

**UPAYA GURU DALAM MENGEMBANGKAN  
KOGNITIF ANAK MELALUI PERMAINAN *PUZZLE*  
PADA USIA 5-6 TAHUN DI R.A EL-SYAHRA  
PERUMNAS PIJORKOLING KECAMATAN  
PADANGSIDIMPUAN TENGGARA**



**SKRIPSI**

*Diajukan sebagai Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
dalam Bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

**Oleh**

**APRIDA YANI BATUBARA  
NIM. 1920600018**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**

**SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN**

**2024**

**UPAYA GURU DALAM MENGEMBANGKAN  
KOGNITIF ANAK MELALUI PERMAINAN *PUZZLE*  
PADA USIA 5-6 TAHUN DI R.A EL-SYAHRA  
PERUMNAS PIJORKOLING KECAMATAN  
PADANGSIDIMPUAN TENGGARA**



**SKRIPSI**

*Diajukan sebagai Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
dalam Bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

**Oleh**

**APRIDA YANI BATUBARA  
NIM. 1920600018**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**

**SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN**

**2024**

**UPAYA GURU DALAM MENGEMBANGKAN  
KOGNITIF ANAK MELALUI PERMAINAN *PUZZLE*  
PADA USIA 5-6 TAHUN DI R.A EL-SYAHRA  
PERUMNAS PIJORKOLING KECAMATAN  
PADANGSIDIMPUAN TENGGARA**



**SKRIPSI**

*Diajukan sebagai Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
dalam Bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

Oleh

**APRIDA YANI BATUBARA  
NIM. 1920600018**



**PEMBIMBING I**

**Drs. H. Abdul Sattar Daulay, M. Ag  
NIP. 196805171993031003**

**PEMBIMBING II**

**Rahmadani Tanjung, M. Pd  
NIP. 199106292019032008**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN**

**2024**

**SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING**

Hal: *Skripsi*

**an. Aprida Yani Batubara**

Padangsidempuan, 15 Juli 2024

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
di-

Padangsidempuan

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan sepenuhnya terhadap skripsi a.n Aprida Yani Batubara yang berjudul "**Upaya Guru dalam Mengembangkan Kognitif Anak Melalui Permainan *Puzzle* Pada Usia 5-6 Tahun di R.A El- Syahra Perumnas Pijorkoling Kecamatan Padangsidempuan Tenggara**", maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar sarjana pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudari tersebut dapat menjalani sidang munaqosyah untuk mempertanggung jawabkan skripsi ini.

Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

PEMBIMBING I



**Drs. H. Abdul Sattar Daulay, M. Ag**  
NIP.196805171993031003

PEMBIMBING II



**Rahmadani Tanjung, M.Pd**  
NIP.199106292019032008

## SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, bahwa saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Aprida Yani Batubara  
NIM : 1920600018  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Judul Skripsi/Tesis : Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Melalui Permainan *Puzzle* Pada Usia 5-6 Tahun di R.A El-Syahra Perumnas Pijorkoling Kecamatan Padangsidimpuan Tenggara

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah Menyusun skripsi/ tesis ini sendiri tanpa meminta bantuan yang tidak syah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan Kode Etik Mahasiswa Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan Pasal 14 Ayat 4 Tahun 2014.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam Pasal 19 Ayat 4 Tahun 2014 tentang Kode Etik Mahasiswa Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidimpuan, 25 Juni 2024 Saya  
yang Menyatakan,



Aprida Yani Batubara  
NIM. 1920600018

## SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

---

Sebagai civitas akademika Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aprida Yani Batubara  
NIM : 1920600018  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Hak Bebas Royalty Noneklusif (*Non Exclusive Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul **Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Melalui Permainan puzzle Pada Usia 5-6 Tahun di R.A El-Syakra Perumnas Pijorkoling Kecamatan Padangsidempuan Tenggara**. Dengan Hak Bebas Royalty Noneklusif ini Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/ formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai peneliti dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Padangsidempuan

Pada Tanggal : 25 Juni 2024

Saya yang Menyatakan,



Aprida Yani Batubara

NIM. 1920600018



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH ALI HASAN AHMAD**

**ADDARY PADANGSIDIMPUAN  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5SihitangKota Padangsidimpuan22733  
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

**DEWAN PENGUJI  
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI**

Nama : Aprida Yani Batubara  
NIM : 1920600018  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Judul Skripsi : Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Melalui Permainan *Puzzle* Pada Usia 5-6 Tahun di R.A El-Syahra Perumnas Pijorkoling Kecamatan Padangsidimpuan Tenggara.

Ketua

Dr. Erna Ikawati, M.Pd.  
NIP. 197912052008012012

Sekretaris

Dina Khairjah, M.Pd  
NIP. 19951004202312032

Anggota

Dr. Erna Ikawati, M.Pd  
NIP. 197912052008012012

Dina Khairjah, M.Pd  
NIP. 19951004202312032

Rahmadani Tanjung, M.Pd.  
NIP. 199106292019032008

Agung Kaisar Siregar, M.Pd  
NIDN. 2008099105

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di

Tanggal

Pukul

Hasil/Nilai

Indesk Prediksi Kumulatif

Predikat

: Ruang Ujian Sidang Munaqasyah Prodi PIAUD

: 19 Juli 2024

: 14.00 WIB s/d Selesai

: Lulus, 81,75 (A)

: 3,55

: Pujian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidempuan 22733  
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022  
Website: [uinsyahada.ac.id](http://uinsyahada.ac.id)

**PENGESAHAN**

Judul Skripsi : Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Melalui Permainan *Puzzle* Pada Usia 5-6 Tahun Di R.A El-Syakra Perumnas Pijorkoling, Kecamatan Padangsidempuan Tenggara

Ditulis oleh : Aprida Yani Batubara

NIM : 1920600018

Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ PIAUD

Telah dapat diterima untuk memenuhi sebagai persyaratan  
Dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Padangsidempuan, 15 Juli 2024  
Dekan



Dr. Laila Hilda, M. Si.  
NIP. 197206202000032002



## ABSTRAK

**Nama** : Aprida Yani Batubara  
**NIM** : 1920600018  
**Judul Skripsi** : Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Melalui Permainan *Puzzle* Pada Usia 5-6 Tahun di R.A El- Syahra Perumnas Pijorkoling Kecamatan Padangsidempuan Tenggara

Latar belakang masalah pada penelitian ini adalah rendahnya kemampuan anak menjadi petunjuk adanya kecenderungan, kelemahan sekaligus kesulitan belajar, yang dalam hal ini adanya kesulitan dalam membedakan angka 6 dengan angka 9, anak kesulitan membedakan antara huruf kecil yaitu huruf b, d dan p, anak kesulitan dalam mengurutkan dari ukuran yang paling kecil hingga ukuran yang paling besar. Penelitian ini dilakukan di R.A El-Syahra Perumnas Pijorkoling Kecamatan Padangsidempuan Tenggara dengan tujuan untuk mengetahui upaya guru dalam mengembangkan kognitif anak melalui permainan *puzzle* di R.A El-Syahra Perumnas Pijorkoling Kecamatan Padangsidempuan Tenggara. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan penelitian kualitatif deskriptiv. Subjek penelitian ini adalah 2 orang guru dan peserta didik kelompok B usia 5-6 tahun yang berjumlah 13 peserta didik di R.A El-Syahra Perumnas Pijorkoling Kecamatan Padangsidempuan Tenggara. Penelitian ini dilakukan di R.A El-Syahra dengan sumber data adalah kepala sekolah dan guru kelas B R.A El-Syahra. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan teknik keabsahan data menggunakan triangulasi, pembahasan sejawat memperpanjang keikutsertaan. Adapun teknik pengolahan dan analisis data yaitu, reduksi data, penyajian data, kesimpulan dan verifikasi data. Hasil penelitiannya menunjukkan 1). Upaya guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui permainan *puzzle* di R.A El-Syahra yaitu, Persiapan belajar sebelum pembelajaran dimulai guru menyiapkan atau memilih tema jenis *puzzle* apa yang akan dimainkan, menjelaskan permainan *puzzle* guru menjelaskan cara bermain kepada anak dengan cara mencocokkan kepingan *puzzle* sesuai dengan papan *puzzlanya* dan menyesuaikan warnanya, memberi motivasi terhadap anak dalam bermain *puzzle* guru selalu memberi motivasi, dorongan kepada anak seperti memberi pujian-pujian kecil memberi reward bintang kecil agar anak tetap semangat ketika melakukan kegiatan bermain *puzzle*. 2). Perkembangan kognitif anak melalui permainan *puzzle* di R.A El-Syahra hasil penelitiannya menunjukkan bahwa, perkembangan kognitif dari 13 anak menggunakan media *puzzle* sudah berkembang sesuai harapan (BSH). Terlihat dari hasil lembar kerja anak dan hasil kegiatan pembelajaran anak menggunakan media *puzzle* perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di R.A El-Syahra Perumnas Pijorkoling terdapat 10 dari 13 anak yang sudah berkembang sesuai harapan (BSH), 2 dari 13 anak berkembang sangat baik (BSB), dan 1 dari 13 anak mulai berkembang (MB).

**Kata Kunci** : Perkembangan Kognitif, Permainan *Puzzle*

## ABSTRACT

**Name** : Aprida Yani Batubara  
**Reg. Number** : 1920600018  
**Thesis Title** : **Teachers' Efforts in Developing Children's Cognition Through *Puzzle* Games at the Age of 5-6 Years at R.A El- Syahra Perumnas Pijorkoling, Southeast Padangsidempuan District**

The background of the problem in this study is the low ability of children to be a clue to the tendency, weakness as well as learning difficulties, which in this case there is difficulty in distinguishing the number 6 with the number 9, children have difficulty distinguishing between small letters, namely the letters b, d and p, children have difficulty sorting from the smallest size to the largest size. This research was conducted at R.A El-Syahra Perumnas Pijorkoling Southeast Padangsidempuan District with the aim of knowing the teacher's efforts in developing children's cognitive through *puzzle* games at R.A El-Syahra Perumnas Pijorkoling Southeast Padangsidempuan District. In this study researchers used descriptive qualitative research. The subjects of this study were 2 teachers and group B students aged 5-6 years totalling 13 students at R.A El-Syahra Perumnas Pijorkoling Southeast Padangsidempuan District. This research was conducted at R.A El-Syahra with the data source being the principal and class B teacher of R.A El-Syahra. The data collection methods used were observation, interview, and documentation. While the data validity technique uses triangulation, peer discussion extends participation. The data processing and analysis techniques are data reduction, data presentation, conclusions and data verification. The results of his research show 1). The teacher's efforts in developing children's cognitive abilities through *puzzle* games at R.A El-Syahra, namely, Preparation for learning before learning begins the teacher prepares or chooses what type of *puzzle* theme will be played, explains the puzzle game the teacher explains how to play to the child by matching the *puzzle* pieces according to the puzzle board and adjusting the colour, motivating children in playing *puzzles* the teacher always gives motivation, encouragement to children such as giving small compliments giving small star rewards so that children remain enthusiastic when doing *puzzle* playing activities. 2). Cognitive development of children through *puzzle* games at R.A El-Syahra the results of his research show that, cognitive development of 13 children using *puzzle* media has developed as expected (BSH). Seen from the results of children's worksheets and the results of children's learning activities using *puzzle* media, the cognitive development of children aged 5-6 years at R.A El-Syahra Perumnas Pijorkoling there are 10 out of 13 children who have developed as expected, 2 out of 13 children are developing very well, and 1 out of 13 children is starting to develop.

**Keywords:** Cognitive Development, *Puzzle* Games

## ملخص البحث

الاسم	:أبريدا ياني باتوبارا
رقم التسجيل	: ١٩٢٠٦٠٠٠٠١٨
عنوان البحث	: جهود المعلمين في تنمية إدراك الأطفال من خلال ألعاب الألغاز في سن ٦-٥ سنوات في مدرسة رودهاتول أثفال السهرة بيرومناس بيجوركولينغ في منطقة بادانغسيدمبوان الجنوبية الشرقية

إن خلفية المشكلة في هذه الدراسة هي ضعف قدرة الأطفال على أن تكون دليلاً على الميل والضعف وكذلك صعوبات التعلم، وفي هذه الحالة هناك صعوبة في تمييز الرقم ٦ من الرقم ٩، الأطفال لديهم صعوبة في التمييز بين الحروف الصغيرة وهي حروف ب، د، ع، الأطفال لديهم صعوبة في الفرز من الحجم الأصغر إلى الحجم الأكبر. تم إجراء هذا البحث في منطقة رودهاتول أثفال السياهو بيرومناس بيجوركولينغ جنوب شرق بادانجسيدمبوان الفرعية بهدف معرفة جهود المعلم في تنمية مدارك الأطفال من خلال ألعاب الألغاز في منطقة رودهاتول أثفال السياهو بيرومناس بيجوركولينغ جنوب شرق بادانجسيدمبوان الفرعية. استخدم الباحثون في هذه الدراسة البحث الكيفي الوصفي، وكان موضوع هذه الدراسة معلمين اثنين وطلاب المجموعة (ب) الذين تتراوح أعمارهم بين ٥-٦ سنوات بإجمالي ١٣ طالباً في منطقة رودهاتول أفضال السياهو في منطقة رودهاتول أفضال السياهو في بيجوركومناس بيجوركولينغ جنوب شرق بادانجسيدمبوان الفرعية. أما أساليب جمع البيانات المستخدمة فهي الملاحظة والمقابلات والتوثيق، في حين أن أسلوب صحة البيانات يستخدم التثليث ومناقشة الأقران وتوسيع نطاق المشاركة، أما أساليب معالجة البيانات وتحليلها فهي: اختزال البيانات وعرض البيانات والاستنتاجات والتحقق من البيانات، وقد أظهرت نتائج بحثه ١. جهود المعلمة في تنمية القدرات المعرفية للأطفال من خلال ألعاب الألغاز في روضة أصفهان في مدرسة روضة أصفهان في مدينة الرياض وهي: التحضير للتعلم قبل بدء التعلم حيث تقوم المعلمة بإعداد أو اختيار نوع لعبة الألغاز التي سيتم لعبها، وشرح لعبة الألغاز حيث تقوم المعلمة بشرح كيفية اللعب للطفل من خلال مطابقة قطع الألغاز حسب لوحة الألغاز وضبط اللون، وتحفيز الأطفال في لعب الألغاز حيث تقوم المعلمة دائماً بإعطاء التحفيز والتشجيع للأطفال مثل تقديم مجاملات صغيرة وإعطاء مكافآت صغيرة بنجوم حتى يبقى الأطفال متحمسين عند القيام بأنشطة لعب الألغاز ٢. التطور المعرفي للأطفال من خلال ألعاب الألغاز في روضة أطفال الساهرة تظهر نتائج بحثه أن التطور المعرفي لـ ١٣ طفلاً باستخدام وسائل الألغاز قد تطور كما هو متوقع، حيث يظهر من نتائج أوراق عمل الأطفال ونتائج أنشطة تعلم الأطفال باستخدام وسائل الألغاز التطور المعرفي للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٥-٦ سنوات في روضة أطفال الساهرة في روضة أطفال الساهرة أن هناك ١٠ أطفال من أصل ١٣ طفلاً قد تطورا كما هو متوقع، و ٢ من أصل ١٣ طفلاً يتطورون بشكل جيد جداً، وطفل واحد من أصل ١٣ طفلاً بدأ يتطور .

الكلمات المفتاحية: التطور المعرفي، ألعاب الألغاز، ألعاب الألغاز

## KATA PENGANTAR



Dengan nama Allah yang maha pemurah lagi maha penyayang, puji syukur senantiasa penulis panjatkan, berkat Taufik dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahan di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Syeikh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan dan dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat dan salam penulis haturkan kepada Baginda Nabi Besar Muhammad SAW, yang telah menuntun manusia kepada jalan kebenaran dan keselamatan.

Skripsi yang berjudul **“Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Melalui Permainan *Puzzle* Pada Usia 5-6 Tahun Di RA. El-Syahra Perumnas Pijorkoling Kecamatan, Padangsidempuan Tenggara”**. Disusun untuk melengkapi sebagian dari persyaratan dan tugas-tugas dalam rangka menyelesaikan kuliah dan memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada fakultas Tarbiyah dan ilmu keguruan, jurusan pendidikan Islam anak usia dini (PAUD).

Selama penulisan skripsi ini, penulis menemukan banyak kesulitan dan tantangan karena keterbatasan ilmu pengetahuan. Namun, berkat bimbingan dan arahan dosen pembimbing serta bantuan dan motivasi dari semua pihak skripsi ini dapat diselesaikan. Sehubungan dengan selesainya penulisan skripsi ini maka penulis mengucapkan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Drs. H. Abdul Sattar Daulay, M.Ag. Sebagai Pembimbing I dan Ibu Rahmadani Tanjung, M.Pd Sebagai pembimbing II, yang senantiasa dengan setulus hati memberikan perhatian, waktu, saran, motivasi dan bimbingan ilmiah kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Bapak Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag. Sebagai Rektor Universitas Islam Negeri Syeikh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan. Dan Bapak Wakil Rektor bidang akademik dan pengembangan lembaga, Bapak Wakil Rektor bidang administrasi umum perencanaan keuangan, Bapak Wakil Rektor bidang kemahasiswaan dan kerjasama.
3. Ibu Dr. Lelya Hilda, M.Si., Sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah dan ilmu keguruan dan Ibu Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi.,M.A. Sebagai wakil dekan bidang akademik Universitas Islam Negeri Syeikh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan sekaligus penasehat akademik yang telah memberikan arahan, bimbingan dan masukan dalam proses perkuliahan.
4. Ibu Rahmadani Tanjung, M.Pd Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Syeikh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Serta Bapak atau Ibu dosen dan pegawai administrasi program pendidikan Islam anak usia dini.
5. Bapak kepala perpustakaan serta pegawai perpustakaan yang telah memberikan fasilitas bagi peneliti untuk memperoleh buku-buku dalam menyelesaikan skripsi ini.

6. Ibu Erli Suryani S.Pd selaku kepala sekolah RA. El-Syahra yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian ini, dan Seluruh guru-guru di RA. El-Syahra Perumnas Pijorkoling Kecamatan Padangsidempuan Tenggara.
7. Teristimewa penulis sampaikan terima kasih sedalam-dalamnya kepada kedua Orangtua Tercinta, Ayahanda Hasan Basri Batubara dan Ibunda Parida Hairani Siregar yang telah bersusah payah membesarkan, mengasuh, dan menafkahi, serta memberikan kasih sayang, motivasi, dukungan serta Do'a tulus yang mengiringi di setiap langkah penulis, segala jasa dan kebaikan tak mungkin akan terbalaskan dengan apapun untuk mengimbangnya. Rasa lelah yang ibunda dan Ayahanda rasakan akan menjadi penyemangat penulis untuk selalu berusaha dengan sebaik baiknya agar dapat membuat Ibunda dan Ayahanda bangga dan sedikit mengobati rasa lelah yang selama ini dirasakan. Semoga Ibunda dan Ayahanda selalu dalam lindungan Rabbi.
8. Teristimewa juga penulis sampaikan kepada Satu-satunya Saudari kandung tercinta kaka perempuan saya Rosita Ulfah Batubara yang telah memberikan keceriaan, motivasi dan semangat, sekaligus support system terbaik saya dalam menyelesaikan skripsi ini. dan teruntuk abang ipar saya Abdul Hari Sandi Nasution yang tidak lupa selalu memberikan nasehat dan dukungan serta menguatkan peneliti dalam menyelesaikan pendidikan. Serta seluruh keluarga besar tercinta yang telah memberikan semangat dan motivasi.

9. Teman tersayang mulai dari asrama, satu musyrifah, satu jurusan sekaligus kawan curhat terbaik Elvia Riza yang selalu memberi semangat, motivasi, dorongan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Teman seperjuangan Naila bintang harahap yang juga tidak lupa memberi semangat, dorongan dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Teman-teman seperjuangan PIAUD angkatan 2019 di Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang selalu saling memberikan semangat serta berjuang bersama dalam menyelesaikan tugas masing-masing yaitu penulisan skripsi.
12. Serta semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu dalam penulisan skripsi ini. Semoga Allah SWT, melimpahkan rahmat dan karunianya kepada kita semua.

Peneliti menutup dengan mengucapkan rasa syukur yang tak terhingga kepada Allah SWT. Peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik berkat rahmat dan karunia-nya skripsi ini mungkin masih memiliki banyak kekurangan Karena peneliti menyadari sepenuhnya akan keterbatasan kemampuan dan pengalamannya. Akhir kata, peneliti mempersembahkan karya ini dengan segala kerendahan hati berharap pembaca dan peneliti dapat memperoleh manfaat.

Padangsidempuan, Mei 2024

APRIDA YANI BATUBARA  
NIM. 19 206 00018

## DAFTAR ISI

Halaman

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI</b>	
<b>DEWAN PENGUJI SIDANG MUNAQASYAH</b>	
<b>PENGESAHAN DEKAN</b>	
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Batasan Masalah/Fokus Masalah.....	5
C. Batasan Istilah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Kegunaan Penelitian .....	8
G. Sistematika Pembahasan.....	9
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Kajian Teori .....	11
1. Upaya Guru .....	11
2. Fungsi Guru .....	12
3. Perkembangan Kognitif .....	13
a. Pengertian Kognitif .....	13
b. Teori Perkembangan Kognitif.....	15
c. Tahap-Tahap Perkembangan Kognitif .....	18
d. Pengembangan Kognitif Anak .....	20
e. Indikator Perkembangan Kognitif.....	21
f. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kognitif .....	23
4. Permainan <i>Puzzle</i> .....	25
a. Pengertian Permainan <i>Puzzle</i> .....	25
b. Manfaat Permainan <i>Puzzle</i> .....	27
c. Tujuan Permainan <i>Puzzle</i> .....	28
d. Jenis-Jenis Media <i>Puzzle</i> .....	28
e. Langkah-Langkah Penggunaan Media <i>Puzzle</i> .....	29
f. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Puzzle</i> .....	30
5. Pengembangan Kognitif Anak Melalui Permainan <i>Puzzle</i> .....	31
6. Karakteristik Anak Usia Dini 5-6 Tahun .....	32
B. Penelitian yang Relevan .....	32



<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Waktu dan Lokasi Penelitian .....	36
B. Jenis dan Metode Penelitian .....	36
C. Subjek Penelitian .....	37
D. Sumber Data .....	37
E. Teknik Pengumpulan Data .....	38
F. Teknik Penjamin Keabsahan Data.....	39
G. Teknik Pengolahan Data dan Analisis Data .....	40
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN</b>	
A. Temuan Umum .....	42
1. Sejarah Berdirinya R.A El-Syakra .....	42
2. Fungsi Berdirinya R.A El-Syakra Perumnas Pijorkoling .....	43
3. Tujuan Pendidikan R.A El-Syakra Perumnas Pijorkoling .....	44
4. Visi dan Misi R.A El-Syakra .....	44
5. Keadaan Guru .....	45
6. Keadaan Peserta Didik.....	45
7. Sarana dan Prasarana .....	46
B. Temuan Khusus .....	46
C. Analisis Hasil Penelitian.....	65
D. Keterbatasan Penelitian .....	69
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	70
B. Saran .....	71
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 4.1 Keadaan Guru R.A El-Syhra Perumnas Pijorkoling .....	45
Tabel 4.2 Keadaan Peserta Didik .....	45
Tabel 4.3 Sarana dan Prasarana .....	46
Tabel 4.4 Hasil Observasi Aspek Perkembangan Kognitif Anak .....	55

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar, yang merupakan suatu upaya pembinaan untuk ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar peserta didik memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.<sup>1</sup>

Proses dan pembelajaran pada anak usia dini hendaknya dilakukan dengan memberikan konsep yang bermakna bagi anak melalui pengalaman nyata, hanya pengalaman nyatalah yang memungkinkan anak menunjukkan aktivitas dan rasa ingin tahu secara optimal dan menempatkan posisi pendidikan sebagai pendamping, pembimbing serta fasilitator bagi anak.

Usia dini adalah sosok individu yang mengalami suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Sebagai dasar perencanaan pendidikan terdapat tujuan standar nasional pendidikan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional yang bermutu. Taman kanak-kanak adalah suatu program kegiatan belajar mengajar yang usia mulai dari 4-6 tahun.<sup>2</sup> Bertujuan untuk membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik

---

<sup>1</sup> Moh Fauzddin, "Useful Of Games For Optimalize Cognitive Aspects In Early Childhood Education," *Jurnal Obsesi*, Vol. 2, Nomor 2, Juni 2018, hlm. 163

<sup>2</sup> Dra. Moeslichalent, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*, (Jakarta : PT RINEKA CIPTA, 2014), hlm. 3

dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya. Pada masa ini anak mengalami perkembangan berbagai aspek, seperti aspek bahasa, agama, motorik, kognitif, Sosial-Emosional, moral dan seni.

Perkembangan kognitif pada umumnya sangat berhubungan dengan perkembangan motorik. Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi, sehingga dapat berpikir. Perkembangan kognitif adalah proses dimana individu dapat meningkatkan kemampuan dalam menggunakan pengetahuannya. Kognisi adalah fungsi mental yang meliputi persepsi, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah., istilah kognisi (Cognational) dimaknai sebagai strategi untuk mereduksi kompleksitas duni,, kognisi juga dimaknai sebagai cara bagaimana manusia menggambarkan pengalaman dunia dan bagaimana mengorganisasikan pengalaman mereka.

Perkembangan kognitif merupakan sebuah kemampuan daya pikir pada pendidikan anak usia dini yang dilakukan melalui panca indera. Pengembangan daya pikir dilakukan dalam memecahkan masalah dan menyelesaikan konteks dan proses pembelajaran dengan prinsip bermain sambil belajar sesuai dengan dunia dan karakteristik anak.

Teori perkembangan kognitif menurut Piaget menyatakan bahwa anak secara aktif membangun pemahaman mengenai dunia dan melalui empat tahapan perkembangan kognitif tersebut adalah tahap sensorimotor, tahap Pra-Operasional, Tahap Operasional Konkret, Tahap Operasional Formal.<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> Ansori, *Psikolog Pembelajaran*, (Bandung Wacana Prima,2014), hlm. 23

Menurut Chapcin kemampuan kognitif adalah suatu proses berpikir, menghubungkan daya kemampuan, menilai dan mempertimbangkan.

Menurut Rahma Daniati, dalam perkembangan pada usia 5-6 tahun tahap ini banyak dikembangkan seperti mengenal lambang bilangan, konsep bilangan, dan memecahkan masalah sederhana, mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, ukuran, dan bentuk. Pengenalan bilangan seperti yang dikemukakan oleh Fatimah tentang perkembangan konsep bilangan pada anak, memahami angka, dan teori pikiran.<sup>4</sup>

*Puzzle* merupakan bentuk permainan modern yang dimainkan dengan cara menyusun potongan menjadi satu, sehingga sesuai gambar aslinya atau sesuai yang diinginkan. *Puzzle* ragamnya sangat banyak mulai dari bentuk hewan, anggota tubuh, huruf, angka, dan lain sebagainya. Alat permainan edukatif *Puzzle* dapat digunakan mulai dari anak usia 2 sampai 8 tahun, yang membedakan masing-masing hanyalah tingkat kerumitan, tergantung masing-masing usia. Pada usia 5-6 tahun *Puzzle* tidak lebih dari 8 keping.<sup>5</sup>

Menurut Imas Kurniasih Permainan *Puzzle* ya itu dapat membangun rasa saling percaya kepada sesama kawan, kerjasama regu, komunikasi yang baik dan efektif dan mengembangkan rasa percaya diri.<sup>6</sup>

Berdasarkan hasil penelitian oleh Wulan Diana tentang “Bermain *Puzzle* Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD

---

<sup>4</sup> Rahma Daniati. *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Flanel Es Krim*, *Jurnal, Spektrum PLS*, Vol. 1 (April 2014) hlm. 238.

<sup>5</sup> Herman Trimantara, “Mengembangkan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Alat Permainan Edukatif *Puzzle*“, *Jurnal Al-Athfaal*, Vol. 2, Nomor 1, 2019, hlm. 95

<sup>6</sup> Hamid Bahri, *Perangsang Karakter Positif Anak*, (Yogyakarta : Diva Pres, 2014) Hlm.23.

Garuda Surabaya “, dalam penelitiannya menunjukkan bahwa sebelum diberikan permainan *puzzle* setengah dari responden memiliki perkembangan kognitif cukup dan setelah diberikan intervensi permainan *puzzle* hampir seluruh responden memiliki perkembangan kognitif baik. Berarti ada pengaruh positif dalam bermain *puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak.<sup>7</sup>

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di Kelompok B R.A El-Syahra Perumnas Pijorkoling Kecamatan Padangsidimpuan Tenggara, di temukan beberapa Permasalahan, diantaranya rendahnya kemampuan anak menjadi petunjuk adanya kecenderungan, kelemahan sekaligus kesulitan belajar, yang dalam hal ini adanya kesulitan dalam membedakan angka 6 dengan angka 9, anak kesulitan membedakan antara huruf kecil yaitu huruf b, d dan huruf p, dan anak masih kesulitan dalam mengurutkan ukuran dari ukuran yang paling kecil ke ukuran yang paling besar secara berurutan. dari permasalahan tersebut salah satu kegiatan yang diberikan oleh guru dalam mengembangkan kognitif anak yaitu melalui permainan *puzzle*, sehingga dengan permainan *puzzle* itu anak berpikir bagaimana cara menyusun *Puzzle* menjadi utuh, dan dapat menyelesaikan sebuah masalah. dan guru juga memberikan pembelajaran dengan penuh kasih sayang dan kesabaran kepada siswa sehingga siswa sangat berantusias dalam kegiatan bermain *puzzle* tersebut.

Proses Permainan *Puzzle* yang dilakukan di R.A El-Syahra Perumnas Pijorkoling, Alat permainan yang diterapkan pada anak terbuat dari bahan tripleks dan kayu halus dan ringan sehingga anak aman bila menggunakan alat permainan

---

<sup>7</sup> Wulan Diana, Bermain *Puzzle* Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Garuda Surabaya, (*Skripsi*, FKIP UIN Surabaya, Surabaya 2018), Hlm. 58

*Puzzle*. Upaya guru dalam mengembangkan kognitif melalui permainan *puzzle* tersebut bermacam-macam yakni *Puzzle* angka, *Puzzle* huruf, *Puzzle* buah dan lainnya sehingga anak lebih tertarik untuk bermain sambil belajar.<sup>8</sup>

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti ingin mengkaji lebih dalam tentang **“Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Melalui Permainan *Puzzle* Pada Usia 5-6 Tahun Di R.A El-Syahra Perumnas Pijorkoling, Kecamatan Padangsidempuan Tenggara”**.

## **B. Batasan Masalah/Fokus Masalah**

Beberapa masalah yang teridentifikasi pada penelitian ini, peneliti akan memberikan batasan masalah untuk menghindari kesalah pahaman terhadap masalah penelitian. Maka dari itu, perlu dilakukan batasan masalah agar pembahasan ini lebih terfokus dan terarah pada permasalahan yang dikaji.

Adapun permasalahan yang diteliti yaitu membahas tentang “upaya guru dalam Mengembangkan kognitif Anak melalui permainan *puzzle* pada usia 5-6 tahun di R.A El-Syahra Perumnas Pijorkoling Kecamatan Padangsidempuan Tenggara”. Maka fokus penelitian ini adalah permainan *Puzzle* yang digunakan guru dalam mengembangkan kognitif anak usia dini.

## **C. Batasan Istilah**

Untuk menghindari terlalu luasnya masalah yang dibahas serta kemampuan penulis yang terbatas, maka dalam penelitian ini penulis membatasi pada upaya guru dalam mengembangkan kognitif Anak melalui permainan *puzzle* pada usia 5-

---

<sup>8</sup> Observasi Awal, di R.A El-Syahra Perumnas Pijorkoling Kecamatan Padangsidempuan Tenggara, Pada Tanggal 24 November 2023.

6 tahun di R.A El-Syahra Perumnas Pijorkoling Kecamatan Padangsidempuan Tenggara.

#### 1. Upaya guru

Upaya guru yang dimaksud penelitian ini menurut Peter Salim dan Yeni Salim adalah bagian yang dimainkan oleh guru atau bagian dari tugas utama yang harus dilakukan.<sup>9</sup> Berdasarkan pengertian diatas dapat peneliti simpulkan bahwa upaya guru adalah kegiatan atau usaha yang dilakukan seorang guru untuk melakukan sesuatu usaha atau kegiatan dalam pembelajaran.

#### 2. Perkembangan Kognitif

Yang dimaksud dalam penelitian ini adalah proses dimana individu dapat meningkatkan kemampuan dalam menggunakan pengetahuannya.<sup>10</sup> Perkembangan ini berhubungan dengan motorik anak baik perkembangan motorik halus dan perkembangan motorik kasar.

#### 3. Melalui Permainan *Puzzle*

*Puzzle* merupakan bentuk permainan moderen yang dimainkan dengan cara menyusun potongan gambar menjadi satu, sehingga sesuai gambar aslinya atau sesuai yang diinginkan.<sup>11</sup>

#### 4. Anak Usia 5-6 Tahun

Anak usia 5-6 tahun yang dimaksud dalam penelitian ini adalah Anak yang berada di Kelompok B R.A El-Syahra, usia dimana anak belajar sambil

---

<sup>9</sup> Peter Salim dan Yeni Salim, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta : Modern English Press,2015), hlm. 187

<sup>10</sup> Haleni Fitri dan Al Khudri Sembiring, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun di Tinjau dari Tingkat Pendidikan Ibu di PAUD Kasih Ibu Kecamatan Rumbia*, Vol 1, No 2, 2018

<sup>11</sup> Astuti, *Peningkatan Kemampuan Anak melalui permainan di kelompok B TK aisyah Pulau payung Kecamatan Rumbio Jaya*, (Jurnal PIAUD Tambusai, 2013), hlm. 94



bermain, anak belajar mengamati, mendengarkan dan melakukan suatu pengetahuan atau hal yang baru bagi anak. Anak usia dini adalah anak yang memiliki kemampuan tertentu dalam bidang tertentu pula tetapi perkembangan anak harus diawasi dan didukung oleh orangtua agar kemampuan anak berkembang sesuai dengan yang diharapkan.<sup>12</sup>

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah ini yaitu:

1. Bagaimana upaya guru dalam Mengembangkan kognitif anak melalui permainan *Puzzle* di R.A El-Syakra Perumnas Pijorkoling Kecamatan Padangsidempuan Tenggara?
2. Bagaimana Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan *Puzzle* di R.A El-Syakra Perumnas Pijorkoling Kecamatan Padangsidempuan Tenggara?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan atas uraian permasalahan, dapat dirumuskan bahwa penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk mengetahui upaya guru dalam mengembangkan kognitif anak melalui permainan *puzzle* di R.A El-Syakra Perumnas Pijorkoling Kecamatan Padangsidempuan Tenggara.
2. Untuk Mengetahui Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan *Puzzle* di R.A El-Syakra Perumnas Pijorkoling Kecamatan Padangsidempuan Tenggara.

---

<sup>12</sup> Masganti, Psikologi *perkembangan anak usia dini*, (Jakarta : Kencana, 2017), hlm. 48

## **F. Kegunaan Penelitian**

Adapun manfaat/kegunaan penelitian ini adalah:

### 1. Bagi Akademisi

Menambah literatur di perpustakaan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang dapat mengembangkan ilmu pengetahuan bagi civitas akademik dan masyarakat luas. Sebagai referensi bagi peneliti yang akan datang.

### 2. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan di bidang pendidikan islam anak usia dini, hasil penelitian ini juga dapat digunakan sebagai sumber referensi bagi calon peneliti lainnya untuk melakukan penelitian yang lebih relevan dengan penelitian ini secara lebih mendalam.

### 3. Manfaat secara praktis

#### a. Bagi sekolah

Dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak.

#### b. Bagi anak

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui permainan *puzzle*, serta menambah minat dan semangat anak dalam mengikuti proses belajar.

c. Bagi guru

Menambah wawasan dan mendorong kinerja guru dalam meningkatkan perkembangan kognitif melalui permainan *Puzzle* pada anak usia dini.

d. Bagi peneliti

Sebagai bahan untuk menambah pengetahuan dan wawasan dalam penelitian serta untuk memenuhi persyaratan mendapatkan gelar sarjana Pendidikan (S.Pd).

### **G. Sistematika Pembahasan**

Berikut ini penelitian menyusun kerangka penelitian secara sistematis yang bertujuan untuk mempermudah penulisan skripsi dan memahaminya. Sistematik Pembahasan terdiri dari tiga bab. Masing-masing bab dibagi menjadi beberapa sub dengan rincian sebagai berikut:

Bab I Berisikan pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, fokus masalah, batasan istilah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab II Berisikan tinjauan pustaka, mencakup kajian teori yang berkaitan dengan penelitian, serta penelitian yang relevan.

Bab III Berisikan metodologi penelitian memuat tentang waktu dan lokasi penelitian, jenis dan metode penelitian, sumber data, teknik penjamin keabsahan data, teknik pengolahan dan analisis data.

Bab IV hasil penelitian dan pembahasan, berisi tentang temuan umum, temuan khusus, dan analisis hasil penelitian.

Bab V Penutup, membahas tentang kesimpulan dan saran

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Upaya Guru

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) upaya diartikan sebagai usaha kegiatan yang mengarahkan tenaga, pikiran untuk mencapai suatu maksud, memecahkan masalah, dan mencari jalan keluar.<sup>13</sup>

Guru adalah pendidik yang berada di sekolah atau lembaga pendidikan lainnya. Guru membantu anak menyalurkan pengetahuan dari sumber belajar kepada siswa. Seorang guru adalah seseorang yang memiliki kapasitas profesional untuk mendidik, mengajar, membimbing, memotivasi dan mengevaluasi peserta didiknya.<sup>14</sup>

Upaya guru adalah upaya guru sebagai pendidik profesional untuk mendidik, membimbing, mengarahkan, dan mengevaluasi peserta didik dengan mengembangkan potensinya secara maksimal, baik kognitif (intelektual), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan) mulai dari jenjang pendidikan prasekolah, pendidikan dasar dan pendidikan menengah.<sup>15</sup>

Secara ilmiah perkembangan kognitif anak berbeda-beda dan tidak dapat berkembang dengan sendirinya pada anak. Dalam mengembangkan kognitif guru harus mampu meningkatkan wawasan pemikiran yang luas pada

---

<sup>13</sup> Depdikbud, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka, 2014), hlm. 1250

<sup>14</sup> Putri Sinta Ekklesia dkk., "(Peran Guru dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kristen Immanuel Kota Pontianak)", *Jurnal Pendidikan Bahasa* 11, no. 1 (19 Juni 2022): hal.52, <https://doi.org/10.31571/bahasa.v11i1.3942>.

<sup>15</sup> Fatimah Cholidah Nazha, "(Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Melalui Media Panggung Boneka Pada Anak Kelompok B Tk Arrabitah Alkheiriyah)", (Institut Perguruan Tinggi Ilmu Al Qur'an Jakarta, 2019), hal.51-52.

anak. Melakukan berbagai pendekatan pembelajaran sangat bermanfaat bagi mengembangkan kognitif anak, guru dapat memberikan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak.

Dari pendapat diatas dapat dipahami bahwa guru harus selalu memberi rangsangan, stimulus dan membimbing untuk mengembangkan kognitif anak adalah memberi kesempatan anak untuk memperoleh pengalamannya sendiri dan dalam pembelajaran, Maksudnya anak jangan terlalu ditekan untuk mengerjakan semua tugas yang telah ditentukan. Seorang guru harus menjadi penanya yang aktif, membuat konflik yang dapat merangsang pikiran, berilah dorongan, mengagumi, dan memberi pujian atas apa saja telah dilakukan anak.

## **2. Fungsi Guru**

Menurut Adams dan Dickey bahwa fungsi guru meliputi:<sup>16</sup>

- a. Guru sebagai pengajar yaitu guru bertugas memberikan pelajaran di sekolah (Kelas).
- b. Guru sebagai pembimbing yaitu memberikan bantuan kepada siswa agar mereka mampu menemukan masalah dan memecahkan masalahnya sendiri, dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya.
- c. Guru sebagai pemimpin mampu memberikan pengaruh kepada setiap siswa sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar
- d. Guru sebagai ilmuwan yaitu tidak saja berkewajiban menyampaikan pengetahuan kepada siswanya, tetapi juga berkewajiban mengembangkan

---

<sup>16</sup> Mahmud, *Antropologi Pendidikan*, (Bandung:CV Pustaka Setia, 2014), hlm. 153.

pengetahuan itu dan terus-menerus memupuk pengetahuannya yang telah dimiliki.

- e. Guru sebagai pribadi yaitu memiliki sifat-sifat yang disenangi oleh siswa sehingga dapat melaksanakan pembelajaran secara efektif.
- f. Guru sebagai penghubung, sekolah berdiri di antara dua lapangan yaitu pada satu pihak pengembangan tugas menyampaikan dan mewariskan ilmu, teknologi, dan kebudayaan secara terus-menerus berkembang dengan pesat, dan pada pihak lain menampung, aspirasi, tuntunan masyarakat. Di antara dua lapangan inilah sekolah sebagai penghubung, dan guru sebagai pelaksana.
- g. Guru sebagai pembaharu yaitu pembaharuan di dalam masyarakat terjadi berkat masuknya pengaruh-pengaruh dan ilmu teknologi modern yang datang dari negara-negara yang sudah berkembang.

### **3. Perkembangan Kognitif**

#### **a. Pengertian kognitif**

Istilah kognitif berasal dari kata *Cognition* atau *Knowing*, berarti mengetahui. Dalam arti luas, *Cognition* ialah perolehan, penataan dan penggunaan pengetahuan.<sup>17</sup> Kognitif juga dapat diartikan sebagai kemampuan belajar, berpikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya, serta menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana.

---

<sup>17</sup> Novia Mulyani, *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Gak Media Anggota Ikapi Diy, 2018), hlm. 79

Menurut Departemen Pendidikan Nasional pengembangan kognitif adalah suatu proses berpikir berupa kemampuan untuk menilai, dan mempertimbangkan sesuatu. Dapat juga dimaknai sebagai untuk memecahkan masalah atau untuk menciptakan karya.<sup>18</sup>

Menurut Vygostky kognitif anak dapat dibantu melalui interaksi sosial. Menurutnya kognitif anak tidak hanya tumbuh melalui tindakan terhadap objek, melainkan juga oleh interaksi dengan orang dewasa dan teman sebayanya . Kemampuan kognitif seseorang berkaitan dengan Bagaimana anak mempelajari , memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya.<sup>19</sup>

Teori perkembangan kognitif menurut Piaget dan Santrock menyatakan bahwa anak secara aktif membangun pemahaman mengenai dunia dan melalui empat tahapan perkembangan kognitif. Adapun empat tahapan kognitif tersebut adalah: (1) Tahap Sensorimotor Usia 0-2 tahun, dalam tahapan ini Perkembangan panca indra sangat berpengaruh pada diri anak. Keinginan terbesarnya adalah keinginan menyentuh atau memegang yang didorong oleh keinginan untuk mengetahui reaksi dari perbuatannya. (2) Tahap Pra-Operasional Usia 2-7 tahun, dalam tahapan ini anak menjadi “egosentris” anak berkesan pelit, karena anak belum mampu atau belum mengerti arti berbagi, di usia ini anak juga memiliki kecenderungan untuk meniru orang-orang di sekelilingnya. (3) Operasional Konkret Usia 7-11

---

<sup>18</sup> Departemen Pendidikan Nasional, Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-kanak, (Jakarta; Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar, 2015)

<sup>19</sup> Desmita, Psikologi Perkembangan, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya,2014), hlm, 103



tahun, dalam tahapan ini anak mulai meninggalkan sifat pelit dan dapat bermain dengan kelompok dalam aturan kelompok dan juga sudah bisa dimotivasi dan mengerti hal-hal yang sistematis. (4) Tahap Operasional Formal 11 tahun keatas, dalam tahap ini anak sudah mengerti konsep dan dapat berpikir dengan sudah bisa membedakan mana yang baik dan mana yang buruk dan pada tahap ini anak disediakan ruang dan waktu untuk dapat memahami pergaulan yang sedang mereka hadapi memasuki usia pubertas.<sup>20</sup>

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan anak untuk mengkoordinasi cara berpikir untuk menghubungkan dan bertindak menggunakan angka, huruf, dan dapat menyelesaikan suatu masalah.

#### **b. Teori Perkembangan Kognitif**

Sebuah cabang psikologi yang dikenal sebagai psikologi sistematis dalam pendidikan melihat masalah psikologis dalam pendidikan dan mengembangkan konsep, teori, dan cara untuk mengatasi masalah tersebut. Psikologi pendidikan juga membahas ciri-ciri atau pola belajar yang sesuai dengan usia ( Perkembangan Kognitif). Ketika anak-anak berusia 5 tahun dan menggunakan metode belajar sambil bermain, ini adalah ilustrasi pembelajaran sesuai usia.

---

<sup>20</sup> Junice, Observasi Perkembangan Anak Usia Dini, (Jakarta : KENCANA,2014), Hlm. 15-16

Adapun teori Kognitif Anak yaitu:

#### 1) Perkembangan Kognitif Menurut Jean Piaget

Piaget lebih menitik beratkan pembahasannya pada struktur kognitif. Ia meneliti dan menulis subjek perkembangan kognitif ini dari tahun 1927-1980. Berbeda dengan para ahli-ahli psikologis sebelumnya ia menyatakan bahwa cara berpikir anak bukan hanya kurang matang dibandingkan dengan orang dewasa karena kalah pengetahuan, tetapi juga berbeda secara kualitatif. Menurut penelitiannya juga bahwa tahap-tahap perkembangan intelektual individu serta perubahan umur sangat mempengaruhi kemampuan individu mengamati ilmu pengetahuan. Piaget mengemukakan penjelasan struktur kognitif tentang bagaimana anak mengembangkan konsep dunia di sekitar mereka.

Teori Piaget sering disebut *genetic epistemologi* (epistemologi genetic) karena Teori ini berusaha melacak perkembangan kemampuan intelektual, bahwa *genetic* mengacu pada pertumbuhan developmental bukan warisan biologis (Keturunan).

Menurut Piaget, anak dilahirkan dengan beberapa skemata sensorimotor, yang memberi kerangka bagi interaksi awal anak dengan lingkungannya. Pengalaman awal si anak akan ditentukan oleh skemata sensorimotor ini. Dengan kata lain, hanya kejadian yang dapat disimulasikan ke skemata itulah yang dapat direspon oleh si anak, dan karenanya kejadian itu akan menentukan batasan pengalaman anak. Tetapi melalui pengalaman, skema awal ini dimodifikasi. Setiap

pengalaman mengandung elemen unik yang harus di akomodasi oleh struktur kognitif anak. Tetapi melalui pengalaman skemata awal ini dimodifikasi oleh struktur kognitif anak. Melalui interaksi dengan lingkungan, struktur kognitif anak berubah, dan memungkinkan perkembangan pengalaman terus-menerus. Tetapi menurut Piaget, ini adalah proses yang lambat, karena skemata baru itu selalu berkembang dari skemata yang sudah ada sebelumnya. Dengan cara ini, pertumbuhan intelektual yang dimulai dengan respon refleksi anak terhadap lingkungan akan terus berkembang sampai ke titik di mana anak mampu memikirkan kejadian potensial dan mampu secara mental mengklarifikasi kemungkinan akibatnya.

Jean Piaget mengemukakan bahwa perkembangan proses belajar akan terjadi apabila ada aktivitas individu berinteraksi dengan lingkungan sosial, dengan lingkungan melalui Interaksi yang dialami oleh anak maka dengan mudah mendapatkan informasi, karena dengan berinteraksi dan mampu beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya dan inilah yang menjadi dasar kemampuan otak untuk berpikir. Individu tidak berinteraksi dengan lingkungan fisiknya sebagai suatu individu terikat, karena individu secara alami berusaha untuk mengeksplorasi rasa ingin tahu yang besar dan secara aktif untuk mencari berbagai informasi untuk diolah dan dipahami. Interaksi individu dengan orang lain memainkan peranan penting dalam mengembangkan pandangannya terhadap alam. Piaget meyakini bahwa anak untuk membangun secara aktif dunia

kognitif mereka sendiri Apabila anak tersebut memperoleh informasi dari orang lain tanpa langsung terlibat aktif di dalam menyusun pengetahuannya secara realita, maka anak tersebut akan pasif dalam menerima informasi, karena anak tidak berpikir secara abstrak melainkan secara konkret.<sup>21</sup>

### c. Tahap-Tahap Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif merupakan pertumbuhan dari masa bayi hingga dewasa, Menurut Piaget ada empat tahap perkembangan yaitu:<sup>22</sup>

#### 1) Tahap Sensorimotor

Sepanjang tahap ini mulai dari lahir hingga berusia 2 tahun, bayi belajar tentang diri mereka sendiri dan dunia mereka melalui indra mereka yang sedang berkembang dan melalui aktivitas motor. Aktivitas kognitif berpusat pada aspek alat sensor dan motor, artinya dalam peringkat ini anak hanya mampu melakukan pengenalan lingkungan melalui alat indranya dan pergerakannya. Keadaan ini merupakan dasar bagi perkembangan kognitif aktivitas sensori motor terbentuk melalui proses penyesuaian struktur fisik sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan.

#### 2) Tahap Pra-Operasional

Pada tingkat ini anak telah menunjukkan aktivitas kognitif dalam menghadapi berbagai hal di luar aktivitas berpikir belum

---

<sup>21</sup> Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2021), hlm. 101

<sup>22</sup> Fatimah Ibda, "Perkembangan Kognitif", *Intelektualita*, vol. 3, No 1, Januari-Juni 2017, hlm. 32

mempunyai sistem yang terorganisasikan. Anak sudah dapat memahami realitas di lingkungan dengan menggunakan tanda-tanda dan simbol. Cara berpikir anak pada peringkat ini bersifat tidak sistematis, tidak konsisten, dan tidak logis. Hal ini ditandai dengan ciri-ciri:

- a) *Transductive Reasoning* yaitu cara berpikir yang bukan induktif atau deduktif tetapi tidak logis.
- b) Ketidak jelasan hubungan sebab akibat, yaitu anak mengenal hubungan sebab akibat secara tidak logis.
- c) *Animisme* yaitu menganggap bahwa semua benda itu hidup seperti dirinya
- d) *Perceptually Bound* yaitu anak menilai sesuai berdasarkan dinilai atau di dengar
- e) *Mental Exprimen* yaitu untuk mencoba melakukan sesuatu untuk menemukan jawaban persoalannya yang dihadapi.

### 3) Tahap Pra-Operasional Konkret

Pada tahap ini, anak sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika atau operasional Tetapi hanya untuk objek fisik yang ada saat ini. Dalam tahap ini, anak telah hilang kecenderungan terhadap animim dan articialisme. Egosentrisnya berkurang dan kemampuannya dalam tugas-tugas konservasi menjadi lebih baik. Namun, tanpa objek fisik dihadapan mereka anak-anak pada tahap operasional konkret masih mengalami kesulitan besar dalam menyelesaikan tugas-tugas logika.

#### 4) Tahap Pra-Operasional Formal

Pada umur 11 tahun ke atas timbul periode operasi Baru periode ini menggunakan operasi-operasi konkret yang berbentuk yang lebih kompleks. Kemajuan pada anak selama periode ini ialah ia tidak perlu berpikir abstrak. Anak-anak Sudah mampu memahami bentuk argumen dan tidak dibingungkan oleh Sisi argumen dan Arya itu disebut operasional formal.

#### **d. Pengembangan Kognitif Anak**

Pengembangan kognitif dapat dikembangkan melalui beberapa metode antara lain:<sup>23</sup>

##### 1) Metode Bermain

Piaget mengemukakan bahwa latihan untuk mengkoordinasikan berbagai pengetahuan dan keterampilan kognitif yang baru dikuasai sehingga dapat berfungsi secara efektif melalui kegiatan bermain, semua proses mental yang baru dikuasai dapat di internalisasikan oleh anak.

##### 2) Metode Bercerita

Metode bercerita merupakan salah satu pemberian pengalaman belajar banyak anak dengan membawakan cerita kepada anak secara lisan. Agar dapat mengembangkan kemay berbicara dengan memperkaya kosakata, melatih dan mengembangkan kecerdasan anak.

---

<sup>23</sup> Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan : Perdana Bulshing, Maret 2016), hlm. 87.

### 3) Metode Karya Wisata

Karya wisata merupakan salah satu metode melaksanakan kegiatan pengajaran di taman kanak-kanak dan cara mengamati dunia sesuai dengan kenyataan yang ada secara langsung meliputi manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan dan benda-benda lainnya.

### 4) Metode Eksperimen

Eksperimen adalah cara penyajian dimana siswa melakukan percobaan dengan mengalami dan membuktikan sendiri sesuatu yang dipelajari.

### 5) Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar bagi anak. Dengan metode tanya jawab guru dapat memberikan pertanyaan-pertanyaan untuk mendapatkan respon lisan dari anak.

### 6) Metode Pemberian Tugas

Metode pemberian tugas ialah materi yang memberikan kesempatan kepada anak melakukan tugas berdasarkan petunjuk langsung dari guru, apa yang harus dikerjakan sehingga anak dapat memahami tugasnya secara nyata agar dapat dilaksanakan secara tuntas.

## **e. Indikator Perkembangan Kognitif Anak**

Perkembangan kognitif pada umumnya sangat berhubungan dengan perkembangan motorik. Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana perkembangan anak berkembang dan berfungsi, sehingga dapat berpikir.

Perkembangan kognitif merupakan sebuah kemampuan daya pikir pada pendidikan anak usia dini yang dilakukan melalui panca indera. Pengembangan daya pikir dilakukan dalam memecahkan masalah dan menyelesaikan konteks dan proses pembelajaran dengan prinsip bermain sambil belajar sesuai dengan dunia dan karakteristik anak.

Pertumbuhan anak mengarahkan pada perkembangan anak itu sendiri, pertama kematangan, merupakan pengembangan dari susunan saraf. Kedua penalaman, merupakan hubungan timbal balik antara organisme dengan lingkungannya, dengan dunianya.

Ketiga transmisi social yaitu pengaruh-pengaruh yang diperoleh dalam hubungannya dengan lingkungan sosial. . Keempat ekulibrasi, yaitu kemampuan mempertahankan keseimbangan dan penyesuaian diri terhadap lingkungan, meliputi aspek seperti ingatan, pikiran, dan pemecahan masalah.

Adapun indikator perkembangan Kognitif anak yaitu:

- 1) Menyusun kepingan *puzzle* dengan benar
- 2) Menyusun dan Menempel gambar sesuai urutan angka dan huruf
- 3) Mengenal bilangan angka 1-10
- 4) Menggunting Sesuai Pola gambar
- 5) Menempel gambar dengan tepat
- 6) Menunjukkan peningkatan minat dalam angka dan huruf sederhana



7) Mengekspresikan diri melalui kegiatan menyusun *puzzle*<sup>24</sup>

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

#### **f. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kognitif**

Sumanto mengatakan faktor kognitif memiliki pemahaman bahwa ciri khasnya terletak dalam belajar memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk representasi yang mewakili objek-objek yang dihadapi dan dihadirkan dalam diri seseorang melalui tanggapan, gagasan atau lambang yang semuanya merupakan sesuatu yang bersifat mental.

Faktor kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan belajar, karena sebagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan mengingat dan berpikir.<sup>25</sup>

##### 1) Faktor Hereditas

Faktor hereditas yaitu semenjak dalam kandungan anak telah memiliki sifat-sifat yang menentukan daya kerja intelektualnya. Peranan terhadap faktor hereditas terhadap perkembangan kognitif seseorang terutama karena adanya rangkaian hubungan antara pertalian keluarga dengan ukuran IQ. Dengan demikian, secara potensial anak telah membawa kemungkinan, Apakah kemampuan berpikir secara normal, di

---

<sup>24</sup> Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD* (Bandung:PT Remaja Rosdakarya, 2016), hlm. 70.

<sup>25</sup> Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan : Perdana Bulshing, Maret 2016), hlm. 40-42

atas normal atau di bawah normal. Tetapi potensi tersebut tidak akan dapat berkembang secara optimal tanpa adanya lingkungan yang memberi kesempatan untuk berkembang.

## 2) Faktor Lingkungan

Selain faktor hereditas, maka taraf kognitif seseorang juga dipengaruhi oleh faktor lingkungan. Tingkat kognitif seseorang sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan.

## 3) Kematangan

Tiap organ (Pisik maupun psikis) dapat dikatakan telah matang jika ia telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsi masing-masing. Kematangan berhubungan erat dengan usia kronologis (usia kalender)

## 4) Pembentukan

Pembentukan ialah segala keadaan diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (Sekolah) dan Pembentukan tidak sengaja (Pengaruh alam sekitar).

## 5) Minat dan Bakat

Minat mengarahkan perbuatan terhadap suatu tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan. Sedangkan bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar terwujud.

#### 6) Faktor Kebebasan

Kebebasan yaitu manusia berpikir divengen (Menyebar) yang berarti manusia itu dapat memilih metode yang tertentu dalam memecahkan masalah dan juga bebas memilih masalah sesuai kebutuhannya.

Berdasarkan faktor-faktor di atas maka dapat disimpulkan bahwa faktor yang paling utama dalam mempengaruhi perkembangan kognitif yaitu faktor hereditas dan faktor lingkungan. Selain hereditas yang juga penting faktor mempengaruhi perkembangan kognitif Yaitu teman sebaya dan lingkungan sekolah. Faktor lain juga dapat mempengaruhi kognitif anak seperti kematangan, pembentukan, minat dan bakat, kebebasan.

### **4. Permainan *Puzzle***

#### **a. Pengertian Permainan *puzzle***

Permainan puzzle merupakan jenis permainan edukatif untuk melatih pola pikir anak dalam menyusun potongan-potongan menjadi satu kesatuan yang mempunyai bentuk utuh dan melatih tingkat konsentrasi anak.

Menurut Mulkam Andika Situmorang bahwa *Puzzle* adalah permainan yang terdiri dari potongan gambar-gambar, kotak-kotak, huruf-huruf atau angka yang disusun seperti dalam sebuah permainan yang

akhirnya membentuk sebuah pola tertentu sehingga membuat peserta didik menjadi termotivasi untuk menyelesaikan secara tepat.<sup>26</sup>

Menurut Ismail dan Dinda Yuswara Gita *Puzzle* adalah permainan yang Menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian. Cara memainkan *Puzzle* adalah memisahkan kepingan-kepingan yang dipisahkan lalu digabungkan kembali dan terbentuk dalam suatu gambar. Dengan memainkan *Puzzle* anak usia dini dapat melatih kognitif anak, sebab permainan ini anak benar-benar berpacu kemampuan berpikirnya untuk dapat menyatukan posisi gambar yg tempatnya sesuai.<sup>27</sup>

Pendapat lain dari Wahyuni & Maureen Permainan *Puzzle* merupakan jenis permainan edukatif untuk melatih pola pikir anak dalam menyusun potongan menjadi satu kesatuan yang mempunyai bentuk yang utuh. Kemudian menurut Rokhmat yang menyatakan *Puzzle* adalah permainan kontruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak atau gambar bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu.<sup>28</sup>

Jadi, *Puzzle* adalah suatu alat permainan edukatif untuk menyatukan pecahan, kepingan untuk membentuk sebuah gambar atau tulisan yang telah ditentukan.

---

<sup>26</sup> Mulkam Andika Situmorang, "Meningkatkan Kemampuan Memahami Wacana Melalui Media Pembelajaran Puzzle " *Jurnal Bahasa*, Vol. 1, No, 1, 2017, hlm. 35.

<sup>27</sup> Ibid., hlm. 37

<sup>28</sup> Tirmantara hermansyah. "Mengembangkan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Alat Permainan Edukatif Puzzle", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* Vol. 2 No. 1 Juni 2019. Hlm. 27-28

## **b. Manfaat Permainan *Puzzle***

Penggunaan media puzzle memiliki banyak manfaat untuk menstimulasi 6 aspek perkembangan anak usia dini terutama manfaat untuk meningkatkan perkembangan kognitifnya. Melalui permainan puzzle maka anak dapat melatih ketangkasan jari, koordinasi mata dan tangan, mengasah otak, mencocokkan bentuk, melatih kesabaran, dan memecahkan masalah. Terdapat beberapa manfaat penggunaan media puzzle Yuliani mengatakan tentang manfaat media puzzle yaitu:<sup>29</sup>

- 1) Mengasah otak, kecerdasan otak anak akan berlatih karena dalam bermain puzzle akan melatih sel-sel otak untuk memecahkan masalah.
- 2) Melatih, koordinasi tangan dan mata bermain puzzle melatih koordinasi mata dan tangan karena harus mencocokkan kepingan-kepingan puzzle dan menyusunnya menjadi satu gambar yang utuh.
- 3) Melatih membaca, membantu mengenal bentuk dan langkah-langkah menuju pengembangan keterampilan membaca.
- 4) Melatih Nalar, bermain puzzle dalam bentuk manusia akan melatih Nalar anak karena anak akan menyimpulkan Di mana letak kepala, tangan, kaki, dan lainnya sesuai logika.
- 5) Melatih Kesabaran, aktivitas bermain puzzle akan melatih kesabaran karena saat bermain puzzle dibutuhkan kesabaran dalam menyelesaikan permasalahan.

---

<sup>29</sup> Sisva Nurwita, Pemanfaatan Media Puzzle Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak di PAUD Aiza Kabupaten Kepahiang, Jurnal Pendidikan Tambusai, Vol. 3 No. 4, 2019

Dari penjelasan di atas peneliti simpulkan bahwa alat permainan edukatif puzzle dapat mengoptimalkan seluruh kemampuan dan kecerdasan anak dan salah satu aspek yang dapat dikembangkan adalah kemampuan kognitifnya.

### **c. Tujuan Permainan *Puzzle***

Menurut Nisak Permainan *Puzzle* ini memiliki tujuan sebagai berikut:<sup>30</sup>

- 1) Membentuk jiwa kerjasama pada peserta, karena permainan ini akan dikerjakan secara kelompok.
- 2) Peserta lebih konsisten dengan apa yang sedang dikerjakan
- 3) Melatih Kognitif Anak
- 4) Menumbuhkan rasa kekeluargaan antara siswa
- 5) Melatih strategi dalam bekerja sama antara siswa
- 6) Menumbuhkan rasa saling menghormati dan menghargai siswa
- 7) Menumbuhkan rasa saling memiliki antara siswa.

### **d. Jenis-jenis Media *Puzzle***

Menurut Muzmail beberapa bentuk Media *Puzzle* antara lain:<sup>31</sup>

---

<sup>30</sup> Rosiana Khomso, "Penggunaan Media *puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar, (*Skripsi*, PGSD FIP UIN Surabaya, Surabaya 2018), hlm. 33.

<sup>31</sup> Dewi Teti Setiawati, "Pengaruh Permainan *Puzzle* hewan terhadap kemampuan motorik Halus Anak Usia 4-6 Tahun di TK Ummi Erni Dusun XIII, (*Skripsi*, PAUD FTIK, UIN Sumatra Utara, Medan, 2019), hlm. 34

1) *Puzzle* abjad

Media ini berfungsi untuk mengenalkan abjad, Selain itu kemampuan kognitif anak dalam bidang motorik dapat dilatih melalui menempel abjad pada letak yang benar.

2) *Puzzle* Angka

Puzzle ini mengenal angka, kemampuan berpikir logis dengan menyusun angka sesuai urutannya, Selain itu puzzle bermanfaat untuk melatih koordinasi mata dan tangan, dan menstimulasi kerja otak.

3) *Puzzle* Bentuk

Media ini berfungsi untuk mengenalkan bentuk, Selain itu kemampuan kognitif anak dalam bidang motorik dapat dilatih melalui menempel bentuk pada letak yang benar.

**e. Langkah-Langkah Penggunaan Media *Puzzle***

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

Menurut Situmorang, yang dikutip oleh Rosma langkah-langkah penggunaan media *puzzle* sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan media *puzzle* dan menjelaskan peraturan penggunaan
- 2) Guru membagi anak beberapa kelompok

- 3) Guru membagi kerangka *puzzle* pada anak
- 4) Guru memberikan kesempatan pada anak untuk menyusun kepingan *puzzle*
- 5) Anak bersama guru membahas hasil kerja anak
- 6) Guru melakukan evaluasi tentang materi yang disampaikan.<sup>32</sup>

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan langkah-langkah menggunakan media *puzzle* yaitu dengan melepaskan kepingan-kepingan *puzzle* dari tempatnya, minta anak untuk mencari kepingan-kepingan *puzzle* tersebut, kemudian menyusun kepingan-kepingan *puzzle*, setelah itu anak diberi tantangan Siapa yang lebih cepat menyusun kepingan-kepingan *puzzle*.

#### **f. Kelebihan dan Kekurangan Media *Puzzle***

Menurut A. Suciaty al-Aziziy *Puzzle* adalah salah satu media yang dapat digunakan dalam berbagai macam pembelajaran di sekolah termasuk di taman kanak-kanak (TK) berikut adalah kelebihan media *puzzle*:

- 1) Melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran
- 2) Memperkuat daya ingat
- 3) Dengan memilih gambar atau bentuk, dapat melatih anak untuk berpikir matematis (Menggunakan otak kirinya)
- 4) Bahan-bahan yang digunakan adalah bahan yang mudah digunakan dan mudah untuk dimainkan

---

<sup>32</sup> Rosma, Penanganan Anak Hiperaktif Melalui Terapi Permainan *Puzzle* (Studi Kasus) di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung, hlm, 53



- 5) Media *puzzle* membuat anak berkembang lebih pesat, karena alat permainan yang menarik dan aman
- 6) Melatih kemampuan motorik halus anak.

Kekurangan media *puzzle* sebagai berikut:

- 1) Membutuhkan waktu yang lebih banyak
- 2) Menuntut kreativitas guru
- 3) Kelas menjadi kurang terkendali
- 4) Ketika satu potongan *puzzle* hilang maka gambar tidak utuh, belum banyaknya sekolah yang menggunakan media *puzzle*<sup>33</sup>

##### **5. Pengembangan Kognitif Anak Melalui Permainan *Puzzle***

Proses pembelajaran menggunakan permainan *puzzle* dalam mengembangkan aspek kognitif di taman kanak-kanak merupakan salah satu kegiatan yang menarik, menyenangkan, tidak merasa jenuh. Bermain adalah serangkaian kegiatan aktivitas anak untuk bersenang-senang apapun kegiatannya selama itu mengandung unsur kesenangan atau kebahagiaan.

Permainan *puzzle* dapat melakukan suatu kegiatan simbolis kognisi anak usia dini yang menyenangkan di mana anak-anak mampu menikmati permainan dengan rileks untuk melatih keterampilan kognitif, berpikir kreatif, berpikir simbolik dan berpikir abstrak.

Berdasarkan hasil penelitian penggunaan media *puzzle* maka dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan kognitif khususnya dalam belajar, dan pemecahan masalah anak dapat melakukan aktivitas

---

<sup>33</sup> A. Suciaty al-Aziziy, *Asah Ketajaman Otak Anak*, (Yogyakarta: Diva Press, 2017) hlm, 79.

secara langsung dengan penggunaan media puzzle. Penggunaan media puzzle akan membantu anak untuk belajar memecahkan masalah yang dihadapi saat mencari beberapa kepingan dan menyusunnya menjadi satu gambar yang utuh.

## **6. Karakteristik Anak Usia 5-6 Tahun**

Karakteristik anak usia 5-6 tahun antara lain:

- a. Berkaitan dengan perkembangan fisik, anak sangat aktif melakukan berbagai kegiatan hal itu sangat bermanfaat bagi otot-otot kecil maupun besar, seperti memanjat, melompat, dan berlari.
- b. Perkembangan bahasa yang semakin baik, anak Sudah mampu memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan pikirannya dalam batas-batas tertentu seperti meniru, dan mengulang pembicaraan.
- c. Perkembangan kognitif (daya pikir) sangat pesat, ditunjukkan dengan rasa ingin tahu anak yang luar biasa terhadap lingkungan sekitar. Hal ini terlihat dari seringnya anak menanyakan segala sesuatu yang dilihatnya.
- d. Bentuk permainan anak sudah bersifat individu, bukan permainan sosial walaupun aktivitas bermain dilakukan anak secara bersama.<sup>34</sup>

## **B. Penelitian yang Relevan**

Dalam penyusunan penelitian ini, peneliti membutuhkan penelitian terdahulu sebagai bahan pertimbangan dan perbandingan untuk penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

---

<sup>34</sup> Husnuzziadatul Khairi, "Karakteristik Perkembangan Anak Usia 0-6 Tahun", *Jurnal Warna*, Vol. 2, Nomor 2, Desember 2018, hlm. 22

1. Nuraini, “*Penerapan alat permainan edukatif puzzle untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 Tahun di PAUD Sinar Harapan Bandar Lampung.*”<sup>35</sup> Dalam skripsinya membahas tentang peranan guru dalam meningkatkan perkembangan kognitif melalui permainan edukatif puzzle di PAUD Sinar Harapan Bandar Lampung. Berdasarkan hasil penelitian Nuraini memaparkan bahwa proses belajar mengajar tidak terlepas dari beberapa faktor yaitu guru, murid, metode, media dan faktor waktu. Penerapan alat permainan edukatif puzzle telah dilaksanakan, tetapi masih ada satu langkah yang belum diterapkan yaitu guru mengumpulkan berbagai jenis pajak dan membebaskan anak untuk memilih berbagai jenis pajak yang mereka sukai. Tetapi di PAUD ini guru langsung membagi pajak kepada anak didik dan jenis puzzle yang dibagi semua disamakan oleh guru. Adapun letak persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti tentang meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui permainan puzzle, dan umur anak yang diteliti sama yaitu umur 5-6 tahun, dan dengan menggunakan metode yang sama yaitu metode kualitatif. Adapun perbedaan antara penelitian ini dan penelitian yang dilakukan oleh Nuraini yaitu tempat penelitian, waktu penelitian. Penelitian terdahulu lebih fokus pada penerapan permainan edukatif puzzle untuk mengembangkan kognitif serta cara menerapkan permainan puzzle untuk mengembangkan kognitif anak.
2. Aulia Intan Habibah, “*meningkatkan perkembangan kognitif melalui permainan puzzle pada anak kelompok usia 5-6 tahun (kelas kreatif) di PAUD*

---

<sup>35</sup> Nuraini, Penerapan Alat Permainan Edukatif Puzzle Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung, (*Skripsi*, FTIK UIN Raden Intan Lampung, 2019), hlm. 57

*Qurrata Ayun Mojolegi Boyolali*".<sup>36</sup> Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan pada siklus I scoring dan diperoleh hasil observasi perkembangan kognitif melalui permainan puzzle sudah menunjukkan peningkatan yaitu sebelum tindakan atau pra siklus rata-rata presentasi satu kelas sebesar 49%. Pada siklus I ini mencapai 61%. Hasil observasi perkembangan kognitif anak juga menunjukkan bahwa adanya peningkatan sebesar 12%. Dan setelah dilakukan pada siklus II skorsing dan diperoleh hasil observasi perkembangan kognitif melalui permainan puzzle sudah menunjukkan peningkatan yaitu siklus I rata-rata presentase satu kelas sebesar 61%. Pada siklus II ini mencapai 85%. Jadi perkembangan kognitif anak juga menunjukkan bahwa adanya peningkatan sebesar 24%. Hasil observasi diperoleh rata-rata presentase perkembangan kognitif satu kelas 85%. Persentase tersebut sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditargetkan peneliti Pada pelaksanaan siklus II. Adapun letak persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti tentang meningkatkan kognitif anak melalui permainan puzzle dan umur anak yang diteliti sama yaitu umur 5-6 tahun. Adapun perbedaan dari kedua penelitian ini, peneliti yang dilakukan oleh Aulia Intan Habibah dan peneliti ini yaitu Tempat penelitian, waktu penelitian, dan jenis penelitian yaitu penelitian tindakan kelas (PTK).

---

<sup>36</sup> Aulia Intan Habibah, "Meningkatkan Perkembangan Kognitif Melalui Permainan *Puzzle* Pada Anak Kelompok Usia 5-6 Tahun (Kelas kreatif di PAUD Qurrata Ayun Mojolegi Boyolali, (*Skripsi*, FKIP UM Surakarta, Surakarta, 2017), hlm. 47

3. Mefi Wulandari, "*Pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun di PAUD harapan ananda kota bengkulu*",<sup>37</sup> berdasarkan hasil analisis akhir data menggunakan Run-test. hasil pembahasan kelas kontrol (pretest) dan kelas eksperimen (pos test) yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terbukti terjadinya peningkatan pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan kognitif pada anak 5-6 tahun di PAUD harapan Ananda Kota Bengkulu. Adapun letak persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti tentang meningkatkan kognitif anak melalui permainan puzzle dan umur anak yang diteliti sama yaitu umur 5-6 tahun. Adapun perbedaan dari kedua penelitian ini, penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif sedangkan penelitian mefi Wulandari menggunakan penelitian kuantitatif yang menggunakan metode yaitu metode eksperimen.

---

<sup>37</sup> Mefi Wulandari, "Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu, (*Skripsi*, FTT IAIN Bengkulu, Bengkulu 2019), hlm. 53

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Waktu dan Lokasi Penelitian**

##### 1. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan mulai dari tanggal 22 April sampai dengan 22 Mei 2024

##### 2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini bertempat di R.A El-Syakra Perumnas Pijorkoling Kecamatan Padangsidempuan Tenggara.

#### **B. Jenis dan Metode Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif digunakan sebagai penelitian yang menggambarkan kehidupan yang ada di masyarakat, perilaku, sosial dan prasejarah.<sup>38</sup>

Jadi, penelitian kualitatif adalah penelitian yang cenderung menggunakan analisis yang menekankan pada pengamatan fenomena. Analisis tersebut sangat terpengaruh pada kekuatan kalimat dan kata yang digunakan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, mencari data sebanyak-banyaknya, yang dapat diandalkan untuk memberikan titik terang dalam penelitian atau biasa disebut dengan sumber informasi data untuk menghasilkan data yang cukup relevan dengan tujuan penelitian.<sup>39</sup>

---

<sup>38</sup>Supian Azhari, "(Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita Di Lembaga Paud Meraje Gune)", *WISDOM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 2 (30 Desember 2021): hal.198, <https://doi.org/10.21154/wisdom.v2i2.3312>. hal.193.

<sup>39</sup>Supian Azhari, "(Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita Di Lembaga Paud Meraje Gune)", *WISDOM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 2 (30 Desember 2021): hal.198, <https://doi.org/10.21154/wisdom.v2i2.3312>. hal.193.

### **C. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah 2 orang guru dan peserta didik kelompok B usia 5-6 tahun yang berjumlah 13 peserta didik di R.A El-Syahra Perumnas Pijorkoling Kecamatan Padangsidempuan Tenggara.

### **D. Sumber Data**

Menurut Suharsimi yang dimaksud dengan sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana atau diperoleh, apabila peneliti menggunakan conditioner atau wawancara dalam pengumpulan datanya, maka Sumber data disebut responden. Yaitu orang yang merespon atau menjawab pertanyaan-pertanyaan peneliti baik pertanyaan secara tertulis atau lisan.

Berdasarkan uraian di atas maka sumber data penelitian ini adalah :

#### **1. Sumber data primer**

Sumber data primer adalah sumber data yang diperoleh secara langsung dari sumber asli (tidak melalui perantara) berupa opini subjek orang secara individual maupun kelompok. Peneliti mengumpulkan data primer dengan melakukan wawancara dan observasi. Pada penelitian ini yang menjadi sumber data primer adalah guru kelas atau guru pendamping di R.A El-Syahra Perumnas Pijorkoling Kecamatan Padangsidempuan Tenggara yang memberikan informasi tentang pengembangan kognitif anak melalui permainan puzzle, dan peserta didik.

#### **2. Sumber data sekunder**

Adapun Sumber data sekunder didapatkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dokumentasi berupa foto-foto dan sebagainya.

## E. Teknik Pengumpulan Data

Penulis menggunakan tiga instrument penelitian, yaitu :

### 1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan merekam keadaan atau perilaku objek sasaran.<sup>40</sup> Dalam observasi peneliti melakukan pengamatan saat proses diadakannya pembelajaran dalam kelas, kemudian peneliti melihat serta menuliskan hasil observasi mengenai langkah-langkah penggunaan media *Puzzle* sebagai berikut:

- a. Guru menyiapkan media *puzzle* dan menjelaskan peraturan penggunaan
- b. Guru membagi anak beberapa kelompok
- c. Guru membagi kerangka *puzzle* pada anak
- d. Guru memberikan kesempatan pada anak untuk menyusun kepingan *puzzle*
- e. Anak bersama guru membahas hasil kerja anak
- f. Guru melakukan evaluasi tentang materi yang disampaikan<sup>41</sup>

Berdasarkan langkah-langkah di atas maka dapat di simpulkan media *puzzle* yaitu dengan melepaskan kepingan-kepingan *puzzle* dari temptnya, minta anak untuk mencari kepingan-kepingan *puzzle* tersebut, kemudian menyusun kepingan-kepingan *puzzle*, setelah itu anak diberi tantang siapa yang lebih cepat menyusun kepingan-kepingan *puzzle*.

---

<sup>40</sup> Sitihaya Chemaie, “Peran Guru Dalam Mengembangkan Bahasa Arab Pada Anak Usia Dini di TK Hadhanah Nahdhah Samphan Witaya Becoh Urong Narathiwat Thailand” (Universitas Islam Negeri Raden Lampung, 2018), hlm. 38.

<sup>41</sup> Observasi Awal, di TK Al Muhajirin Perumnas Pijorkoling Kecamatan Padangsidempuan Tenggara, Pada Tanggal 24 November 2023.



## 2. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu alat yang digunakan untuk mengumpulkan informasi dengan cara mengajukan berbagai pertanyaan melalui obrolan lisan untuk mengumpulkan data atau informasi.<sup>42</sup> Teknik wawancara ini dapat memudahkan peneliti untuk memperoleh data-data, wawancara dapat dilakukan secara langsung kepada narasumber. Dalam hal ini yang menjadi objek wawancara peneliti yaitu Kepala sekolah, guru kelas, beserta peserta didik di R.A El-Syakra Perumnas Pijorkoling Kecamatan Padangsidempuan Tenggara.

Berikut langkah yang digunakan dalam wawancara, yaitu mempersiapkan perencanaan dalam wawancara dengan baik, baik dalam bentuk teknis maupun nonteknis, membuat pedoman wawancara yang tentative, pada saat penelitian yaitu peneliti turun langsung dan mewawancarai sumber informasi yang diteliti, dan melaksanakan wawancara dengan informal yang diteliti. Serta mencatat dan menganalisis hasil wawancara yang diperoleh.

## 3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan suatu peristiwa yang sudah terjadi berupa tulisan, gambar atau video yang direkam oleh orang dan di gunakan untuk data sebagai hasil pengamatan.

## **F. Teknik Penjamin Keabsahan Data**

Adapun cara dalam meningkatkan kredibilitas dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

---

<sup>42</sup> Immami Nur Rachmawati, Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif Wawancara, *Jurnal Keperawatan Indonesia*, Vol. 11, No 1, Maret 2017, hlm. 35.

### 1. Triangulasi

Triangulasi merupakan pendekatan analisis data dari berbagai sumber-sumber. Teknik ini digunakan dengan mengecek dan membandingkan data yang diperoleh dengan sesuatu yang lain, agar tetap memiliki keabsahan data.

### 2. Pembahasan sejawat

Pembahasan teman sejawat merupakan teknik yang dilaksanakan dengan mengeksplor hasil yang diperoleh secara sementara maupun akhir yang diperoleh dengan melaksanakan diskusi dalam bentuk diskusi yang dapat menyempurnakan pelaksanaan penelitian ini.

### 3. Memperpanjang keikutsertaan

Memperpanjang keikutsertaan dalam penelitian sangat diperlukan dalam penelitian, karena penelitian merupakan instrumen kunci, sehingga dengan memperpanjang keikutsertaan dapat menentukan dalam pemerolehan data-data. Agar data yang diperoleh sesuai dengan kebutuhan dalam wawancara dan observasi.<sup>43</sup>

## **G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data**

Menurut Miles dan Huberman (dalam Nizar 2016:172-173) teknik pengolahan dan analisis data harus memperhatikan beberapa langkah di bawah ini, yaitu:

### 1. Reduksi data

Reduksi data yaitu memfokuskan pada hal-hal pokok yang penting sehingga memiliki gambaran yang jelas dan relevan.

---

<sup>43</sup>Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Cita Pustaka Media, 2016), hlm.159.

## 2. Penyajian data

Penyajian data suatu cara pengkompresan informasi yang memungkinkan suatu kesimpulan diambil sebagai bagian dari analisis sehingga akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi.

## 3. Kesimpulan dan verifikasi data

Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya.<sup>44</sup>

---

<sup>44</sup>Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung:Cita Pustaka Media, 2016), hlm.172-173.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Temuan Umum**

Uraian berikut ini merupakan gambaran umum tentang pendidikan R.A El-Syahra yang terletak di perumahan Pijorkoling Jalan Meranti Raya II No.44 Perumahan Pijorkoling Kecamatan Padangsidimpuan Tenggara, sebagai penjelasan tentang lokasi penelitian terkait dengan Upaya guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui permainan *puzzle*.

#### **1. Sejarah Berdirinya RA. El-Syahra**

Raudathul Athfal (R.A) El-Syahra dulunya adalah Taman Kanak-kanak (TK) Al-Muhajrin Perumahan Pijorkoling yang berada di MASJID Al-Muhajrin Perumahan Pijorkoling sebagai kepala sekolahnya adalah Alm Bapak Wijarman Nasution, Karena taman Kanak-kanak (TK) Negeri Pembina dibangun di Perumahan Pijorkoling maka sekolah Al-Muhajrin ditutup, sementara murid sudah banyak yang mau mendaftar.

Karena Al-Muhajrin di bawah naungan Departemen Agama, Para dewan guru termasuk kepala sekolah meminta agar Al-Muhajrin jangan ditutup. Setelah permohonan diterima sekolah kembali di buka dikediaman salah satu staf guru pengajar yang bernama ibu Erli suriani nasution (Kepala sekolah saat ini), tahun 2008 dengan kepala sekolah tetap Alm. Bapak Wijarman Nasution dengan murid waktu itu sebanyak 30 siswa, dengan fasilitas yang sangat minimum.

Adapun letak geografis pendidikan R.A El-Syahra Perumahan Pijorkoling adalah sebagai berikut:

- a. Sebelah barat berbatasan dengan Pulobauk-labuhan rasoki
- b. Sebelah timur berbatasan dengan pegunungan-aeK gambir Pijorkoling
- c. Sebelah utara berbatasan dengan salambue
- d. Sebelah selatan berbatasan dengan desa goti

Luas bangunan R.A El-Syahra 200 m<sup>2</sup> dan pada tahun ajaran 2023/2024 jumlah murid R.A El-Syahra 37 orang, 23 Perempuan dan 19 Laki-laki.<sup>45</sup>

## 2. Fungsi Berdirinya R.A El-Syahra Perumnas Pijorkoling

Fungsi berdirinya R.A El-Syahra Perumnas Pijorkoling adalah karena anak usia dini adalah masa usia emas yang mana bagaikan lembaran kertas putih yang masih bersih, dan apabila kita salah menulisnya akan sulit dihapus, begitu pula anak usia dini kita harus bisa memberikan kebiasaan atau pembiasaan-pembesaran yang baik sejak kecil.

Pendidikan Raudhatul Athfal (R.A) merupakan salah satu kunci mengatasi keterpurukan bangsa, khususnya dalam menyiapkan sumber daya manusia yang handal nantinya.

“Menurut Erli Suryani sebagai Kepala Sekolah R.A El-Syahra, Setiap anak memiliki kemampuan tidak terbatas dalam belajar yang interen dalam dirinya dalam berpikir kreatif dan produktif Oleh karena itu anak memerlukan program pendidikan yang mampu membuka kapasitas tersembunyi tersebut Melalui pembelajaran bermakna seawal mungkin. Bila potensi pada anak tidak pernah terealisasikan, maka itu berarti anak telah kehilangan peluang dan momentum potensi dalam hidupnya, dan pada akhirnya negara akan kehilangan sumber daya manusia terbaiknya”.<sup>46</sup>

---

<sup>45</sup> Erli Suryani Nasution, Kepala Sekolah di R.A El-Syahra Perumnas, *Wawancara* di R.A El-Syahra Perumnas, tanggal 22 April 2024.

<sup>46</sup> Erli Suryani Nasution, Kepala Sekolah di R.A El-Syahra Perumnas, *Wawancara* di R.A El-Syahra Perumnas, tanggal 22 April 2024.

Dan melihat kebutuhan masyarakat terhadap layanan terhadap pendidikan Taman kanak-kanak cukup besar, Hal itu dibuktikan dengan semakin banyaknya masyarakat yang mengikuti sertakan anaknya pada program PAUD.

### **3. Tujuan Pendidikan R.A El-Syahra Perumnas Pijorkoling**

- a. Menyediakan layanan pendidikan yang murah yang bermutu bagi anak 0 sampai dengan 6 tahun
- b. Mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak usia 0 sampai dengan 6 tahun
- c. Memberikan layanan kelompok bermain yang dapat menjangkau masyarakat luas hingga ke pelosok pedesaan
- d. Memberikan wahana bermain yang mendidik bagi anak usia TK yang mana tidak dapat dilayani R.A/TK atau Paud-Paud lainnya.
- e. Memberikan contoh kepada orang tua dan keluarga tentang rangsangan pendidikan bagi anak usia dini untuk dilanjutkan di rumah
- f. Mempersiapkan anak untuk masuk jenjang berikut dengan bekal yang mencakup aspek-aspek perkembangan anak.<sup>47</sup>

### **4. Visi dan misi R.A El-Syahra**

#### **Visi:**

Menjadikan generasi yang cerdas, sehat, mandiri, ceria dan berakhlak mulia.

#### **Misi:**

- a. Menyelenggarakan layanan penerbangan holistik integratif

---

<sup>47</sup> Erli Suryani Nasution, Kepala Sekolah di R.A El-Syahra Perumnas, *Wawancara* di R.A El-Syahra Perumnas, tanggal 22 April 2024.

- b. Menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan sesuai dengan minat tahapan perkembangan dan potensi anak
- c. Membiasakan anak berperilaku hidup bersih, berakhlak mulia dan mandiri.<sup>48</sup>

## 5. Keadaan Guru

Keadaan guru R.A El-Syahra berjumlah 5 orang pendidik dan 1 orang tenaga Administrasi, hampir seluruh guru adalah perempuan tingkat pendidikannya bervariasi, sebagaimana data di bawah ini:

**Tabel 4.1**  
**Data Guru R.A El-Syahra Tahun Ajaran 2023/2024<sup>49</sup>**

No	Nama Guru	Gelar	Jabatan
1.	Erlu Suryani Nasution	S.Pd	Kepala Sekolah
2.	Riski Maulida Dlt	SMA	Guru Pendamping
3.	Silfana Putri Siregar	S.Pd	Guru Kelas
4.	Butet S. Siregar	S.Pd	Guru kelas
5.	Lilitiomalini Siregar	S.E	Guru Kelas

## 6. Keadaan Peserta Didik

Pada tahun ajaran 2023/2024 jumlah murid R.A El-Syahra berjumlah 37 orang 23 perempuan 19 orang laki-laki, sebagaimana data di bawah ini:

**Tabel 4.2**  
**Data Peserta Didik R.A El-Syahra Tahun Ajaran 2023/2024<sup>50</sup>**

No	Kelas	P	L	Jumlah
1	Kelompok A	10	8	18
2	Kelompok B	7	8	15
3	Kelompok C	6	5	11
Jlh		23	19	37

<sup>48</sup> Erlu Suryani Nasution, Kepala Sekolah di R.A El-Syahra Perumnas, *Wawancara* di R.A El-Syahra Perumnas, tanggal 22 April 2024.

<sup>49</sup> Erlu Suryani Nasution, Kepala Sekolah di R.A El-Syahra Perumnas, *Wawancara* di R.A El-Syahra Perumnas, tanggal 22 April 2024.

<sup>50</sup> Erlu Suryani Nasution, Kepala Sekolah di R.A El-Syahra Perumnas, *Wawancara* di R.A El-Syahra Perumnas, tanggal 22 April 2024.

## 7. Sarana dan Prasarana

Sedangkan sarana dan prasarana di R.A El-Syahra masih sangat minim sekali, walaupun minim sarana dan prasarana di R.A El-Syahra terus di galakkan. Karena sarana dan prasarana ini adalah salah satu sumber daya yang menjadi tolak ukur mutu sekolah, dan perlu peningkatan terus menerus seiring dengan peningkatan ilmu pengetahuan dan teknologi. Untuk menunjang kegiatan belajar dan mengajar di R.A El-Syahra maka disediakan sarana dan prasarana, adapun sarana dan prasarana R.A El-Syahra yakni:

**Tabel 4.3**  
**Sarana dan Prasarana<sup>51</sup>**

No	Sarana dan Prasarana	Keterangan
1.	Ruangan Kepala Sekolah dan Guru	1 Ruangan
2.	Uks	1 Ruangan
3.	Ruangan Belajar	3 Ruangan
4.	Kamar Mandi	Ada
5.	Permainan Outdoor	Ada
6.	Permainan Indoor	Ada
7.	Mobil	Ada

### B. Temuan Khusus

Dalam penelitian ini peneliti membahas tentang upaya guru dalam mengembangkan Kognitif anak melalui permainan *Puzzle* dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan kognitif pada anak usia 5-6 tahun di RA. El-Syahra.

---

<sup>51</sup> Erli Suryani Nasution, Kepala Sekolah di R.A El-Syahra Perumnas, *Wawancara* di R.A El-Syahra Perumnas, tanggal 22 April 2024.



## **1. Upaya guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui permainan *Puzzle* di R.A El-Syahra Perumnas Pijorkoling**

Upaya guru adalah sebagai pendidik profesional untuk mendidik, membimbing, mengarahkan, dan mengevaluasi peserta didik dengan mengembangkan potensinya secara maksimal, baik kognitif (intelektual), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan) mulai dari jenjang pendidikan prasekolah, pendidikan dasar dan pendidikan menengah.<sup>52</sup>

Bermain merupakan alamiah anak usia dini. Selain sebagai aktivitas bersenang-senang bermain juga dimaksudkan untuk belajar anak jadi bermain bagi anak usia dini mempunyai kedudukan yang sangat penting. Banyak manfaat yang bisa diperoleh dari kegiatan bermain, oleh karenanya bermain tidak dapat dilepaskan dari anak usia dini. salah satu permainan yang dikembangkan di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini misalnya bermain *puzzle*. Salah satu jenis bermain yang dilakukan di Raudhatul Athfal El-Syahra ini adalah permainan puzzle angka dan huruf untuk dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak yang berbeda-beda.

Hal ini sesuai yang di jelaskan oleh ibu Erli Suryani Nasution S.Pd Kepala sekolah R.A El-Syahra yaitu:

“Kemampuan anak sangatlah berbeda dalam hal kognitifnya atau bervariasi. Ada anak yang mampu dalam menyebutkan huruf, menyebutkan warna dan mengurutkan angka dari bilangan kecil ke besar atau sebaliknya. Serta terdapat anak yang kurang paham tentang hal itu tidak dapat menyebut perbedaan ukuran besar kecil, menyebutkan warna dan mengurutkan angka juga huruf. Dengan

---

<sup>52</sup> Putri Sinta Ekklesi dkk., “(Peran Guru Dalam Meningkatkan Kemampu Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Kristen Immanuel Kota Pontianak)”, *Jurnal Pendidikan Bahasa 11*, Nomor. 1 (19 Juni 2022): Hal.52,<https://doi.org/10.31571/bahasa.v11i1.3942>.

melihat hal itu maka kami menggunakan metode yang sesuai program pembelajaran dengan menggunakan permainan *puzzle* angka dan huruf untuk mengembangkan kognitif anak. Karena permainan itu disukai oleh anak, karena dengan bermain anak kadang bisa berpikir dengan kemampuannya. bermain dengan teman sebayanya itu bisa dikenang seumur hidupnya dengan itupun kita sebagai guru bisa memanfaatkan bermain yang bisa mengembangkan kognitifnya serta bisa belajar tanpa dipaksa”.<sup>53</sup>

Adapun Upaya yang dilakukan di R.A El-syahra padangsidempuan yaitu:

a. Persiapan belajar

Melakukan suatu kegiatan memerlukan beberapa persiapan terlebih dahulu untuk meningkatkan pengalaman yang lebih baik dalam proses belajar mengajar. Ibu Erli Suryani Nasution, S.Pd selaku kepala sekolah Raudathul Athfal, dalam wawancara yang dilakukan oleh peneliti tentang proses dan persiapan pembelajaran yang dilakukan di Raudathul Athfal El-Syahra beliau menjawab:

“Setelah tatap muka dan pembukuan sudah selesai dilakukan, guru memperkenalkan beberapa angka dan huruf di papan tulis kemudian guru mulai memperkenalkan apa itu permainan *puzzle* angka dan huruf tersebut kepada anak, bagaimana cara bermainnya. dan setelah anak memahami lalu guru menyiapkan media *puzzle* sesuai dengan jenis *puzzle* yang akan dimainkan. Guru juga Mulai memperkenalkan warna apa saja yang ada di media *puzzle* tersebut. dan tidak lupa guru menyiapkan ruangan yang nyaman dan bersih, mengatur suasana di kelas agar anak-anak lebih nyaman”.<sup>54</sup>

Wawancara di atas diperkuat dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, hasil observasinya mengatakan bahwa, sebelum pembelajaran di mulai, guru menyiapkan kepada anak muridnya untuk berdoa terlebih

---

<sup>53</sup> Erli Suryani Nasution kepala Sekolah di R.A El-Syahra Perumnas, *Wawancara* di R.A El-Syahra Perumnas, tanggal 23 April 2024

<sup>54</sup> Silfana putri, Guru Kelas di R.A El-Syahra Perumnas, *Wawancara* di R.A El-Syahra Perumnas, tanggal 24 April 2024.

dahulu agar yang dipelajari nanti bisa di pahami dengan baik dan diingat, dan mempersiapkan atau memilih tema jenis *Puzzle* apa yang akan di mainkan guru juga menata dan menyiapkan ruangan kelas yang bersih dan nyaman.

b. Menjelaskan Proses Permainan *Puzzle*

Guru menjelaskan proses permainan puzzle dari awal hingga selesai kepada anak agar anak lebih mudah menyelesaikan permainan puzzle. Seperti yang diungkapkan oleh guru kelas B ibu Silfana putri, Siregar S.Pd beliau mengatakan:

“Sebelum melakukan permainan puzzle guru menjelaskan terlebih dahulu karena pada umumnya ibu harus lebih dulu memberi contoh. Permainan puzzle dimulai dari yang pertama Ibu membongkar puzzle terlebih dahulu, Puzzle yang telah disiapkan oleh guru, kemudian guru mengacak-acak padahal tersebut dan kemudian anak menyusun kembali menjadi utuh sesuai gambar aslinya.<sup>55</sup>

Wawancara di atas, diperkuat dengan hasil observasi yang dilakukan, pada saat peneliti melihat proses permainan yang ada di lapangan, peneliti melihat guru menyiapkan alat permainan puzzle terlebih dahulu, kemudian guru menjelaskan proses permainan kepada anak- anak, dengan membagikan papan puzzle kepada setiap kelompok anak dan akhirnya permainan dimulai. Dengan cara menjelaskan cara bermain kepada anak dengan cara mencocokkan kepingan puzzle sesuai dengan papan puzzlenya dan menyesuaikan warnanya. dan saat kegiatan dilakukan guru mendampingi dan mengawasi anak saat kegiatan berlangsung, Apabila ada

---

<sup>55</sup> Silfana putri, Guru Kelas di R.A El-Syahra Perumnas, *Wawancara* di R.A El- Syahra Perumnas, tanggal 23 April 2024.

hal yang dibutuhkan oleh anak, guru dapat membantu Apabila anak mengalami kesulitan ataupun hambatan saat kegiatan berlangsung.

c. Memberi motivasi terhadap anak dalam bermain *puzzle*

Dalam suatu kegiatan mempunyai tahapan dan cara tersendiri dalam melakukannya. Namun pada intinya mempunyai tujuan yang sama, bukan hanya memotivasi terhadap sesama guru, tetapi guru juga memberikan motivasi kepada peserta didik. Seperti yang diungkapkan oleh guru kelas B ibu Silfana putri, Siregar S.Pd sebagai berikut:

“Iya, kami selalu memberi motivasi kepada peserta didik kami, agar mereka tetap semangat dalam melakukan kegiatan permainan puzzle, kami juga memberi reward seperti bintang kecil kepada mereka jika mereka sudah menyelesaikan permainan puzzle”.<sup>56</sup>

Wawancara diatas, diperkuat dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, pada saat peneliti melihat cara memotivasi guru yang ada di lapangan, ketika anak-anak dapat menyelesaikan permainan puzzle dengan baik dan benar guru selalu memberi motivasi, dorongan kepada anak seperti memberi pujian-pujian kecil memberi reward bintang kecil agar anak tetap semangat ketika melakukan kegiatan bermain puzzle dan dapat menyelesaikan permainan dengan menyusun bentuk-bentuk puzzle tersebut dengan benar.

---

<sup>56</sup> Silfana putri, Guru Kelas di R.A El-Syahra Perumnas, *Wawancara* di R.A El- Syahra Perumnas, tanggal 23 April 2024

## **2. Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Puzzle di R.A El-Syahra Perumnas Pijorkoling**

Istilah kognitif berasal dari kata *cognition* atau *knowing*, berarti mengetahui. dalam arti luas, *cognition* ialah perolehan, penataan dan pengetahuan. kognitif juga dapat diartikan sebagai kemampuan belajar, berpikir, atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru. Perkembangan kognitif pada umumnya sangat berhubungan dengan perkembangan motorik. perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir. Perkembangan kognitif adalah proses di mana individu dapat meningkatkan kemampuan dalam menggunakan pengetahuannya.

Media *Puzzle* merupakan suatu media pembelajaran berupa potongan-potongan gambar yang disusun hingga terbentuk menjadi gambar yang utuh. Pemilihan media *puzzle* selain menarik dan dapat memusatkan perhatian anak manfaat media *puzzle* adalah dapat melatih Nalar atau dapat menggali kreativitas siswa. anak akan lebih mudah untuk mengeluarkan ide-idenya. Jadi, antar media *puzzledan* perkembangan kognitif anak sangat erat kaitannya yang mana media *puzzle* itu sebagai alat dan bahan yang digunakan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak.

Tahap observasi dilakukan di R.A El-Syahra Perumnas Pijorkoling pada kelompok B yakni pada kegiatan permainan menggunakan media *puzzle* untuk mengembangkan kognitif anak. Observasi ini dilakukan oleh peneliti, peneliti mengamati anak ataupun guru pada kegiatan permainan menggunakan

media *puzzle* berlangsung. Setelah kegiatan permainan selesai, kemudian peneliti mewawancarai langsung kepada guru kelas kelompok B tentang perkembangan kognitif anak.

Media *puzzle* digunakan untuk melihat perkembangan kognitif anak, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada proses permainan menggunakan media *puzzle* dilaksanakan di dalam ruang kelas. Permainan menggunakan media *puzzle* yang dilakukan dipandu dan didampingi langsung oleh guru kelas, sebelum permainan dimulai guru telah menyiapkan media yang akan digunakan pada proses permainan seperti yang disampaikan oleh ibu Silfana Putri, guru kelas kelompok B R.A El-Syahra Perumnas Pijorkoling:

“Sebelum saya memulai kegiatan pembelajaran, saya terlebih dahulu menyiapkan tema atau subtema yang akan diajarkan pada hari ini, kemudian saya mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan sesuai dengan tema pembelajaran yang sudah ditentukan. Selanjutnya saya menyiapkan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan tema pembelajaran yang akan diajarkan pada anak misalnya kegiatan yang akan dilakukan yaitu untuk mengembangkan kognitif anak, saya melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* Saya melakukannya dengan cara permainan menyusun dan mencari kepingan-kepingan *puzzle* yang sudah diacak.”<sup>57</sup>

Hal ini senada dengan wawancara kepala sekolah R.A El-Syahra ibu

Erli Suryani

“Pertama yang dilakukan oleh guru sebelum memulai pembelajaran. Guru terlebih dahulu menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), RPPH dibuat untuk kegiatan apa yang dilakukan hari ini. Setiap guru sebelum memulai pembelajaran telah mempersiapkan RPPH, kemudian guru mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan saat pembelajaran di kelas, untuk mengembangkan kognitif anak yaitu menggunakan media *puzzle*. Saya juga selalu mengadakan

---

<sup>57</sup> Silfana Putri, Wali kelas B. R.A El-Syahra Perumnas, *Wawancara* di R.A El-Syahra Perumnas, tanggal 25 April 2024

rapat dengan guru-guru mengenai pengembangan pembelajaran di R.A, seperti pembuatan RPPH, RPPM, PROSEM agar sesuai kurikulum.

Wawancara yang dilakukan oleh peneliti bahwa kendala yang<sup>58</sup>

Jadi dapat disimpulkan wawancara dengan kepala sekolah bahwa sebelum memulai pembelajaran guru sudah terlebih dahulu mempersiapkan RPPH yang mana di dalam RPPH tersebut kegiatan pembelajaran yang akan di ajarkan kepada anak. Guru mempersiapkan RPPH sesuai dengan kurikulum yang digunakan sekolah. Sebagaimana yang dijelaskan oleh ibu Silfana Putri:

“Pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelompok B yaitu dimulai dari menyambut anak oleh guru yang bertugas sampai waktu pulang secara keseluruhan, mulai dari jam 08.00 bel masuk berbunyi, anak melakukan kegiatan rutin setiap pagi yaitu berbaris rapih di halaman sekolah dengan kegiatan mengabsen anak-anak, bernyanyi dengan gerakan tubuh pada pagi hari sebelum memasuki ruangan, kemudian ucap salam, sapa dan dan semangat dan menyuruh anak untuk membacakan doa sebelum memasuki ruangan. Kira-kira 15 menit memasuki kelas anak-anak melakukan kegiatan membaca iqro, mengulangi bacaan doa-doa harian, dan bernyanyi lagu anak seperti tepuk jari sholawatan dan sebagainya kemudian dilanjutkan dengan pembacaan doa sebelum belajar. Sebelum kegiatan pembelajaran menggunakan media *puzzle* dimulai saya menjelaskan kepada anak jenis media *puzzle* yang akan digunakan, saya menjelaskan macam-macam dan jenis-jenis media *puzzle*. Setelah itu kegiatan inti dimana saya harus membuat media pembelajaran sebgus dan se kreatif mungkin agar bisa membuat anak senang. Untuk kegiatan pembelajaran ini saya menyediakan media, alat dan bahan pada kegiatan pembelajaran, seperti saya sudah menyediakan gambar *puzzle* hewan, gunting, dan lem. Agar anak kembali menyusun *puzzle* sesuai urutan angka yang terdapat di dalam gambar hewan tersebut. Setelah kegiatan berlangsung saya akan mengawasi anak-anak ketika menyusun kepingan pajak tersebut saya bisa melihat Siapa saja anak yang kognitifnya sudah berkembang dengan baik dan anak yang kognitifnya belum berkembang dengan baik. Setelah anak selesai menyusun dan menempel hasil karyanya dikumpulkan dan akan diberi nilai BB, MB, BSH, BSB. Setelah istirahat dan makan selesai, selanjutnya yang dilakukan kegiatan penutup.

---

<sup>58</sup> Erli Suryani Nasution, Kepala Sekolah di R.A El-Syahra Perumnas, *Wawancara* di R.A El-Syahra Perumnas, tanggal 25 April2024

Anak-anak membereskan alat makanannya kembali, setelah itu saya menanyakan perasaan anak setelah melakukan kegiatan hari ini dan memberikan pujian dan motivasi kepada anak, setelah itu bernyanyi dan membaca doa setelah belajar.”

Jadi dapat disimpulkan dalam wawancara di atas, sebelum memulai kegiatan pembelajaran guru terlebih dahulu membuat RPPH. Guru membuat kegiatan pembelajaran yang dapat melatih perkembangan kognitif anak pada kelompok B. Guru melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle*. Pada tahap pelaksanaan pembelajaran guru mengucapkan salam, membaca doa belajar, bernyanyi, membaca hafalan surah-surah pendek. Setelah itu kegiatan inti di mana guru menjelaskan kepada anak-anak tentang kegiatan yang dilakukan hari ini, kemudian guru menyediakan media dan membagikan alat dan bahan tersebut kepada anak-anak. Anak-anak akan mengerjakan kegiatan menyusun dan menempel kembali potongan-potongan *puzzle* sesuai urutan huruf dan angkanya. Setelah itu guru mengawasi anak-anak saat kegiatan berlangsung, jika ada anak mengalami kesulitan maka guru akan mengarahkan anak agar tidak mengalami kesulitan, kemudian kegiatan penutup. Anak-anak membereskan alat dan bahan yang digunakan. Guru menanyakan bagaimana perasaan anak setelah melakukan kegiatan hari ini dan memberikan pujian dan motivasi kepada anak, setelah itu bernyanyi dan membaca doa setelah belajar.

Guru melakukan penilaian Sesuai dengan perkembangan kognitif anak dengan menggunakan media *puzzle*. Guru juga memberikan motivasi dan pujian kepada anak yang telah mengerjakan tugas dan menyelesaikan tugasnya dengan bagus baik dan benar. Guru memberikan penilaian dengan



menggunakan pedoman observasi yang berisikan keterangan belum berkembang (BB), mulai berkembang (MB), berkembang sesuai harapan (BSH), dan berkembang sangat baik (BSB). Berdasarkan hasil observasi yang peneliti laksanakan di R.A El-Syahra Perumnas Pijorkoling mengenai perkembangan kognitif anak diperoleh data perkembangan kognitif anak, berikut data observasi perkembangan kognitif anak.

**Tabel 4.4**  
**Hasil observasi aspek perkembangan Kognitif anak usia 5-6 tahun**  
**di R.A El-Syahra Perumnas Pijorkoling**

No	Nama Anak	Indikator Pencapaian Perkembangan Kognitif							Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	
1.	MRS	MB	BSH	MB	BSB	BSB	MB	BSB	BSH
2.	AF	BSB	BSH	BSH	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB
3.	KHR	BSB	BSH	MB	BSH	BSH	BSB	BSB	BSH
4.	APS	BSH	BSH	MB	BSB	MB	BSH	BSB	BSH
5.	ADH	BSH	BSB	BSH	BSB	BSH	BSH	BSB	BSH
6.	ZR	BSH	BSH	BSB	BSB	BSH	BSH	BSB	BSH
7.	AN	MB	BSH	BSH	BSB	BSH	MB	BSB	BSH
8.	NR	BSB	BSH	BSB	BSH	BSB	BSH	BSB	BSB
9.	MH	BSH	BSH	MB	BSB	BSH	BSH	MB	BSH
10.	NH	MB	BSH	MB	BSB	MB	MB	MB	MB
11.	RAR	MB	BSH	BSH	BSB	BSH	MB	BSB	BSH
12.	DR	BSH	BSH	BSH	BSB	BSB	BSH	BSB	BSH
13.	SIA	BSH	BSH	BSH	BSB	BSB	BSH	BSB	BSH

Keterangan Tabel 4.4

1. Menyusun kepingan *puzzle* dengan benar
2. Menyusun dan menempel gambar sesuai urutan angka dan huruf
3. Mengenal bilangan angka 1-10
4. Menggunting sesuai dengan pola
5. Menempel gambar dengan tepat
6. Menunjukkan peningkatan minat dalam angka dan huruf sederhana
7. Mengekspresikan diri melalui kegiatan menyusun *puzzle* secara rinci

Keterangan Tabel 4.4

BB = Apabila anak belum memperlihatkan tanda-tanda awal

MB = Apabila anak sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten atau anak masih perlu diingatkan oleh orang lain

BSH = Apabila anak sudah memperlihatkan berbagai tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator atau anak sudah mampu melakukan secara mandiri dan konsisten sesuai dengan usia kronologisnya

BSB = Apabila anak terus menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten atau telah membudaya tanpa bantuan guru atau berkembang melebihi usia kronologisnya.

Berdasarkan observasi langsung terhadap 13 anak, maka tampak perkembangan kognitif anak menggunakan media *puzzle* berkembang sesuai harapan, kemampuan anak dalam menyusun *puzzle*, anak sudah bisa menempel dan menyusun kepingan *puzzle* yang sudah di gunting sesuai urutan angka dan hurufnya.

Hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang peneliti lakukan maka hasil perkembangan kognitif menggunakan media *puzzle* pada anak kelompok B di R.A El-Syakra Perumnas Pijorkoling sudah berkembang sesuai harapan, peneliti akan menguraikan secara rinci mengenai indikator perkembangan kognitif anak usia 5- 6 tahun sebagai berikut:

a. Menyusun kepingan *puzzle* dengan benar

Secara umum gambar perkembangan kognitif anak dari 13 orang anak menggunakan media *puzzle* pada indikator pertama yaitu menyusun kepingan pajak dengan benar, banyak yang sudah mulai berkembang berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik, Terdapat 4 anak mulai berkembang (MB), 6 anak mulai berkembang sesuai dengan harapan (BSH), dan 3 anak yang berkembang sangat baik (BSB) dapat dilihat pada saat kegiatan di dalam kelas guru menyediakan alat dan bahan untuk

kegiatan menyusun gambar kepingan-kepingan *Puzzle* hewan. Guru memberikan potongan-potongan gambar *puzzle* hewan sesuai dengan tema yang sudah ditentukan oleh guru. di mana guru menjelaskan kepada anak bahwa hari ini akan menyusun kembali gambar ikan sesuai dengan urutan angka dan hurufnya. Sebagaimana yang dijelaskan oleh ibu Silfana Putri:

“Sebelum memulai Kegiatan saya sudah mempersiapkan tema atau subtema yang akan dibawa pada hari ini, kemudian saya menjelaskan tema yang akan dibahas, Setelah itu saya menyiapkan media yang akan digunakan seperti *puzzle* angka dan huruf, Saya membagi anak-anak beberapa kelompok dan kemudian saya akan menjelaskan kepada anak-anak tentang angka dan huruf ataupun perbedaannya ketika anak sudah mulai menyusun urutan angka dan hurufnya kami akan melihat dan mengawasi anak-anak, Saya melihat ada anak yang sudah mampu menyusun sesuai dengan urutan angkanya, ada yang menyusun asal-asalan ada juga anak yang hanya diam tidak mau menyelesaikan tugasnya. Walaupun begitu kami akan tetap memantau dan mengarahkan anak saat melakukan kegiatan pembelajaran sebagaimana guru saya tetap memberikan pujian dan motivasi kepada anak atas hasil karya mereka sendiri”<sup>59</sup>

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak menyusun kepingan *puzzle* dengan benar sudah berkembang sesuai dengan harapan dilihat dari hasil karyanya. Anak sudah bisa menyusun sesuai urutan angka dan hurufnya.

b. Menyusun dan Menempel gambar sesuai urutan angka dan huruf

Secara umum gambaran perkembangan kognitif anak dari 13 anak menggunakan media *puzzle* pada indikator kedua yaitu menempel gambar. Pada kegiatan menyusun dan menempel gambar, kognitif anak sudah

---

<sup>59</sup> Silfana Putri, Wali kelas B. R.A El-Syahra Perumnas, *Wawancara* di R.A El-Syahra Perumnas, tanggal 25 April 2024

berkembang sangat baik. Terdapat 12 anak berkembang sesuai harapan (BSH) dan 1 anak berkembang sangat baik (BSB)

Pada kegiatan meniru bentuk guru Sudah menentukan tema atau sub tema yang akan diajarkan, kemudian guru menyediakan media, setelah itu guru menjelaskan tema hari ini yaitu dengan tema binatang yang hidup di darat/Ayam. Guru menjelaskan apa itu binatang yang hidup di darat. Selanjutnya Kegiatan inti guru membagikan alat dan bahan kepada anak-anak. Guru memberikan contoh Bagaimana cara menempel dan menyusun *puzzle* sesuai dengan bentuk gambar dan sesuai dengan urutan angka yang terdapat di gambar tersebut. Ada beberapa anak yang belum paham dan belum bisa bagaimana caranya, guru tetap membantu dan mengarahkan anak sampai anak bisa.

Sebagaimana yang di jelaskan oleh ibu Silfana Putri :

“ Pada saat menyusun ulang bentuk *puzzle* yang diacak saya sudah menyiapkan tema atau subtema dan menyediakan media dengan tema binatang/ayam. Ketika saya menjelaskan Apa itu ayam anak-anak sangat senang belajar dengan tema binatang. Selanjutnya kami membagi alat dan bahan kepada anak-anak. Ketika kami membagikan alat dan bahannya yaitu gambar ayam yang sudah digunting sesuai dengan hurufnya. Dan saya menjelaskan Bagaimana cara menyusun ulang kembali potongan bentuk ayam sesuai dengan urutan huruf atau angka yang tertera di dalam gambar. Anak-anak akan mengikuti arahan langsung mempraktekkannya.”<sup>60</sup>

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di atas dapat disimpulkan anak-anak sudah bisa menyusun bentuk sesuai sesuai dengan contoh yang diberikan oleh guru titik guru juga mengawasi anak-anak

---

<sup>60</sup> Silfana Putri, Wali kelas B. R.A El-Syahra Perumnas, *Wawancara* di R.A El-Syahra Perumnas, tanggal 25 April 2024

ketika kegiatan berlangsung dan membantu anak-anak ketika mereka mengalami kesulitan, dan guru juga selalu memberikan pujian dan motivasi kepada mereka yang sudah ikut melakukan kegiatan hari ini.

c. Mengenal bilangan angka 1-10

Secara umum gambaran perkembangan kognitif anak dari 13 anak menggunakan media *Puzzle* pada indikator ketiga mengenal bilangan angka 1-10 Terdapat 5 anak mulai berkembang (MB), 6 Anak berkembang sesuai harapan (BSH), dan 2 anak berkembang sangat baik (BSB).

Dilihat dari kegiatan pembelajaran menggunakan media *puzzle*, guru memberikan media *puzzle* yang sudah di bongkar dan di acak anak akan diperintahkan menyusun atau mencocokkan *Puzzle* sesuai dengan urutan angkanya, dan pada saat pembelajaran anak diminta menunjukkan yang mana angka 9 anak sudah bisa menunjukkannya dan menyebutkannya dengan benar. Sebagaimana yang dijelaskan oleh ibu Silfana Putri:

“Sebagian anak sudah mampu menyebutkan angka 1-10, dilihat pada saat pembelajaran anak diminta menunjukkan yang mana angka 9 anak sudah bisa menunjukkannya dan menyebutkannya dengan benar. Tetapi ada juga anak yang masih belum dapat membedakan angka sesuai urutannya. Kami sebagai guru tetap membantu dan mengajari anak sampai anak bisa”.<sup>61</sup>

Berdasarkan observasi dan wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa sebagian anak sudah mampu mengenal bilangan 1-10 sesuai dengan urutan angkanya, kognitif anak sudah berkembang sesuai dengan harapan. Ada beberapa anak yang belum bisa dan bingung Bagaimana cara dan

---

<sup>61</sup> Silfana Putri, Wali kelas B. R.A El-Syahra Perumnas, *Wawancara* di R.A El-Syahra Perumnas, tanggal 25 April 2024

memulai dari mana terlebih dahulu akan dibuat. Terlihat pada saat kegiatan menggunakan media *puzzle* guru memberikan *puzzle* yang sudah di acak, anak akan diperintahkan menyusun atau mencocokkan *puzzle* sesuai dengan warna, bentuk, ukuran. Anak masih bingung bagaimana cara mencocokkannya, tetapi guru selalu memperhatikan dan membantu anak jika ada anak yang tidak mengerti dan kesusahan. Guru juga memberikan arahan kepada anak untuk mencocokkan *puzzle* tersebut sesuai dengan warna, ukuran, dan bentuknya, agar anak bisa dan tidak Bingung lagi, dan berani untuk menyelesaikan tugasnya dengan benar.

d. Menggunting sesuai dengan pola

Secara umum gambaran perkembangan kognitif anak dari 13 anak menggunakan media *puzzle* pada indikator keempat menggunting sesuai dengan pola. Terdapat 2 anak mulai berkembang (MB), 6 anak berkembang sesuai harapan (BSH), dan 5 berkembang sangat baik (BSB). Pada kegiatan menggunting sesuai dengan polanya, pola yang akan digunting yaitu gambar ikan sesuai dengan urutan hurufnya.

Guru menyuruh anak untuk menggunting gambar ikan yang akan mereka susun, setelah itu guru juga melihat dan mengawasi anak ketika menggunting siapa anak yang sudah bisa dan belum bisa menggunting dengan pola gambar ikan. Ada juga beberapa anak tidak bisa mengguntingnya guru tetap akan membantu anak dan mengajari anak untuk menggunting pola gambar ikan tersebut. Sebagaimana yang dijelaskan oleh ibu Silfana Putri:

“Saya melihat anak sudah bisa menggunting sesuai dengan pola gambar ikan yang akan mereka susun. Ada juga anak yang meminta tolong kepada guru untuk membantu anak untuk mengguntingnya, kami para guru selalu mengawasi anak ketika sedang menggunting pada saat kegiatan karena kami tahu gunting itu benda yang berbahaya dan tajam”.<sup>62</sup>

Berdasarkan observasi dan wawancara di atas dapat disimpulkan anak sudah bisa menggunting sesuai dengan pola, seperti pola gambar ikan yang akan disusun. Walaupun belum semua anak bisa mengguntingnya guru tetap membantu anak untuk menggunting gambar tersebut. Guru juga mengawasi anak ketika kegiatan menggunting berlangsung karena gunting adalah benda berbahaya dan tajam.

e. Menempel gambar dengan tepat

Secara umum gambaran perkembangan kognitif anak dari 13 anak menggunakan media *puzzle* pada indikator kelima menempel gambar dengan tepat, terdapat 4 anak mulai berkembang (MB), 7 anak berkembang sesuai harapan (BSH) dan 2 anak berkembang sangat baik (BSB) sudah bisa menempel dengan benar sesuai dengan arahan yang diberikan oleh guru. Pada kegiatan pembelajaran guru sudah menyediakan alat dan bahan untuk kegiatan, sebelum menempelkan ulang gambar guru menjelaskan terlebih dahulu macam-macam ciri ikan. Sebagaimana yang dijelaskan oleh ibu Silfana Putri:

“ saya sudah menentukan tema hari ini yaitu tema ikan, kemudian saya sudah menyiapkan alat dan bahan. Pertama saya menjelaskan kepada anak-anak macam-macam ikan dan ciri-ciri ikan, masuklah Kegiatan inti yaitu menempel gambar *puzzle* ikan. Saya membagikan

---

<sup>62</sup> Silfana Putri, Wali kelas B. R.A El-Syahra Perumnas, *Wawancara* di R.A El-Syahra Perumnas, tanggal 25 April 2024

alat dan bahan yaitu gambar puzzle ikan yang akan digunting sesuai dengan bentuk, huruf, angka yang terdapat di dalam gambar kemudian kertas HVS dan lem Fox. Selanjutnya saya menjelaskan dan memberikan contoh kepada anak-anak bagianmana yang terlebih dahulu ditempel, sambil diikuti anak-anak, ketika kegiatan Menempel dan mencocokkan berlangsung saya melihat dan mengawasi anak-anak Apakah mereka sudah bisa menempel dengan tepat sesuai dengan yang saya berikan. Ada anak yang meminta bantuan kepada guru karena tidak bisa menempelnya dan masih bingung. Sebagai guru jika ada anak yang mengalami kesusahan Kami akan membantu dan mengajari anak sampai anak itu bisa”.<sup>63</sup>

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di atas dapat disimpulkan anak sudah bisa menempel gambar dengan tepat sesuai dengan yang dijelaskan oleh guru bagian mana yang terlebih dahulu ditempel. Ada beberapa anak yang masih belum bisa dan bingung bagaimana caranya dan ada juga anak yang menggunakan lem terlalu banyak. Guru akan membantu anak dan memberikan arahan kepada anak yang belum bisa dan menggunakan dan terlalu banyak. Setelah kegiatan menempel selesai guru memberikan pujian dan motivasi atas tugas menempel yang anak buat agar mereka tetap semangat dan merasa senang untuk belajar.

f. Menunjukkan peningkatan minat dalam angka dan huruf sederhana

Secara umum gambaran perkembangan kognitif anak dari 13 anak melalui media *Puzzle* pada indikator keenam menunjukkan peningkatan minat dalam angka dan huruf terdapat 3 anak berkembang sesuai harapan (BSH) dan 10 anak berkembang sangat baik ((BSB), dilihat pada saat kegiatan menyebutkan angka dan huruf anak sudah dapat membedakannya dan mengurutkan mulai dari terkecil hingga terbesar. Pada saat kegiatan

---

<sup>63</sup> Silfana Putri, Wali kelas B. R.A El-Syahra Perumnas, *Wawancara* di R.A El-Syahra Perumnas, tanggal 25 April 2024



menyusun *puzzle* akan dimulai anak-anak sangat antusias menunggu giliran untuk menyelesaikan tugasnya. Sebagaimana yang dijelaskan oleh ibu Silfana Putri:

“Saya melihat anak sudah dapat mengurutkan dan membedakan angka atau huruf yang terdapat di dalam media *puzzle* tersebut. Saya juga menyediakan media *puzzle* yang akan digunakan, guru akan membantu anak dan memberikan arahan kepada anak yang kurang paham. Setelah kegiatan selesai kami memberikan anak pujian karena sudah dapat menyelesaikan tugasnya dengan benar”.<sup>64</sup>

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di atas dapat disimpulkan anak sudah dapat membedakan angka dan hurufnya, sudah dapat mengurutkan dari terkecil ke terbesar sesuai dengan urutannya. Guru akan membantu anak dan memberikan arahan kepada anak yang belum paham ketika melakukan kegiatan menyusun *puzzle* berlangsung. Guru juga selalu memberikan pujian kepada anak karena telah mampu menyelesaikan tugasnya dengan benar.

g. Mengekspresikan diri melalui kegiatan menyusun *puzzle* secara rinci

Secara umum gambaran perkembangan kognitif anak dari 13 anak menggunakan media *puzzle* pada indikator ketujuh mengekspresikan diri melalui kegiatan menyusun *puzzle* secara rinci. Terdapat 2 anak mulai berkembang (MB), dan 11 anak berkembang sangat baik (BSB). Anak sudah bisa mengekspresikan diri melalui kegiatan menggunakan media *puzzle*, dilihat dari ketika kegiatan pembelajaran anak sudah bisa berkomunikasi dengan teman-temannya dan menunjukkan hasil karya yang

---

<sup>64</sup> Silfana Putri, Wali kelas B. R.A El-Syahra Perumnas, *Wawancara* di R.A El-Syahra Perumnas, tanggal 25 April 2024

telah diselesaikan. Anak menunjukkan dan menceritakannya kepada teman dan guru di kelas, Bagaimana perasaan anak setelah menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Anak merasa senang dan bangga dengan tugas yang telah ia selesaikan. Kemudian dilihat dari, ketika anak meminta bantuan kepada teman-teman dan guru di mana anak merasa kesusahan ketika mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Sebagaimana yang dijelaskan oleh ibu Silfana Putri:

“ Saya melihat anak-anak sudah mengekspresikan diri melalui kegiatan di kelas sudah berkembang sangat baik. Dilihat dari Bagaimana cara anak menceritakan dan mengkomunikasikan hasil tugasnya kepada teman-teman dan guru. Anak merasa senang dan bangga dengan tugas yang telah ia selesaikan sendiri, Saya juga melihat ketika anak meminta bantuan kepada teman-teman dan gurunya, anak sudah bisa berkomunikasi dengan meminta bantuan ketika anak-anak mengalami kesusahan. Anak-anak tidak lagi merasa takut dan segan untuk meminta bantuan. sebagai guru kami juga memberikan pujian dan motivasi atas tugas yang telah anak-anak selesaikan agar mereka merasa senang dan bangga”.<sup>65</sup>

Berdasarkan observasi dan wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa anak sudah bisa mengekspresikan diri melalui kegiatan, dilihat dari cara anak berkomunikasi dengan teman-teman dan guru. Bagaimana cara anak yang menyampaikan perasaannya menunjukkan hasil tugas yang telah selesai, anak merasa senang dan bangga. Anak sudah bisa menceritakan hasil tugas yang dia buat kepada teman-teman dan gurunya. Guru juga memberikan pujian dan motivasi kepada anak-anak atas hasil tugas yang telah selesai dan menyelesaikan dengan baik

---

<sup>65</sup> Silfana Putri, Wali kelas B. R.A El-Syahra Perumnas, *Wawancara* di R.A El-Syahra Perumnas, tanggal 25 April 2024

### C. Analisis Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di R.A El-Syahra pada anak kelompok B Perumnas Pijorkoling Kecamatan Padangsidempuan Tenggara. Tahapan wawancara dilakukan yaitu dengan mewawancarai guru kelas kelompok B dan kepala sekolah R.A El-Syahra Perumnas Pijorkoling Kecamatan Padangsidempuan Tenggara, Peneliti wawancarai mengenai bagaimana perkembangan kognitif anak pada kelompok B di R.A El-Syahra Perumnas Pijorkoling. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak di R.A El-Syahra sudah berkembang sesuai harapan. Adapun aspek perkembangan kognitif anak dapat dilihat dari indikator kognitif anak menggunakan media puzzle adalah sebagai berikut:

Pertama, menyusun kepingan *Puzzle* dengan benar, anak sudah bisa menyusun *puzzle* sesuai dengan urutan angka dan huruf yang terdapat di dalam gambar hewan tersebut dan kognitif anak sudah berkembang sesuai harapan. Hal tersebut terlihat saat kegiatan di dalam kelas guru menyediakan alat dan bahan untuk kegiatan menyusun gambar kepingan-kepingan *Puzzle* hewan sesuai dengan urutan angka dan huruf yang terdapat di dalam gambar. Guru memberikan potongan-potongan gambar *puzzle* hewan sesuai dengan tema yang sudah ditentukan oleh guru.

Kedua Menyusun dan menempel gambar sesuai urutan angkanya, anak sudah bisa menyusun ulang dan menempel gambar sesuai dengan contoh yang diberikan oleh guru dan kognitif anak sudah berkembang sesuai harapan. Hal tersebut terlihat saat kegiatan di dalam kelas guru memberikan contoh Bagaimana

cara menempel dan menyusun *puzzle* sesuai dengan bentuk gambar dan sesuai dengan urutannya anak sudah dapat melakukannya dengan benar.

Ketiga, mengenal bilangan angka 1-10 sesuai urutannya, Kognitif anak sudah berkembang sesuai harapan. Terlihat pada saat kegiatan menggunakan media *puzzle* guru memberikan *puzzle* yang sudah diacak, anak akan diperintahkan menyusun atau mencocokkan *puzzle* sesuai dengan urutan angkanya. Dan saat pembelajaran anak diminta menunjukkan yang mana angka 9 anak sudah bisa menunjukkannya dan menyebutkannya dengan benar. Guru juga selalu membantu dan mengajari anak sampai anak bisa.

Keempat, menggunting sesuai dengan pola, kognitif anak sudah berkembang sesuai harapan. Terlihat pada saat anak menggunting pola gambar ikan yang akan mereka susun anak sudah bisa menggunting sesuai dengan polanya, seperti pola gambar ikan yang akan disusun. Guru juga mengawasi anak ketika kegiatan menggunting berlangsung karena gunting adalah benda berbahaya dan tajam.

Kelima, menempel gambar dengan tepat, Kognitif anak sudah berkembang sesuai harapan. Terlihat pada kegiatan pembelajaran menempel potongan gambar ikan anak sudah bisa menempel dengan benar sesuai dengan media arahan yang diberikan oleh guru. Guru sudah Menyediakan alat dan bahan untuk kegiatan, sebelum menempel guru menjelaskan terlebih dahulu macam-macam ikan dan ciri-ciri ikan. Setelah kegiatan menempel selesai guru memberikan pujian dan motivasi atas tugas menempel yang anak buat agar mereka tetap semangat dan merasa senang untuk belajar.

Keenam, menunjukkan peningkatan minat dalam angka dan huruf sederhana, perkembangan kognitif anak sudah berkembang sesuai harapan. Pada saat kegiatan menyusun *puzzle* akan dimulai anak-anak sangat antusias menunggu giliran untuk menyelesaikan tugasnya, anak sudah dapat membedakan angka dan hurufnya, sudah dapat mengurutkan dari terkecil ke terbesar sesuai dengan urutannya. Guru akan membantu anak dan memberikan arahan kepada anak yang belum paham ketika melakukan kegiatan menyusun *puzzle* berlangsung. Guru juga selalu memberikan pujian kepada anak karena telah mampu menyelesaikan tugasnya dengan benar.

Ketujuh, mengekspresikan diri melalui kegiatan menyusun *puzzle* secara rinci, perkembangan kognitif anak sudah berkembang sesuai harapan. Anak sudah bisa mengekspresikan diri melalui kegiatan, dilihat dari cara anak berkomunikasi dengan teman-teman dan guru. Bagaimana cara anak yang menyampaikan perasaannya menunjukkan hasil tugas yang telah selesai, anak merasa senang dan bangga. Anak sudah bisa menceritakan hasil tugas yang dia buat kepada teman-teman dan gurunya. Guru juga selalu memberikan pujian dan motivasi kepada anak-anak atas hasil tugas yang telah selesai dan menyelesaikannya dengan baik.

Adapun upaya guru dalam mengembangkan kognitif anak melalui permainan *puzzle* adalah sebagai berikut:

*Pertama*, Persiapan belajar guru menyiapkan media permainan puzzle, salah satu permainan edukatif untuk anak adalah *puzzle*. *Puzzle* bisa memberikan kesempatan belajar yang banyak. Selain untuk menarik minat anak dalam membina semangat belajar *puzzle* juga dapat mengasah otak anak serta melatih

antara kecepatan pikiran dan tangan. Oleh karena itu guru menyiapkan media permainan *puzzle* agar dapat mengasah perkembangan kognitif anak. Dari hasil analisis penelitian bahwa guru kelas B sebelum melakukan kegiatan permainan *Puzzle*, dimana kepingan-kepingan *puzzle* tersebut berbentuk angka dan huruf. Terlihat guru disini sangat antusias dalam menyiapkan media permainan *puzzle* agar dapat mengasah perkembangan kognitif anak.

*Kedua*, guru menjelaskan proses permainan setelah guru menyiapkan media permainan *puzzle* kemudian guru menjelaskan proses permainan *puzzle* dari awal sampai selesai kepada anak agar anak lebih mudah menyelesaikan permainan *puzzle* tersebut. Guru mempersiapkan papan *puzzle* dan menjelaskan proses permainan *puzzle* dari awal sampai selesai kepada anak agar anak lebih mudah menyelesaikan permainan *puzzle*. Setelah selesai menjelaskan dan memberi contoh kemudian guru memberi kesempatan pada anak agar mencobanya sehingga anak mampu menyusun kepingan-kepingan *puzzle*, dan anak bisa mengenal warna-warna yang terdapat di dalam susunan *puzzle* tersebut.

*Keempat*, guru selalu memotivasi anak setelah menjelaskan proses permainan *puzzle* guru selalu memberikan motivasi, motivasi buat menaruh acuan sehingga anak mempunyai banyak nasihat solusi buat menyelesaikan masalah serta dukungan membuat anak lebih semangat dalam melakukan suatu kegiatan perlu adanya motivasi dari guru, di mana contoh motivasi yang diberikan di R.A El-Syakra yaitu memberi pujian-pujian dan memberikan reward kepada anak agar anak semangat dalam memasang *puzzle*. Motivasi adalah menentukan tingkat berhasil atau gagalnya kegiatan siswa dalam pembelajaran.

#### **D. Keterbatasan Penelitian**

Seluruh rangkaian penelitian telah dilaksanakan di R.A El-Syahra Perumnas Pijorkoling sesuai dengan langkah-langkah yang ditetapkan dalam metodologi pendidikan. Hal yang dimaksudkan agar hasil yang diperoleh benar-benar objektif dan sistematis. Namun, untuk mendapatkan hasil yang sempurna dalam penelitian ini sangatlah sulit karena berbagai keterbatasan . Keterbatasan-keterbatasan tersebut adalah:

1. Ketika peneliti melakukan penelitian, guru yang menjadi responden dalam penelitian ini, masih merasa malu ketika diwawancarai dan diajak peneliti untuk berpoto, sehingga peneliti hanya mendapatkan jawaban yang singkat. Akan tetapi, meskipun peneliti menghadapi keterbatasan tersebut, tidak mengurangi rasa semangat peneliti untuk terus melakukan penelitian dan mencari data-data tersebut. Dengan segala upaya kerja keras dan bantuan semua pihak, skripsi ini dapat diselesaikan sebaik mungkin.
2. Singkatnya waktu dalam melakukan penelitian sehingga membuat peneliti tidak bisa mendapatkan hasil yang maksimal.
3. Kurangnya data dan analisis peneliti dalam mengusai pembahasan dan peneliti masih kurang mengusai tentang media *puzzle* dan masih banyak jenis-jenis media *puzzle* yang belum peneliti gunakan.
4. Peneliti hanya meneliti pada kelompok B saja
5. Pada penelitian ini peneliti hanya meneliti mengenai perkembangan kognitif saja, sedangkan aspek lainnya belum diteliti.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam skripsi ini mengenai

1. upaya guru dalam mengembangkan kognitif melalui permainan puzzle pada anak usia 5 sampai 6 tahun di R.A El-Syahra dapat disimpulkan, Berdasarkan observasi langsung terhadap 13 anak, maka tampak perkembangan kognitif anak menggunakan media puzzle berkembang sesuai harapan, kemampuan anak dalam menyusun *puzzle*, anak sudah bisa menempel dan menyusun kepingan *puzzle* yang sudah di gunting sesuai urutan angka dan hurufnya, anak sudah dapat mengenal bilangan 1-10, Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa, perkembangan kognitif dari 13 anak menggunakan media *puzzle* sudah berkembang sesuai harapan (BSH). Dapat dilihat pada tabel 4.4 hasil observasi perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di R.A El-Syahra Perumnas Pijorkoling terdapat 10 dari 13 anak yang sudah berkembang sesuai harapan (BSH), 2 dari 13 anak berkembang sangat baik, dan 1 dari 13 anak mulai berkembang.
2. Upaya guru dalam mengembangkan kognitif melalui permainan puzzle di kelas B, R.A El-Syahra Perumnas Pijorkoling Kecamatan Padangsidempuan Tenggara. Dengan cara guru menyiapkan media puzzle kemudian, guru menjelaskan proses permainan puzzle pada anak, setelah itu guru memberikan motivasi pada anak agar anak tetap semangat dan guru memperkenalkan bentuk-bentuk puzzle yang akan di mainkan.



## **B. Saran**

1. Bagi pengelola RA. El-Syahra Perumnas Pijorkoling, Permainan puzzle dalam mengembangkan kognitif anak yang dilakukan sudah cukup baik, namun ada hal-hal yang perlu untuk ditingkatkan dalam mengembangkan segala aspek perkembangan anak dengan mengupayakan adanya kreativitas pendidik dalam menciptakan suatu pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak.
2. Bagi guru RA. El-Syahra Perumnas Pijorkoling, sebaiknya sering-sering menggunakan permainan puzzle untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak.
3. Bagi orang tua peserta didik, agar selalu membangun kerjasama dengan guru-guru di RA. El-Syahra Perumnas Pijorkoling dengan mendidik anaknya ketika berada di rumah agar tercapai tujuan bersama yaitu adanya perkembangan kognitif anak dalam membedakan huruf-huruf serta angka.
4. Bagi kepala sekolah, dengan adanya skripsi ini diharapkan dapat menjadi alarm pengingat dan bahan rujukan dalam memaksimalkan upaya guru dalam mengembangkan kognitif anak usia 5- 6 tahun.
5. Kepada peserta didik tetap semangat dalam belajar agar bisa memiliki kesiapan untuk terus ke jenjang lebih lanjut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, (2017), *Peningkatan Kemampuan Anak Melalui Permainan di Kelompok B TK Aisyah Kecamatan Rumbio Jaya*, (Jurnal PIAUD Tambusai)
- Ansori, (2017), *Psikologi Pembelajaran*, Bandung, Wacana Prima
- Al-Azizy Suciaty, A, (2014), *Asah Ketajaman Otak Anak*, Yogyakarta: Diva Press
- Azhari, S, (2021), Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita di Lembaga PAUD Maraje Gune, *WISDOM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume. 2, (2)
- Chamae, S, (2018), Peran Guru Dalam Mengembangkan Bahasa Arab Pada Anak Usia Dini di TK Hadhanah Samphan Wijaya Becoh Urong Narathiwat Thailand, Universitas Islam Negeri Lampung
- Depdikbud, (2015), *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka
- Departemen Pendidikan Nasional, (2014), *Pedoman Pembelajaran Bidang Kognitif di Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar
- Desmita, (2015), *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Hermansyah, T, (2019), *Mengembangkan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Alat Permainan Edukatif Puzzle*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini, Volume. 2, (1)
- Habibah, A.I, (2018), “Meningkatkan Perkembangan Kognitif Melalui Permainan *Puzzle* Pada Anak Kelompok Usia 5-6 Tahun, Mojolegi Boyolali, (*Skripsi*, FKIP UM Surakarta)
- Indah, F, (2017), Perkembangan Kognitif, *Jurnal Intelektualiti*, Volume. 2 (1)
- Jean Piaget, Barbel Inhelder. *Psikologi Anak The Psychology Of The Child*. Pustaka Pelajari. 2018
- Khadijah, (2016), *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Blushing
- Khadijah, (2016), *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Blushing

- Khomsoh, R, (2017), Penggunaan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar, (*Skripsi*, PIAUD FTIK, UIN Sumatra Utara, Medan
- Khairi, H, (2018), Karakteristik Perkembangan Anak Usia 0-6 Tahun, *Jurnal Warna*, Volume. 2 (2)
- Madyawati Lilis, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*, (Jakarta: Prenada Media 2016
- Moh Fauzdin, "Useful Of Games For Optimalize Cognitive Aspects In Early Childhood Education, "*Jurnal Obsesi*, Vol. 2, Nomor 2, Juni 2018
- Mutiah, D, (2021), *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenada Media
- Moeslichalent. Dra, (2014) *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*, Jakarta: PT Rineka Cipta
- Mursid, (2016), *Pengembangan Pembelajaran Kognitif Anak Usia Dini*, Medan :PT Remaja Rosdakarya
- Nizar, A, (2016), *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Cita Pustaka Media)
- Nuraini, (2019), Penerapan Alat Permainan Edukatif *Puzzle* Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Harapan Panjang Bandar Lampung, (*Skripsi*, FTIK UIN Raden Intan Lampung
- Nurwita, S, (2019), Pemanfaatan Media *Puzzle* dalam mengembangkan motorik halus Anak di PAUD Aiza Kabupaten Kepahing, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Volume. 3, (4)
- Observasi Awal, (2023), di R.A El-Syahra Perumnas Pijorkoling Kecamatan Padangsidempuan Tenggara
- Putri, S, (2024), Guru Kelas R.A El-Syahra Perumnas, *Wawancara* di R.A El-Syahra Perumnas Pijorkoling
- Rosma, Penanganan Anak Hiperaktif Melalui Permainan *Puzzle* (Studi Kasus) TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung
- Rachmawati, N.I, (2017), Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif *Wawancara*, *Jurnal Keperawatan Indonesia*, Volume. 11,(1)

Rizky, M, (2024), Peserta Didik di R.A El-Syahra Perumnas, *Wawancara* di R.A El-Syahra Perumnas Pijorkoling

Setiawati, D. T, (2019), “Pengaruh Permainan *Puzzle* hewan terhadap kemampuan Motorik halus 4-5 tahun di TK Ummi Erni Dusun XIII, (*Skripsi*, PAUD FTIK, UIN Sumatra Utara Medan

Suryani, E, (2024), Kepala Sekolah di R.A El-Syahra Perumnas, *Wawancara* di R.A El-Syahra Perumnas Pijorkoling

Situmorang, M. A, (2015), Meningkatkan Kemampuan Memahami Wacana Melalui Media Pembelajaran *Puzzle*, *Jurnal Bahasa*, Volume, 1 (1)

Suryani, E, (2024), Kepala Sekolah di R.A El-Syahra Perumnas, *Wawancara* di R.A El-Syahra Perumnas Pijorkoling

## HASIL OBSERVASI

Perkembangan Kognitif Melalui Media *Puzzle* Pada Anak Kelompok B (Usia 5-6 Tahun) di R.A El-Syakra Perumnas Pijorkoling Kecamatan Padangsidempuan Tenggara

No	Nama	Aspek Perkembangan	Skor Nilai			
			BB	MB	BSH	BSB
1.	MRS	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Menyusun kepingan <i>Puzzle</i> dengan benar</li><li>2. Menyusun dan menempel gambar sesuai urutan angka dan huruf</li><li>3. Mengenal bilangan angka 1-10</li><li>4. Menggunting sesuai dengan pola</li><li>5. Menempel gambar dengan tepat</li><li>6. Menunjukkan peningkatan minat dalam angka dan huruf sederhana</li><li>7. Mengekspresikan diri melalui kegiatan menyusun <i>puzzle</i> secara rinci</li></ol>				
2.	AF	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Menyusun kepingan <i>Puzzle</i> dengan benar</li><li>2. Menyusun dan menempel gambar sesuai urutan angka dan huruf</li><li>3. Mengenal bilangan angka 1-10</li><li>4. Menggunting sesuai dengan pola</li><li>5. Menempel gambar dengan tepat</li><li>6. Menunjukkan peningkatan minat dalam angka dan huruf sederhana</li><li>7. Mengekspresikan diri melalui kegiatan menyusun <i>puzzle</i> secara rinci</li></ol>				
3.	KHR	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Menyusun kepingan <i>Puzzle</i> dengan benar</li><li>2. Menyusun dan menempel gambar sesuai urutan angka dan huruf</li></ol>				

		<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Mengenal bilangan angka 1-10</li> <li>4. Menggunting sesuai dengan pola</li> <li>5. Menempel gambar dengan tepat</li> <li>6. Menunjukkan peningkatan minat dalam angka dan huruf sederhana</li> <li>7. Mengekspresikan diri melalui kegiatan menyusun <i>puzzle</i> secara rinci</li> </ol>				
4.	APS	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyusun kepingan <i>Puzzle</i> dengan benar</li> <li>2. Menyusun dan menempel gambar sesuai urutan angka dan huruf</li> <li>3. Mengenal bilangan angka 1-10</li> <li>4. Menggunting sesuai dengan pola</li> <li>5. Menempel gambar dengan tepat</li> <li>6. Menunjukkan peningkatan minat dalam angka dan huruf sederhana</li> <li>7. Mengekspresikan diri melalui kegiatan menyusun <i>puzzle</i> secara rinci</li> </ol>				
5.	ADH	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyusun kepingan <i>Puzzle</i> dengan benar</li> <li>2. Menyusun dan menempel gambar sesuai urutan angka dan huruf</li> <li>3. Mengenal bilangan angka 1-10</li> <li>4. Menggunting sesuai dengan pola</li> <li>5. Menempel gambar dengan tepat</li> <li>6. Menunjukkan peningkatan minat dalam angka dan huruf sederhana</li> <li>7. Mengekspresikan diri melalui kegiatan menyusun <i>puzzle</i> secara rinci</li> </ol>				
6.	ZR	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyusun kepingan <i>Puzzle</i> dengan benar</li> <li>2. Menyusun dan menempel gambar sesuai urutan angka</li> </ol>				

		<p>dan huruf</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Mengenal bilangan angka 1-10</li> <li>4. Menggantung sesuai dengan pola</li> <li>5. Menempel gambar dengan tepat</li> <li>6. Menunjukkan peningkatan minat dalam angka dan huruf sederhana</li> <li>7. Mengekspresikan diri melalui kegiatan menyusun <i>puzzle</i> secara rinci</li> </ol>				
7.	AN	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyusun kepingan <i>Puzzle</i> dengan benar</li> <li>2. Menyusun dan menempel gambar sesuai urutan angka dan huruf</li> <li>3. Mengenal bilangan angka 1-10</li> <li>4. Menggantung sesuai dengan pola</li> <li>5. Menempel gambar dengan tepat</li> <li>6. Menunjukkan peningkatan minat dalam angka dan huruf sederhana</li> <li>7. Mengekspresikan diri melalui kegiatan menyusun <i>puzzle</i> secara rinci</li> </ol>				
8.	NR	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyusun kepingan <i>Puzzle</i> dengan benar</li> <li>2. Menyusun dan menempel gambar sesuai urutan angka dan huruf</li> <li>3. Mengenal bilangan angka 1-10</li> <li>4. Menggantung sesuai dengan pola</li> <li>5. Menempel gambar dengan tepat</li> <li>6. Menunjukkan peningkatan minat dalam angka dan huruf sederhana</li> <li>7. Mengekspresikan diri melalui kegiatan menyusun <i>puzzle</i> secara rinci</li> </ol>				
9.	MH	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyusun kepingan <i>Puzzle</i> dengan benar</li> <li>2. Menyusun dan menempel</li> </ol>				

		<p>gambar sesuai urutan angka dan huruf</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Mengenal bilangan angka 1-10</li> <li>4. Menggunting sesuai dengan pola</li> <li>5. Menempel gambar dengan tepat</li> <li>6. Menunjukkan peningkatan minat dalam angka dan huruf sederhana</li> <li>7. Mengekspresikan diri melalui kegiatan menyusun <i>puzzle</i> secara rinci</li> </ol>				
10.	NH	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyusun kepingan <i>Puzzle</i> dengan benar</li> <li>2. Menyusun dan menempel gambar sesuai urutan angka dan hurufnya</li> <li>3. Mengenal bilangan angka 1-10</li> <li>4. Menggunting sesuai dengan pola</li> <li>5. Menempel gambar dengan tepat</li> <li>6. Menunjukkan peningkatan minat dalam angka dan huruf sederhana</li> <li>7. Mengekspresikan diri melalui kegiatan menyusun <i>puzzle</i> secara rinci</li> </ol>				
11.	RAR	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyusun kepingan <i>puzzle</i> dengan benar</li> <li>2. Menyusun dan menempel gambar sesuai urutan angka dan hurufnya</li> <li>3. Mengenal bilangan angka 1-10</li> <li>4. Menggunting sesuai dengan pola</li> <li>5. Menempel gambar dengan tepat</li> <li>6. Menunjukkan peningkatan minat dalam angka dan huruf sederhana</li> <li>7. Mengekspresikan diri melalui kegiatan menyusun <i>puzzle</i> secara rinci</li> </ol>				
12.	DR	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyusun kepingan <i>puzzle</i> dengan benar</li> </ol>				



		<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Menyusun dan menempel gambar sesuai urutan angka dan huruf</li> <li>3. Mengenal bilangan angka 1-10</li> <li>4. Menggunting sesuai dengan pola</li> <li>5. Menempel gambar dengan tepat</li> <li>6. Menunjukkan peningkatan minat dalam angka dan huruf sederhana</li> <li>7. Mengekspresikan diri melalui kegiatan menyusun <i>puzzle</i> secara rinci</li> </ol>				
13.		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyusun kepingan <i>puzzle</i> dengan benar</li> <li>2. Menyusun dan menempel gambar sesuai urutan angka dan huruf</li> <li>3. Mengenal bilangan angka 1-10</li> <li>4. Menggunting sesuai dengan pola</li> <li>5. Menempel gambar dengan tepat</li> <li>6. Menunjukkan peningkatan minat dalam angka dan huruf sederhana</li> <li>7. Mengekspresikan diri melalui kegiatan menyusun <i>puzzle</i> secara rinci</li> </ol>				

## HASIL WAWANCARA

Nama :  
 Alamat :  
 Tanggal :

Informan	Rincian Pertanyaan	Jawaban
Kepala Sekolah R.A El-Syahra Perumnas Pijorkoling	Apa saja fasilitas yang ada di R.A El-Syahra?	Fasilitas yang ada di R.A El-Syahra Perumnas Pijorkoling yaitu fasilitas-fasilitas yang sesuai dengan anak usia dini, di sini ada seluncuran, ayunan, toilet, UKS, mobil antar jemput, meja, kursi, kemudian media-media pembelajaran dan alat permainan edukatif seperti <i>puzzle</i> yang dapat membantu pembelajaran pada anak.
	Adakah media atau alat yang Ibu sediakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak?	Ya tentu saja ada, pertama yang dilakukan oleh guru sebelum memulai pembelajaran, guru terlebih dahulu menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), RPPH dibuat untuk Kegiatan apa yang dilakukan hari ini. Setiap guru sebelum memulai pembelajaran telah mempersiapkan RPPH, kemudian guru mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan saat pembelajaran di kelas, untuk mengembangkan kognitif anak yaitu menggunakan media <i>puzzle</i> . Saya juga selalu mengadakan rapat dengan guru-guru mengenai pengembangan pembelajaran di R.A, seperti pembuatan RPPH, RPPM, PROSEM agar sesuai kurikulum.
	Apakah ada pelatihan dari ibu kepada guru-guru dalam mengembangkan kognitif anak?	Ya ada, saya juga selalu mengadakan rapat dengan guru-guru mengenai pengembangan pembelajaran di R.A, seperti bagaimana pembuatan RPPH, RPPM, dan PROSEM agar sesuai dengan Kurikulum yang digunakan. Kemudian mengadakan pelatihan terhadap guru-guru dalam kegiatan mengenai pembelajaran kognitif anak agar berkembang sesuai dengan harapan.

## HASIL WAWANCARA

Nama :  
 Alamat :  
 Tanggal :

Informan	Rincian Pertanyaan	Jawaban
Guru kelompok B	Apakah yang ibu persiapkan sebelum mengajar?	Sebelum saya memulai kegiatan pembelajaran, saya terlebih dahulu menyiapkan tema/sub tema yang akan diajarkan pada hari ini, kemudian saya mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan sesuai dengan tema pembelajaran yang sudah ditentukan. Selanjutnya saya menyiapkan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan tema pembelajaran yang akan diajarkan pada anak misalnya kegiatan yang akan dilakukan yaitu untuk Mengembangkan kognitif anak, saya melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media <i>puzzle</i> , saya melakukannya dengan cara permainan menyusun dan mencari kepingan-kepingan <i>puzzle</i> untuk di cocokkan sesuai angka dan hurufnya.
	Apakah anak sudah mampu menyusun kepingan <i>puzzle</i> dengan benar?	Sebelum memulai kegiatan saya sudah mempersiapkan tema/sub tema yang akan dibawa pada hari ini, kemudian saya menjelaskan tema yang akan dibahas, setelah itu saya menyiapkan media yang akan digunakan seperti <i>puzzle</i> Angka dan huruf, saya membagi anak-anak beberapa kelompok dan kemudian saya akan menjelaskan kepada anak-anak tentang angka dan huruf ataupun perbedaannya. Ketika anak sudah mulai menyusun urutan angka dan hurufnya Kami akan melihat dan mengawasi anak-anak, Saya melihat ada anak yang sudah mampu menyusun sesuai dengan urutan angkanya, ada yang menyusun asal-asalan ada juga anak yang hanya diam tidak mau menyelesaikan tugasnya. Walaupun begitu kami akan tetap memantau dan mengarahkan anak saat melakukan kegiatan pembelajaran sebagaimana guru saya tetap memberikan pujian dan motivasi kepada anak atas hasil karya mereka sendiri.

	<p>Apakah anak sudah mampu menyusun dan menempel gambar sesuai urutan angkanya?</p>	<p>Sebagian besar anak sudah mampu menyusun dan menempel kembali gambar sesuai urutan angkanya. Pada saat menyusun ulang bentuk <i>puzzle</i> yang diacak saya sudah menyiapkan tema atau subtema dan menyediakan media dengan tema binatang/Ayam. Ketika saya menjelaskan apa itu ayam anak-anak sangat senang belajar dengan tema binatang Selanjutnya kami membagi alat dan bahan kepada anak- anak. Kemudian membagikan alat dan bahannya yaitu gambar ayam yang sudah digunting sesuai dengan angkanya. Dan saya menjelaskan Bagaimana cara menyusun ulang kembali potongan bentuk ayam sesuai dengan urutan huruf atau angka yang tertera di dalam gambar. Kemudian anak-anak akan mengikuti arahan langsung mempraktekkannya.</p>
	<p>Apakah anak sudah mampu mengenal bilangan 1-10?</p>	<p>Sebagian anak sudah mampu menyebutkan angka 1-10, dilihat pada saat pembelajaran anak diminta menunjukkan yang mana angka 1-10 anak sudah bisa menunjukkannya dan menyebutkan dengan benar. Tetapi ada juga anak yang masih belum dapat membedakan angka sesuai urutannya. Kami sebagai guru tetap membantu dan mengajari anak sampai anak bisa</p>
	<p>Apakah anak sudah mampu menggunting sesuai dengan pola?</p>	<p>Saya melihat anak sudah bisa menggunting sesuai dengan pola gambar ikan yang akan mereka susun. Ada juga anak yang meminta tolong kepada guru untuk membantu anak untuk mengguntingnya, kan para guru selalu mengawasi anak ketika sedang menggunting pada saat kegiatan Karena kami tahu gunting itu benda yang berbahaya dan tajam.</p>
	<p>Apakah anak sudah mampu menempel gambar dengan tepat?</p>	<p>Ya sebagian anak sudah bisa menempel gambar dengan tepat. Sebelum kegiatan belajar dimulai saya sudah menentukan tema hari ini yaitu tema ikan, kemudian saya sudah menyiapkan alat dan bahan. Pertama saya menjelaskan kepada anak-anak macam- macam ikan dan ciri-ciri ikan, masklah ke kegiatan inti yaitu menempel gambar <i>puzzle</i> ikan. Saya membagikan alat dan bahan yaitu gambar <i>puzzle</i> ikan yang akan digunting sesuai dengan bentuk, huruf, angka yang terdapat di dalam</p>

		gambar kemudian kertas HVS dan lem Fox. Selanjutnya saya menjelaskan dan memberikan contoh kepada anak-anak Bagaimana yang terlebih dahulu ditempel, sambil diikuti anak-anak, ketika kegiatan Menempel dan mencocokkan berlangsung saya melihat dan mengawasi anak-anak Apakah mereka sudah bisa menempel dengan tepat sesuai dengan yang saya berikan. Ada anak yang meminta bantuan kepada guru karena tidak bisa menempuhnya dan masih bingung. Sebagai guru jika ada anak yang mengalami kesusahan Kami akan membantu dan mengajari anak sampai anak itu bisa.
	Apakah peningkatan minat dalam angka dan huruf sederhana anak sudah meningkat?	Saya melihat anak-anak sudah dapat mengurutkan dan membedakan angka atau huruf yang terdapat di dalam media <i>puzzle</i> tersebut. Saya juga menyediakan media <i>puzzle</i> yang akan digunakan, guru akan membantu anak dan memberikan arahan kepada anak yang kurang paham. Setelah kegiatan selesai kami memberikan anak pujian karena sudah dapat menyelesaikan tugasnya dengan benar.
	Mengekspresikan diri melalui kegiatan menyusun <i>puzzle</i> secara rinci	Saya melihat anak-anak sudah mengekspresikan diri melalui kegiatan di kelas sudah berkembang sangat baik. Dilihat dari Bagaimana cara anak menceritakan dan mengkomunikasikan hasil tugasnya kepada teman-teman dan guru. Anak merasa senang dan bangga dengan tugas yang telah Ia selesaikan sendiri. Saya juga melihat ketika anak meminta bantuan kepada teman-teman dan gurunya, anak sudah bisa berkomunikasi dengan meminta bantuan ketika anak-anak mengalami kesusahan. Anak-anak tidak lagi merasa takut dan segan untuk meminta bantuan, sebagai guru kami juga memberikan pujian dan motivasi atas tugas yang telah anak-anak selesaikan agar mereka merasa senang dan bangga.

**Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH)**  
**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**  
**RA EL-SYAHRA T.A 2023/2024**

**Kelompok/Usia** : B/5-6 tahun  
**Semester/Pertemuan** : II/1  
**Tema/Subtema** : Binatang hidup di darat/Kucing  
**Hari/Tanggal** : Senin, 22 April 2024  
**KD dan Indikator yang dicapai** : 1.2-3.3,4.3-3.6-4.11-2.5-2.4

KD	Indikator yang dicapai
1.2 Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari, menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada tuhan.	Membiasakan anak berdoa sesudah dan sebelum melaksanakan kegiatan, bersyukur dirinya sebagai ciptaan tuhan (Nilai agama dan Moral)
3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus	Menirukan suara hewan beserta gerakannya, Menyanyi lagu suara Hewan (Fisik-Motorik)
3.6 mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)	Mengidentifikasi jumlah bagian tubuh hewan, menyusun <i>Puzzle</i> hewan sesuai urutan angka (Kognitif)
4.11 Menunjukkan kemampuan bahasa ekspresif	Menjawab pertanyaan terkait jumlah bagian tubuh hewan , warna, bentuk (Bahasa)
2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya Diri	Menunjukkan hasil <i>puzzle</i> yang telah disusun secara utuh (Sosial emosional)
2.4 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif	Menggunting, menyusun dan menempelkan <i>Puzzle</i> dengan lengkap dan rapih (Seni)

**Tujuan Pembelajaran :**

- Anak mampu mengidentifikasi jumlah bagian tubuh hewan ternak
- Anak mampu menyusun *puzzle* hewan ternak sesuai urutan angka
- Anak mampu menuliskan angka bilangan secara berurutan

**Materi dalam kegiatan/indikator :**

- Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan

- Kegiatan bermain *Puzzle*
- Praktek langsung bermain *Puzzle*
- Mengantri menunggu giliran untuk menyusun *Puzzle*
- Mengenal jenis macam, bentuk, ukuran, warna angka, dan huruf
- Tanya jawab tentang warna, bentuk serta manfaat dari mengenal jenis hewan hidup di darat.

**Metode Pembelajaran :**

1. Metode bermain
2. Metode tanya jawab
3. Metode demonstrasi
4. Metode penugasan dan unjuk kerja

**Materi yang masuk dalam pembelajaran :**

1. Bersyukur sebagai ciptaan Allah
2. Mengucapkan salam masuk dan keluar
3. Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan
4. Bernyanyi
5. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
6. Membersihkan dan membereskan alat tulis dan mainan

**Sumber Belajar**

- a. Buku, poster
- b. Taman belajar
- c. Hp/laptop, film, audio kaset, YouTube kits

**Alat dan Bahan**

- Gambar hewan kucing
- Kertas Hvs
- Gunting
- Gambar hewan ternak (*Puzzle*)
- Lem

<b>Waktu</b>	<b>Langkah-langkah Kegiatan</b>
<b>Pembukaan</b> (60 menit)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Baris berbaris (20 menit)</li> <li>2. Mengucap salam dan sapaan (5 menit)</li> <li>3. Membaca do'a sebelum belajar dan ayat-ayat pendek (10 menit)</li> <li>4. Bernyanyi "Selamat pagi" (5 menit)</li> <li>5. Guru mengabsen anak dan menyampaikan tujuan pembelajaran(20 menit)</li> </ol>
<b>Kegiatan inti</b> (60 menit)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membagi anak-anak menjadi beberapa kelompok</li> <li>2. Kemudian anak duduk melingkar di kelompok masing-masing</li> <li>3. Selanjutnya guru menunjukkan video/gambar macam-macam hewan ternak</li> <li>4. Guru dan anak menyanyi lagu "Suara binatang"</li> <li>5. Anak mengidentifikasi bagian-bagian tubuh hewan ternak (sirip, ekor, mata dll)</li> <li>6. Guru dan anak melakukan tanya jawab terkait jumlah bagian tubuh hewan ternak</li> <li>7. Anak menyusun <i>Puzzle</i> hewan dan menempel <i>puzzle</i> yang telah disusun sesuai angka di kertas HVS.</li> </ol>
<b>Istirahat dan makan</b> (30 menit)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak membereskan alat belajar (10 menit)</li> <li>2. Anak mencuci tangan sebelum dan sesudah makan (5 menit)</li> <li>3. Anak berdo'a sebelum dan sesudah makan (5 menit)</li> <li>4. Anak membereskan alat makan (10 menit)</li> </ol>
<b>Penutup</b> (30 menit)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menanyakan pada anak tentang perasaan anak pada hari ini setelah melakukan kegiatan dari pagi sampai selesai (10 menit)</li> <li>2. Memberikan pujian kepada semua anak yang sudah bermain dengan baik dan memberi motivasi bagi anak yang masih melakukan kesalahan (5 menit)</li> <li>3. Bernyanyi lagu "Mari Pulang" (5 menit)</li> <li>4. Membaca do'a setelah belajar dan keluar rumah dan salam (5 menit)</li> </ol>

Mengetahui,  
Kepala R.A El-Syahra

Padangsidempuan, 2024  
Guru Kelas

**Erli Suryani Nasution, S.Pd**

**Silfana Putri Siregar, S.Pd**



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

R.A EL-SYAHRA T.A 2023/2024

**Kelompok/Usia** : B/5-6 tahun  
**Semester/Pertemuan** : II/2  
**Tema/Subtema** : Binatang hidup di darat/Ayam  
**Hari/Tanggal** : Selasa, 23 April 2024  
**KD dan Indikator yang dicapai** : 3.1-4.1,3.3-4.3,2.7.3.6-4.6,3.12-4.12, 4.15.

KD	Indikator yang dicapai
1.2 Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari, menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada tuhan.	Membiasakan anak berdoa sesudah dan sebelum melaksanakan kegiatan, bersyukur dirinya sebagai ciptaan tuhan (Nilai agama dan Moral)
3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus	Menirukan suara hewan beserta gerakannya, Menyanyi lagu suara Hewan (Fisik-Motorik)
3.6 mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)	Mengidentifikasi jumlah bagian tubuh hewan, menyusun <i>Puzzle</i> hewan sesuai urutan angka (Kognitif)
4.11 Menunjukkan kemampuan bahasa ekspresif	Menjawab pertanyaan terkait jumlah bagian tubuh hewan , warna, bentuk (Bahasa)
2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya Diri	Menunjukkan hasil <i>puzzle</i> yang telah disusun secara utuh (Sosial emosional)
2.4 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif	Menggunting, menyusun dan menempelkan <i>Puzzle</i> dengan lengkap dan rapih (Seni)

### Tujuan Pembelajaran :

- Anak mampu mengidentifikasi jumlah bagian tubuh hewan ternak
- Anak mampu menyusun *puzzle* hewan ternak sesuai urutan angka
- Anak mampu menuliskan angka bilangan secara berurutan

### Materi dalam kegiatan/indikator :

- Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan

- Kegiatan bermain *Puzzle*
- Praktek langsung bermain *Puzzle*
- Mengantri menunggu giliran untuk menyusun *Puzzle*
- Mengenal jenis macam, bentuk, ukuran, warna angka, dan huruf
- Tanya jawab tentang warna, bentuk serta manfaat dari mengenal jenis hewan hidup di darat.

**Metode Pembelajaran :**

5. Metode bermain
6. Metode tanya jawab
7. Metode demonstrasi
8. Metode penugasan dan unjuk kerja

**Materi yang masuk dalam pembelajaran :**

1. Bersyukur sebagai ciptaan Allah
2. Mengucapkan salam masuk dan keluar
3. Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan
4. Bernyanyi
5. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
6. Membersihkan dan membereskan alat tulis dan mainan

**Sumber Belajar**

- d. Buku, poster
- e. Taman belajar
- f. Hp/laptop, film, audio kaset, YouTube kits

**Alat dan Bahan**

- Gambar hewan Ayam
- Kertas Hvs
- Gunting
- Gambar hewan ternak (*Puzzle*)
- Lem

<b>Waktu</b>	<b>Langkah-langkah Kegiatan</b>
<b>Pembukaan</b> (60 menit)	6. Baris berbaris (20 menit) 7. Mengucap salam dan sapaan (5 menit)

	<ol style="list-style-type: none"> <li>8. Membaca do'a sebelum belajar dan ayat-ayat pendek (10 menit)</li> <li>9. Bernyanyi "Selamat pagi" (5 menit)</li> <li>10. Guru mengabsen anak dan menyampaikan tujuan pembelajaran(20 menit)</li> </ol>
<b>Kegiatan inti</b> (60 menit)	<ol style="list-style-type: none"> <li>8. Guru membagi anak-anak menjadi beberapa kelompok</li> <li>9. Kemudian anak duduk melingkar di kelompok masing-masing</li> <li>10. Selanjutnya guru menunjukkan video/gambar macam-macam hewan ternak</li> <li>11. Guru dan anak menyanyi lagu "Suara binatang"</li> <li>12. Anak mengidentifikasi bagian-bagian tubuh hewan ternak (sirip, ekor, mata dll)</li> <li>13. Guru dan anak melakukan tanya jawab terkait jumlah bagian tubuh hewan ternak</li> <li>14. Anak menyusun <i>Puzzle</i> hewan dan menempel <i>puzzle</i> yang telah disusun sesuai angka di kertas HVS.</li> </ol>
<b>Istirahat dan makan</b> (30 menit)	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. Anak membereskan alat belajar (10 menit)</li> <li>6. Anak mencuci tangan sebelum dan sesudah makan (5 menit)</li> <li>7. Anak berdo'a sebelum dan sesudah makan (5 menit)</li> <li>8. Anak membereskan alat makan (10 menit)</li> </ol>
<b>Penutup</b> (30 menit)	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. Guru menanyakan pada anak tentang perasaan anak pada hari ini setelah melakukan kegiatan dari pagi sampai selesai (10 menit)</li> <li>6. Memberikan pujian kepada semua anak yang sudah bermain dengan baik dan memberi motivasi bagi anak yang masih melakukan kesalahan (5 menit)</li> <li>7. Bernyanyi lagu "Mari Pulang" (5 menit)</li> <li>8. Membaca do'a setelah belajar dan keluar rumah dan salam (5 menit)</li> </ol>

Mengetahui,  
Kepala R.A El-Syahra

**Erli Suryani Nasution, S.Pd**

Padangsidempuan, 2024  
Guru Kelas

**Silfana Putri Siregar, S.Pd**

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

R.A EL-SYAHRA T.A 2023/2024

**Kelompok/Usia** : B/5-6 tahun  
**Semester/Pertemuan** : II/2  
**Tema/Subtema** : Binatang hidup di Air/ikan/hiu  
**Hari/Tanggal** : Selasa, 24 April 2024  
**KD dan Indikator yang dicapai** : 3.1-4.1,3.3-4.3,2.7.3.6-4.6,3.12-4.12, 4.15.

<b>KD</b>	<b>Indikator yang dicapai</b>
1.2 Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari, menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada tuhan.	Membiasakan anak berdoa sesudah dan sebelum melaksanakan kegiatan, bersyukur dirinya sebagai ciptaan tuhan (Nilai agama dan Moral)
3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus	Menirukan suara hewan beserta gerakannya, Menyanyi lagu suara Hewan (Fisik-Motorik)
3.6 mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)	Mengidentifikasi jumlah bagian tubuh hewan, menyusun <i>Puzzle</i> hewan sesuai urutan angka (Kognitif)
4.11 Menunjukkan kemampuan bahasa ekspresif	Menjawab pertanyaan terkait jumlah bagian tubuh hewan , warna, bentuk (Bahasa)
2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya Diri	Menunjukkan hasil <i>puzzle</i> yang telah disusun secara utuh (Sosial emosional)
2.4 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif	Menggunting, menyusun dan menempelkan <i>Puzzle</i> dengan lengkap dan rapih (Seni)

### Tujuan Pembelajaran :

- Anak mampu mengidentifikasi jumlah bagian tubuh hewan ternak
- Anak mampu menyusun *puzzle* hewan ternak sesuai urutan angka
- Anak mampu menuliskan angka bilangan secara berurutan

### Materi dalam kegiatan/indikator :

- Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan

- Kegiatan bermain *Puzzle*
- Praktek langsung bermain *Puzzle*
- Mengantri menunggu giliran untuk menyusun *Puzzle*
- Mengenal jenis macam, bentuk, ukuran, warna angka, dan huruf
- Tanya jawab tentang warna, bentuk serta manfaat dari mengenal jenis hewan hidup di darat.

#### **Metode Pembelajaran :**

9. Metode bermain
10. Metode tanya jawab
11. Metode demonstrasi
12. Metode penugasan dan unjuk kerja

#### **Materi yang masuk dalam pembelajaran :**

1. Bersyukur sebagai ciptaan Allah
2. Mengucapkan salam masuk dan keluar
3. Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan
4. Bernyanyi
5. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
6. Membersihkan dan membereskan alat tulis dan mainan

#### **Sumber Belajar**

- g. Buku, poster
- h. Taman belajar
- i. Hp/laptop, film, audio kaset, YouTube kits

#### **Alat dan Bahan**

- Gambar hewan hiu
- Kertas Hvs
- Gunting
- Gambar hewan ternak (*Puzzle*)
- Lem

<b>Waktu</b>	<b>Langkah-langkah Kegiatan</b>
<b>Pembukaan</b> (60 menit)	11. Baris berbaris (20 menit) 12. Mengucap salam dan sapaan (5 menit)

	<p>13. Membaca do'a sebelum belajar dan ayat-ayat pendek (10 menit)</p> <p>14. Bernyanyi "Selamat pagi" (5 menit)</p> <p>15. Guru mengabsen anak dan menyampaikan tujuan pembelajaran(20 menit)</p>
<p><b>Kegiatan inti</b> (60 menit)</p>	<p>15. Guru membagi anak-anak menjadi beberapa kelompok</p> <p>16. Kemudian anak duduk melingkar di kelompok masing-masing</p> <p>17. Selanjutnya guru menunjukkan video/gambar macam-macam hewan ternak</p> <p>18. Guru dan anak menyanyi lagu "Suara binatang"</p> <p>19. Anak mengidentifikasi bagian-bagian tubuh hewan ternak (sirip, ekor, mata dll)</p> <p>20. Guru dan anak melakukan tanya jawab terkait jumlah bagian tubuh hewan ternak</p> <p>21. Anak menyusun <i>Puzzle</i> hewan dan menempel <i>puzzle</i> yang telah disusun sesuai angka di kertas HVS.</p>
<p><b>Istirahat dan makan</b> (30 menit)</p>	<p>9. Anak membereskan alat belajar (10 menit)</p> <p>10. Anak mencuci tangan sebelum dan sesudah makan (5 menit)</p> <p>11. Anak berdo'a sebelum dan sesudah makan (5 menit)</p> <p>12. Anak membereskan alat makan (10 menit)</p>
<p><b>Penutup</b> (30 menit)</p>	<p>9. Guru menanyakan pada anak tentang perasaan anak pada hari ini setelah melakukan kegiatan dari pagi sampai selesai (10 menit)</p> <p>10. Memberikan pujian kepada semua anak yang sudah bermain dengan baik dan memberi motivasi bagi anak yang masih melakukan kesalahan (5 menit)</p> <p>11. Bernyanyi lagu "Mari Pulang" (5 menit)</p> <p>12. Membaca do'a setelah belajar dan keluar rumah dan salam (5 menit)</p>

Mengetahui,  
Kepala R.A El-Syahra

**Erli Suryani Nasution, S.Pd**

Padangsidempuan, 2024  
Guru Kelas

**Silfana Putri Siregar, S.Pd**

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

R.A EL-SYAHRA T.A 2023/2024

**Kelompok/Usia** : B/5-6 tahun  
**Semester/Pertemuan** : II/2  
**Tema/Subtema** : Binatang hidup di Air/ikan/hiu  
**Hari/Tanggal** : Selasa, 25 April 2024  
**KD dan Indikator yang dicapai** : 3.1-4.1,3.3-4.3,2.7.3.6-4.6,3.12-4.12, 4.15.

<b>KD</b>	<b>Indikator yang dicapai</b>
1.2 Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari, menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada tuhan.	Membiasakan anak berdoa sesudah dan sebelum melaksanakan kegiatan, bersyukur dirinya sebagai ciptaan tuhan (Nilai agama dan Moral)
3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus	Menirukan suara hewan beserta gerakannya, Menyanyi lagu suara Hewan (Fisik-Motorik)
3.6 mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)	Mengidentifikasi jumlah bagian tubuh hewan, menyusun <i>Puzzle</i> hewan sesuai urutan angka (Kognitif)
4.11 Menunjukkan kemampuan bahasa ekspresif	Menjawab pertanyaan terkait jumlah bagian tubuh hewan , warna, bentuk (Bahasa)
2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya Diri	Menunjukkan hasil <i>puzzle</i> yang telah disusun secara utuh (Sosial emosional)
2.4 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif	Menggunting, menyusun dan menempelkan <i>Puzzle</i> dengan lengkap dan rapih (Seni)

### Tujuan Pembelajaran :

- Anak mampu mengidentifikasi jumlah bagian tubuh hewan ternak
- Anak mampu menyusun *puzzle* hewan ternak sesuai urutan angka
- Anak mampu menuliskan angka bilangan secara berurutan

### Materi dalam kegiatan/indikator :

- Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan
- Kegiatan bermain *Puzzle*
- Praktek langsung bermain *Puzzle*
- Mengantri menunggu giliran untuk menyusun *Puzzle*
- Mengenal jenis macam, bentuk, ukuran, warna angka, dan huruf
- Tanya jawab tentang warna, bentuk serta manfaat dari mengenal jenis hewan hidup di darat.

#### **Metode Pembelajaran :**

13. Metode bermain
14. Metode tanya jawab
15. Metode demonstrasi
16. Metode penugasan dan unjuk kerja

#### **Materi yang masuk dalam pembelajaran :**

1. Bersyukur sebagai ciptaan Allah
2. Mengucapkan salam masuk dan keluar
3. Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan
4. Bernyanyi
5. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
6. Membersihkan dan membereskan alat tulis dan mainan

#### **Sumber Belajar**

- j. Buku, poster
- k. Taman belajar
- l. Hp/laptop, film, audio kaset, YouTube kits

#### **Alat dan Bahan**

- Gambar hewan hiu
- Kertas Hvs
- Gunting
- Gambar hewan ternak (*Puzzle*)
- Lem

<b>Waktu</b>	<b>Langkah-langkah Kegiatan</b>
<b>Pembukaan</b>	16. Baris berbaris (20 menit)



(60 menit)	<p>17. Mengucap salam dan sapaan (5 menit)</p> <p>18. Membaca do'a sebelum belajar dan ayat-ayat pendek (10 menit)</p> <p>19. Bernyanyi "Selamat pagi" (5 menit)</p> <p>20. Guru mengabsen anak dan menyampaikan tujuan pembelajaran(20 menit)</p>
<b>Kegiatan inti</b> (60 menit)	<p>22. Guru membagi anak-anak menjadi beberapa kelompok</p> <p>23. Kemudian anak duduk melingkar di kelompok masing-masing</p> <p>24. Selanjutnya guru menunjukkan video/gambar macam-macam hewan ternak</p> <p>25. Guru dan anak menyanyi lagu "Suara binatang"</p> <p>26. Anak mengidentifikasi bagian-bagian tubuh hewan ternak (sirip, ekor, mata dll)</p> <p>27. Guru dan anak melakukan tanya jawab terkait jumlah bagian tubuh hewan ternak</p> <p>28. Anak menyusun <i>Puzzle</i> hewan dan menempel <i>puzzle</i> yang telah disusun sesuai angka di kertas HVS.</p>
<b>Istirahat dan makan</b> (30 menit)	<p>13. Anak membereskan alat belajar (10 menit)</p> <p>14. Anak mencuci tangan sebelum dan sesudah makan (5 menit)</p> <p>15. Anak berdo'a sebelum dan sesudah makan (5 menit)</p> <p>16. Anak membereskan alat makan (10 menit)</p>
<b>Penutup</b> (30 menit)	<p>13. Guru menanyakan pada anak tentang perasaan anak pada hari ini setelah melakukan kegiatan dari pagi sampai selesai (10 menit)</p> <p>14. Memberikan pujian kepada semua anak yang sudah bermain dengan baik dan memberi motivasi bagi anak yang masih melakukan kesalahan (5 menit)</p> <p>15. Bernyanyi lagu "Mari Pulang" (5 menit)</p> <p>16. Membaca do'a setelah belajar dan keluar rumah dan salam (5 menit)</p>

Mengetahui,  
Kepala R.A El-Syahra

Padangsidempuan, 2024  
Guru Kelas

**Erli Suryani Nasution, S.Pd**

**Silfana Putri Siregar, S.P**

## DOKUMENTASI



Gambar 1: Depan Gedung Sekolah

Gambar 2: Saat Menjelaskan Media *Puzzle*





Gambar 3: Saat Mencocokkan Media *Puzzle*



Gambar 4: Saat Mengerjakan Tugas Menyusun huruf



Gambar 5: Wawancara dengan Guru



## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### A. Identitas Pribadi

Nama : Aprida Yani Batubara  
NIM : 1920600018  
Tempat/tanggal lahir : Manunggang Julu/ 08 April 2001  
E-mail/No.Hp : [yanibtra@gmail.com](mailto:yanibtra@gmail.com) /082161461458  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Jumlah Bersaudara : 2 orang  
Alamat : Manunggang Julu, Kec. Padangsidimpuan Tenggara

### B. Identitas Orangtua

Nama Ayah : Hasan Basri Batubara  
Pekerjaan : Petani  
Nama Ibu : Parida Hairani Siregar  
Pekerjaan : Ibu Rumahtangga  
Alamat : Manunggang Julu, Kec. Padangsidimpuan Tenggara

### C. Riwayat Pendidikan

SD : SD N 200515 Perumnas Pijorkoling  
SLTP : SMP N 8 Padangsidimpuan  
SLTA : SMK N 4 Padangsidimpuan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5Sihitang Kota Padangsidimpuan 22733  
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Nomor : B /Un.28/E.1/PP.00.9/02/2024

28 Februari 2024

Lamp : -

Perihal : Pengesahan Judul dan Penunjukan Pembimbing Skripsi

Yth:

1. Drs. H. Abdul Sattar Daulay, M.Ag. (Pembimbing I)
2. Rahmadani Tanjung, M.Pd (Pembimbing II)

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, melalui surat ini kami sampaikan kepada Bapak/Ibu Dosen bahwa berdasarkan usulan Dosen Penasehat Akademik, telah ditetapkan Judul Skripsi Mahasiswa dibawah ini sebagai berikut:

Nama : Aprida Yani Batubara  
NIM : 1920600018  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Judul Skripsi : Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Melalui Permainan *Puzzle* Pada Usia 5-6 Tahun di RA. El-Syakra Perumnas Pijorkoling, Kecamatan Padangsidimpuan Tenggara

berdasarkan hal tersebut, sesuai dengan Keputusan Rektor Universitas Islam Negeri Padangsidimpuan Nomor 400 Tahun 2022, tentang Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, dengan ini kami menunjuk Bapak/Ibu Dosen sebagaimana nama tersebut diatas menjadi Pembimbing I dan Pembimbing II penelitian skripsi Mahasiswa yang dimaksud.

Demikian disampaikan, atas kesediaan dan kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu Dosen diucapkan terima kasih.

Mengetahui,  
a.n.Dekan  
Wakil Dekan Bidang Akademik  
dan Kelembagaan

Dr. Lis Yulianti Syafri Siregar, S. Psi., M.A  
NIP 19801224 200604 2001

Ketua Program Studi PIAUD

Rahmadani Tanjung, M.Pd  
NIP 199106292019032008



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang Kota Padang Sidempuan 22733  
Telepon (0634) 22080 Faximili (0634) 24022  
Website: uinsyahada.ac.id

Nomor: B - 0896 /Un.28/E.1/TL.00/03/2024

15 Maret 2024

Hal : Izin Penelitian  
Penyelesaian Skripsi

Yth. Kepala RA El- Syahra perumnas pijorkoling  
Kota Padangsidempuan

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

Nama : Aprida yani batubara  
NIM : 1920600018  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Alamat : Manunggang julu

adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN SYAHADA Padangsidempuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul "Upaya guru dalam mengembangkan kognitif anak melalui permainan *puzzle* pada usia 5-6 tahun".

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin penelitian sesuai dengan maksud judul diatas.

Demikian disampaikan, atas kerja sama yang baik diucapkan terimakasih.

a.ni.Dekan

Makn Dekan Bidang Akademik dan  
kelembagaan



Dr. Lili Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi, M.A.  
19801224 200604 2 001



LEMBAGA PENDIDIKAN  
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD)

**R.A EL-SYAHRA**

RAUDATHUL ATHFAL DAN TAMAN PENITIPAN ANAK  
PERUMNAS PIJORKOLING, KEC. PADANGSIDIMPUAN TENGGARA  
Jln: Meranti Raya II No.44 Perumnas Pijorkoling



**SURAT KETERANGAN IZIN PENELITIAN**

Nomor : **36/RA-ESR/VI/2024**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : ERLI SURYANI NASUTION, S.Pd  
Jabatan : Kepala Sekolah R.A El-Syahra  
Alamat : Perumnas Pijorkoling, Kecamatan Padangsidimpuan Tenggara

Dengan ini menerangkan bahwa Mahasiswa yang beridentitas dibawah ini:

Nama : APRIDA YANI BATUBARA  
Nim : 1920600018  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Dengan ini memberikan izin kepada yang bersangkutan untuk melaksanakan penelitian di R.A El-Syahra Perumnas Pijorkoling, Kecamatan Padangsidimpuan Tenggara yang berjudul: **“Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Puzzle Pada Usia 5-6 Tahun Di R.A El-Syahra Perumnas Pijorkoling, Kecamatan Padangsidimpuan Tenggara”**

Demikian Surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Padangsidimpuan, 22 Mei 2024

Kepala Sekolah R.A El-Syahra



**ERLI SURYANI NASUTION, S.Pd**