol

Nama : HAMAM
 Kelompok :
 Tanggal :

Nilai
 ☆ 3

Hitung dan tuliskan angka sesuai dengan jumlah buah kemudian warnailah gambar buahnya!

Lampiran G. Gambar Media Puzzle Buah Angka

Gambar Media Puzzle Buah Angka



*Lampiran H. Analisis Data***H1. Analisis Data Uji Validitas**

I. Tabel Persiapan Uji Validitas

No.	Nama	Skor Butir Instrumen								Jumlah
		1	2	3	4	Faktor 1	5	6	Faktor 2	
1	Elang	4	4	4	4	16	4	4	8	24
2	Fatah	4	4	4	4	16	4	4	8	24
3	Putra	4	4	4	4	16	4	3	7	23
4	Irfan L	3	3	4	3	13	3	2	5	18
5	Fara	4	3	3	4	14	3	3	6	20
6	Rasti	3	3	4	3	13	4	4	8	21
7	Irfan B	4	3	4	4	15	3	3	6	21
8	Sisil	4	4	4	4	16	3	3	6	22
9	Ita	3	3	3	3	12	3	2	5	17
10	Yoka	3	3	3	3	12	3	3	6	18
11	Nina	4	4	3	3	14	3	3	6	20
12	Hesti	3	3	4	3	13	4	3	7	20

II. Uji Validitas Nomer Item 1

No.	Skor		Rangking		B	B ²
	X	Y	X	Y		
1	4	16	4	2,5	1,5	2,25
2	4	16	4	2,5	1,5	2,25
3	4	16	4	2,5	1,5	2,25
4	3	13	10	9	1	1
5	4	14	4	6,5	-2,5	6,25
6	3	13	10	9	1	1
7	4	15	4	5	-1	1
8	4	16	4	2,5	1,5	2,25
9	3	12	10	11,5	-1,5	2,25
10	3	12	10	11,5	-1,5	2,25
11	4	14	4	6,5	-2,5	6,25
12	3	13	10	9	1	1
Jumlah					0	30

$$rho_{xy} = 1 - \frac{6 \sum B^2}{N(N^2 - 1)}$$

$$rho_{xy} = 1 - \frac{6 \times 30}{12(12^2 - 1)}$$

$$rho_{xy} = 1 - \frac{180}{1716}$$

$$rho_{xy} = 1 - 0,1049$$

$$rho_{xy} = 0,8951$$

III. Uji Validitas Nomor Item 2

No.	Skor		Rangking		B	B ²
	X	Y	X	Y		
1	4	16	3	2,5	0,5	0,25
2	4	16	3	2,5	0,5	0,25
3	4	16	3	2,5	0,5	0,25
4	3	13	9	9	0	0
5	3	14	9	6,5	2,5	6,25
6	3	13	9	9	0	0
7	3	15	9	5	4	16
8	4	16	3	2,5	0,5	0,25
9	3	12	9	11,5	-2,5	6,25
10	3	12	9	11,5	-2,5	6,25
11	4	14	3	6,5	-3,5	12,25
12	3	13	9	9	0	0
Jumlah					0	48

$$rho_{xy} = 1 - \frac{6 \sum B^2}{N(N^2 - 1)}$$

$$rho_{xy} = 1 - \frac{6 \times 48}{12(12^2 - 1)}$$

$$rho_{xy} = 1 - \frac{288}{1716}$$

$$rho_{xy} = 1 - 0,1678$$

$$rho_{xy} = 0,8322$$

IV. Uji Validitas Nomor Item 3

No.	Skor		Rangking		B	B ²
	X	Y	X	Y		
1	4	16	4,5	2,5	2	4
2	4	16	4,5	2,5	2	4
3	4	16	4,5	2,5	2	4
4	4	13	4,5	9	-4,5	20,25
5	3	14	10,5	6,5	4	16
6	4	13	4,5	9	-4,5	20,25
7	4	15	4,5	5	-0,5	0,25
8	4	16	4,5	2,5	2	4
9	3	12	10,5	11,5	-1	1
10	3	12	10,5	11,5	-1	1
11	3	14	10,5	6,5	4	16
12	4	13	4,5	9	-4,5	20,25
Jumlah					0	111

$$rho_{xy} = 1 - \frac{6 \sum B^2}{N(N^2 - 1)}$$

$$rho_{xy} = 1 - \frac{6 \times 111}{12(12^2 - 1)}$$

$$rho_{xy} = 1 - \frac{666}{1716}$$

$$rho_{xy} = 1 - 0,3881$$

$$rho_{xy} = 0,6119$$

V. Uji Validitas Nomor Item 4

No.	Skor		Rangking		B	B ²
	X	Y	X	Y		
1	4	16	3,5	2,5	1	1
2	4	16	3,5	2,5	1	1
3	4	16	3,5	2,5	1	1
4	3	13	9,5	9	0,5	0,25
5	4	14	3,5	6,5	-3	9
6	3	13	9,5	9	0,5	0,25
7	4	15	3,5	5	-1,5	2,25
8	4	16	3,5	2,5	1	1
9	3	12	9,5	11,5	-2	4
10	3	12	9,5	11,5	-2	4
11	3	14	9,5	6,5	3	9
12	3	13	9,5	9	0,5	0,25
Jumlah					0	33

$$rho_{xy} = 1 - \frac{6 \sum B^2}{N(N^2 - 1)}$$

$$rho_{xy} = 1 - \frac{6 \times 33}{12(12^2 - 1)}$$

$$rho_{xy} = 1 - \frac{198}{1716}$$

$$rho_{xy} = 1 - 0,1154$$

$$rho_{xy} = 0,8846$$

VI. Uji Validitas Nomor Item 5

No.	Skor		Rangking		B	B ²
	X	Y	X	Y		
1	4	8	3	2	1	1
2	4	8	3	2	1	1
3	4	7	3	4,5	-1,5	2,25
4	3	5	9	11,5	-2,5	6,25
5	3	6	9	8	1	1
6	4	8	3	2	1	1
7	3	6	9	8	1	1
8	3	6	9	8	1	1
9	3	5	9	11,5	-2,5	6,25
10	3	6	9	8	1	1
11	3	6	9	8	1	1
12	4	7	3	4,5	-1,5	2,25
Jumlah					0	25

$$rho_{xy} = 1 - \frac{6 \sum B^2}{N(N^2 - 1)}$$

$$rho_{xy} = 1 - \frac{6 \times 25}{12(12^2 - 1)}$$

$$rho_{xy} = 1 - \frac{150}{1716}$$

$$rho_{xy} = 1 - 0,0874$$

$$rho_{xy} = 0,9126$$

VII. Uji Validitas Nomor Item 6

No.	Skor		Rangking		B	B ²
	X	Y	X	Y		
1	4	8	2	2	0	0
2	4	8	2	2	0	0
3	3	7	7	4,5	2,5	6,25
4	2	5	11,5	11,5	0	0
5	3	6	7	8	-1	1
6	4	8	2	2	0	0
7	3	6	7	8	-1	1
8	3	6	7	8	-1	1
9	2	5	11,5	11,5	0	0
10	3	6	7	8	-1	1
11	3	6	7	8	-1	1
12	3	7	7	4,5	2,5	6,25
Jumlah					0	17,5

$$rho_{xy} = 1 - \frac{6 \sum B^2}{N(N^2 - 1)}$$

$$rho_{xy} = 1 - \frac{6 \times 17,5}{12(12^2 - 1)}$$

$$rho_{xy} = 1 - \frac{105}{1716}$$

$$rho_{xy} = 1 - 0,0612$$

$$rho_{xy} = 0,9388$$

H2. Analisis Data Uji Reliabilitas

I. Tabel persiapan Uji Reliabilitas

No.	Nomor Item			Jumlah	Nomor Item			Jumlah	Jumlah Keseluruhan
	1	3	5		2	4	6		
1	4	4	4	12	4	4	4	12	24
2	4	4	4	12	4	4	4	12	24
3	4	4	4	12	4	4	3	11	23
4	3	4	3	10	3	3	2	8	18
5	4	3	3	10	3	4	3	10	20
6	3	4	4	11	3	3	4	10	21
7	4	4	3	11	3	4	3	10	21
8	4	4	3	11	4	4	3	11	22
9	3	3	3	9	3	3	2	8	17
10	3	3	3	9	3	3	3	9	18
11	4	3	3	10	4	3	3	10	20
12	3	4	4	11	3	3	3	9	20

II. Uji Reliabilitas Instrumen

No	Skor		Rangking		B	B ²
	X	Y	X	Y		
1	12	12	2	1,5	0,5	0,25
2	12	12	2	1,5	0,5	0,25
3	12	11	2	3,5	-1,5	2,25
4	10	8	9	11,5	-2,5	6,25
5	10	10	9	6,5	2,5	6,25
6	11	10	5,5	6,5	-1	1
7	11	10	5,5	6,5	-1	1
8	11	11	5,5	3,5	2	4
9	9	8	11,5	11,5	0	0
10	9	9	11,5	9,5	2	4
11	10	10	9	6,5	2,5	6,25
12	11	9	5,5	9,5	-4	16
Jumlah					0	47,5

$$rho_{xy} = 1 - \frac{6 \sum B^2}{N(N^2 - 1)}$$

$$rho_{xy} = 1 - \frac{6 \times 47,5}{12(12^2 - 1)}$$

$$rho_{xy} = 1 - \frac{285}{1716}$$

$$rho_{xy} = 1 - 0,1661$$

$$rho_{xy} = 0,8339$$

$$R_{11} = \frac{2 \times rxy \text{ splithalf}}{1 + rxy \text{ splithalf}}$$

$$= \frac{2 \times 0,8339}{1 + 0,8339}$$

$$= \frac{1,6678}{1,8339} = 0,9094$$

H3. Analisis Data Hasil Penelitian

I. Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen

No	Nama	Indikator						Jumlah	Skor
		Angka				Warna			
		1	2	3	4	5	6		
1	Kian	2	2	3	2	2	2	13	54
2	Aszril	1	2	2	1	2	2	10	42
3	Rima	3	3	3	3	3	3	18	75
4	Febri	2	2	3	2	3	3	15	63
5	Febrina	2	2	2	2	2	2	12	50
6	Thoni	2	2	2	2	2	2	12	50
7	Laura	2	3	3	2	2	3	15	63
8	Nizam	3	3	3	3	3	2	17	71
9	Adit	2	2	2	2	2	2	12	50
10	Rara	3	3	3	3	2	3	17	71
11	Chiela	3	3	3	3	2	2	16	67
12	Tefan	2	3	3	2	1	1	12	50
13	Yoko	2	3	3	2	2	2	14	58
14	Nisa	2	3	3	2	3	3	16	67
15	Cantika	3	3	3	3	2	3	17	71
16	Embun	3	3	3	3	3	3	18	75
17	Nazir	3	3	3	3	3	3	18	75
18	Een	1	2	2	1	2	2	10	42

II. Hasil *Pretest* Kelas Kontrol

No	Nama	Indikator						Jumlah	Skor
		Angka				Warna			
		1	2	3	4	5	6		
1	Ardan	1	2	2	1	2	2	10	42
2	Ayu	2	3	3	2	2	2	14	58
3	Bayu	2	3	3	2	2	2	14	58
4	Darma	2	3	3	2	3	3	16	67
5	Sasa	3	3	3	3	3	2	17	71
6	Izma	2	3	3	2	3	2	15	63
7	Jesen	2	3	3	2	3	3	16	67
8	Anggi	3	3	3	3	3	3	18	75
9	Aura	2	3	2	2	2	2	13	54
10	Hamam	2	3	3	2	2	2	14	58
11	Nazila	2	3	3	2	3	3	16	67
12	Putri	2	3	3	2	2	2	14	58
13	Syahrini	1	2	2	1	2	1	9	38
14	Fira	2	3	3	2	3	2	15	63
15	Syarif	3	3	3	3	2	2	16	67
16	Vlora	3	3	3	3	3	3	18	75
17	Yuriko	1	2	2	1	2	2	10	42
18	Yulita	2	3	3	2	2	2	14	58

III. Hasil *Post Test* Kelas Eksperimen

No	Nama	Indikator						Jumlah	Skor
		Angka				Warna			
		1	2	3	4	5	6		
1	Kian	3	3	4	3	4	3	20	83
2	Aszril	3	4	4	3	3	3	20	83
3	Rima	4	4	4	4	4	4	24	100
4	Febri	3	3	4	3	4	4	21	88
5	Febrina	3	4	4	3	4	3	21	88
6	Thoni	3	4	4	4	4	3	22	92
7	Laura	4	4	4	4	4	4	24	100
8	Nizam	4	4	3	3	3	3	20	83
9	Adit	3	3	3	3	4	3	19	79
10	Rara	4	4	4	3	4	4	23	96
11	Chiela	4	4	4	3	4	4	23	96
12	Tefan	4	3	3	3	3	3	19	79
13	Yoko	3	4	4	3	4	3	21	88
14	Nisa	4	4	4	3	3	3	21	88
15	Cantika	3	4	3	3	4	4	21	88
16	Embun	3	4	4	3	4	3	21	88
17	Nazir	4	4	4	4	4	4	24	100
18	Een	3	4	4	3	3	3	20	83

IV. Hasil *Post Test* Kelas Kontrol

No	Nama							Jumlah	Skor
		Angka				Warna			
		1	2	3	4	5	6		
1	Ardan	2	4	4	2	3	3	18	75
2	Ayu	3	4	4	2	3	2	18	75
3	Bayu	2	3	3	2	3	2	15	63
4	Darma	2	4	4	2	3	3	18	75
5	Sasa	3	4	4	3	3	2	19	79
6	Izma	3	4	4	2	3	2	18	75
7	Jesen	3	3	3	2	4	4	19	79
8	Anggi	3	4	4	3	4	4	22	92
9	Aura	3	3	3	2	3	2	16	67
10	Hamam	3	3	3	2	3	3	17	71
11	Nazila	3	4	4	3	3	3	20	83
12	Putri	3	3	3	2	4	3	18	75
13	Syahrini	2	2	2	2	2	2	12	50
14	Fira	2	3	3	2	3	2	15	63
15	Syarif	3	3	3	3	4	3	19	79
16	Vlora	4	4	4	3	4	4	23	96
17	Yuriko	2	3	3	2	3	2	15	63
18	Yulita	2	3	3	2	3	3	16	67

V. Tabel Selisih *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

Hasil <i>Posttest</i>	Hasil <i>Pretest</i>	Hasil Selisih
83	54	29
83	42	41
100	75	25
88	63	25
88	50	38
92	50	42
100	63	37
83	71	12
79	50	29
96	71	25
96	67	29
79	50	29
88	58	30
88	67	21
88	71	17
88	75	13
100	75	25
83	42	41

VI. Tabel Selisih *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

Hasil <i>Posttest</i>	Hasil <i>Pretest</i>	Hasil Selisih
75	42	33
75	58	17
63	58	5
75	67	8
79	71	8
75	63	12
79	67	12
92	75	17
67	54	13
71	58	13
83	67	16
75	58	17
50	38	12
63	63	0
79	67	12
96	75	21
63	42	21
67	58	9

*Lampiran I. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)***II. RPPH Treatment Pertama Kelas Eksperimen**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
(RPPH)**

Usia / Kelompok : 4-5 tahun / A
Semester : 2
Tema / Sub Tema : Tanaman / Tanaman Buah
Hari / Tanggal : Jum'at / 25 Mei 2018

Kompetensi Inti : 1, 2, 3, 4
Kompetensi Dasar : 1.1, 3.3-4.3, 3.5-4.5, 2.4, 3.15-4.15, 2.12
Metode : Tanya jawab, demonstrasi, pemberian tugas
Media / Sumber Belajar : Puzzle buah angka, LKA, pensil

Langkah-langkah Kegiatan:

I. PEMBUKAAN

- Baris didepan kelas
- Salam dan berdo'a
- Menyanyi "senenge-senenge"
- Menyebutkan ciptaan Allah (buah – buahan)
- Meniru gerakan pohon mangga ditiup angin

II. INTI

- Menjelaskan tentang berbagai macam jenis buah-buahan
- Tanya jawab tentang berbagai macam warna buah-buahan dan angka
- Bermain puzzle buah angka
- Memberikan tugas kepada anak menghubungkan gambar buah dengan angka sesuai jumlahnya

III. ISTIRAHAT

- Makan, minum bermain

IV. PENUTUP

- Menyanyi "sayonara"

- Diskusi kegiatan hari ini dan informasi kegiatan esok hari
- Berdo'a sesudah belajar/salam/pulang

Jum'at, 25 Mei 2018

Mahasiswa



Putri Intan Rahayu
NIM. 140210205020

Mengetahui,

Kepala TK



Mu'alifah, S. Pd

Guru Kelas



Umi Zumrotul H, S. Pd

12. RPPH *Treatment* Pertama Kelas Kontrol

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
(RPPH)**

Usia / Kelompok	: 4-5 tahun / A
Semester	: 2
Tema / Sub Tema	: Tanaman / Tanaman Buah
Hari / Tanggal	: Sabtu / 26 Mei 2018

Kompetensi Inti	: 1, 2, 3, 4
Kompetensi Dasar	: 1.1, 3.3-4.3, 3.5-4.5, 2.4, 3.15-4.15, 2.12
Metode	: Tanya jawab, demonstrasi, pemberian tugas
Media / Sumber Belajar	: LKA, pensil, spidol

Langkah-langkah Kegiatan:

I. PEMBUKAAN

- Baris didepan kelas
- Salam dan berdo'a
- Menyanyi "senenge-senenge"
- Menyebutkan ciptaan Allah (buah – buahan)
- Meniru gerakan pohon mangga ditiup angin

II. INTI

- Menjelaskan tentang berbagai macam jenis buah-buahan
- Tanya jawab tentang berbagai macam warna buah-buahan dan angka
- Memberikan tugas kepada anak menghubungkan gambar buah dengan angka sesuai jumlahnya

III. ISTIRAHAT

- Makan, minum bermain

IV. PENUTUP

- Menyanyi "sayonara"

- Diskusi kegiatan hari ini dan informasi kegiatan esok hari
- Berdo'a sesudah belajar/salam/pulang

Sabtu, 26 Mei 2018

Mahasiswa



Putri Intan Rahayu
NIM. 140210205020

Mengetahui,

Kepala TK



Mu'alifah, S. Pd

Guru Kelas



Siti Hasanah, S. Pd

13. RPPH *Treatment* Kedua Kelas Eksperimen

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
(RPPH)

Usia / Kelompok : 4-5 tahun / A
Semester : 2
Tema / Sub Tema : Tanaman / Tanaman Buah
Hari / Tanggal : Senin / 28 Mei 2018

Kompetensi Inti : 1, 2, 3, 4
Kompetensi Dasar : 1.2, 3.3-4.3, 3.5-4.5, 2.4, 3.15-4.15, 2.10
Metode : Tanya jawab, demonstrasi, pemberian tugas
Media / Sumber Belajar : Puzzle buah angka, LKA, pensil

Langkah-langkah Kegiatan:

I. PEMBUKAAN

- Baris didepan kelas
- Salam dan berdo'a
- Menyanyi "Aku pohon mangga"
- Menyanyi "Tebak buah-buahan"
- Menyebutkan ciptaan Allah (buah – buahan)
- Meniru gerakan pohon mangga ditiup angin

II. INTI

- Menjelaskan tentang berbagai macam jenis buah-buahan
- Tanya jawab tentang berbagai macam warna buah-buahan dan angka
- Bermain puzzle buah angka
- Memberikan tugas kepada anak mewarnai gambar buah-buahan
- Menulis angka sesuai jumlah gambar buah

III. ISTIRAHAT

- Makan, minum bermain

IV. PENUTUP

- Menyanyi "sayonara"
- Diskusi kegiatan hari ini dan informasi kegiatan esok hari
- Berdo'a sesudah belajar/salam/pulang

Senin, 28 Mei 2018

Mahasiswa



Putri Intan Rahayu
NIM. 140210205020

Mengetahui,

Kepala TK



Mu'alifah, S. Pd

Guru Kelas



Umi Zumrotul H, S. Pd

14. RPPH Treatment Kedua Kelas Kontrol

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
(RPPH)**

Usia / Kelompok : 4-5 tahun / A
Semester : 2
Tema / Sub Tema : Tanaman / Tanaman Buah
Hari / Tanggal : Rabu / 30 Mei 2018

Kompetensi Inti : 1, 2, 3, 4
Kompetensi Dasar : 1.2, 3.3-4.3, 3.5-4.5, 2.4, 3.15-4.15, 2.10
Metode : Tanya jawab, demonstrasi, pemberian tugas
Media / Sumber Belajar : LKA, pensil, spidol

Langkah-langkah Kegiatan:

I. PEMBUKAAN

- Baris didepan kelas
- Salam dan berdo'a
- Menyanyi "Aku pohon mangga"
- Menyanyi "Tebak buah-buahan"
- Menyebutkan ciptaan Allah (buah – buahan)
- Meniru gerakan pohon mangga ditiup angin

II. INTI

- Menjelaskan tentang berbagai macam jenis buah-buahan
- Tanya jawab tentang berbagai macam warna buah-buahan dan angka
- Memberikan tugas kepada anak mewarnai gambar buah-buahan
- Menulis angka sesuai jumlah gambar buah

III. ISTIRAHAT

- Makan, minum bermain

IV. PENUTUP

- Menyanyi "sayonara"

- Diskusi kegiatan hari ini dan informasi kegiatan esok hari
- Berdo'a sesudah belajar/salam/pulang

Rabu, 30 Mei 2018

Mahasiswa



Putri Intan Rahayu
NIM. 140210205020

Mengetahui,

Kepala TK



Mu'alifah, S. Pd

Guru Kelas



Siti Hasanah, S. Pd

Lampiran J. Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran



Gambar 1. Foto Kegiatan *Pretest* Kelas Eksperimen



Gambar 2. Foto Kegiatan *Pretest* Kelas Kontrol



Gambar 3. Foto Kegiatan *Treatment* Kelas Eksperimen



Gambar 4. Foto Kegiatan *Treatment* Kelas Kontrol



Gambar 5. Foto kegiatan posttest kelas kontrol



Gambar 6. Foto kegiatan posttest kelas eksperimen

Lampiran K. Surat 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 Fax: 0331-332475
Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor : 4 0 1 1 /UN25.1.5/LT/2018
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

18 MAY 2018

Yth. Kepala TK AL HIDAYAH 75
Jember

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

Nama : Putri Intan Rahayu
NIM : 140210205020
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Berkenaan dengan penyelesaian studinya, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan penelitian di TK AL HIDAYAH 75 Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember dengan judul "Pengaruh Permainan *Puzzle* Buah Angka Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A di TK AL HIDAYAH 75 Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2017/2018".

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

Demikian atas perkenan dan kerjasama yang baik, kami sampaikan terimakasih.

a.n. Dekan
Wakil Dekan I,



Prof. Dr. Suratno, M.Si
NIP.19670625 199203 1 003

Lampiran L. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian

PENDIDIKAN TAMAN KANAK-KANAK
AL HIDAYAH 75
Tegal Rejo – Sabrang – Ambulu – Jember

SURAT KETERANGAN
Nomor : 22/TK.ALHID/V/2018

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Mu'alifah, S.Pd
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : TK AL HIDAYAH 75

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Putri Intan Rahayu
Nim : 140210205020
Jurusan : Ilmu Pendidikan / PG PAUD
Perguruan tinggi : Universitas Jember

Telah melakukan penelitian di TK AL HIDAYAH 75 Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember, dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul Pengaruh Permainan Permainan *Puzzle* Buah Angka terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A di TK AL HIDAYAH 75 Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2017/2018.

Demikian surat keterangan ini di buat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 30 Mei 2018

Kepala TK



Mu'alifah
Mu'alifah, S. Pd

*Lampiran M. Biodata Mahasiswa***BIODATA MAHASISWA**

Nama : PUTRI INTAN RAHAYU
 Tempat Tanggal Lahir : Jember, 9 Juli 1996
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Alamat Asal : Dusun Tegal Banteng, RT 005 RW 007
 Kesilir, Wuluhan, Jember
 Alamat Tinggal : Jl. Jawa VI No. 10B
 Telepon : 082140700322
 E-mail : rahayuputriintan@gmail.com
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
 Jurusan : Ilmu Pendidikan
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Latar Belakang Pendidikan :

No.	PENDIDIKAN	TEMPAT	TAHUN LULUS
1.	TK AL HIDAYAH 75	Ambulu-Jember	2002
2.	MIMA 24 MIFTAHUL ULUM	Ambulu-Jember	2008
3.	MTs AL-AMIEN	Ambulu-Jember	2011
4.	SMA N Ambulu	Ambulu-Jember	2014
5.	Universitas Jember	Jember	2018