



UPAYA MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF
ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI MEDIA *PUZZLE*
DI TK KHOIRIAH DESA HULIM KECAMATAN SOSOPAN
KABUPATEN PADANG LAWAS

SKRIPSI

Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

OLEH

SARAH MARITO LBS

NIM. 18 206 00025

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SYEKH ALI HASAN ADMAD ADDARY

PADANGSIDIMPUAN

2022



UPAYA MENINGKATKAN PERKEMBANGAN
KOGNITIF
ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI MEDIA *PUZZLE*
DI TK KHOIRIAH DESA HULIM KECAMATAN
SOSOPAN KABUPATEN PADANG LAWAS

SKRIPSI

Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

OLEH

SARAH MARITO LBS

NIM. 18 206 00025

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN ADMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2022



**UPAYA MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK KHOIRIAH DESA HULIM
KECAMATAN SOSOPAN KABUPATEN PADANG LAWAS
MELALUI MEDIA *PUZZLE***

SKRIPSI

*Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan*

**OLEH
SARAH MARITO LBS
NIM. 18 206 00025**



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

PEMBIMBING I

**Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi., M.A
NIP 198012242006042001**

PEMBIMBING II

**Hj. Hamidah, M.Pd
NIP 197206022007012029**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2022

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi

a.n. Sarah Marito Lbs

Lampiran :

Padangsidempuan, 2022

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary

Padangsidempuan

di-

Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi a.n. **Sarah Marito Lbs** yang berjudul: **"Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak usia 5-6 Tahun melalui Media *Puzzle* di TK Khoiriah Desa Hulim Kecamatan Sosopan Kabupaten Padang Lawas"**. Maka kami menyatakan bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam mendapat gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.) dalam bidang Ilmu Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut telah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggung jawabkan skripsinya ini.

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

PEMBIMBING I



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

PEMBIMBING II



Hj. Hamidah, M.Pd
NIP 197206022007012029

PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan ini Saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis Saya, skripsi dengan judul "Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 tahun Melalui Media *Puzzle* di TK Khoiriah Desa Hulim Kecamatan Sosopan Kabupaten Padang Lawas" adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan maupun diperguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan Saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dicantumkan pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari mendapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, Saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, 20 Desember 2022

Pembuat Pernyataan



Sarah Marito Lbs

NIM. 18 206 00025

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sarah Marito Lbs
NIM : 18 206 00025
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada pihak UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah Saya yang berjudul: Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 tahun Melalui Media *Puzzle* di TK Khoiriah Desa Hulim Kecamatan Sosopan Kabupaten Padang lawas bersama perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat, dan mempublikasikan karya ilmiah Saya selama tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya.

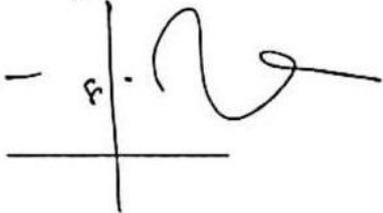
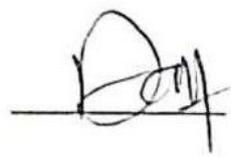
Padangsidempuan, 20 Desember 2022
Pembuat Pernyataan



Sarah Marito Lbs
NIM. 18 206 00025

**DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI**

NAMA : SARAH MARITO LBS
NIM : 18 206 00025
JUDUL SKRIPSI : UPAYA MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI MEDIA *PUZZLE* DI TK KHOIRIAH DESA HULIM KECAMATAN SOSOPAN KABUPATEN PADANG LAWAS

No	Nama	Tanda Tangan
1.	<u>Nursyaidah, M.Pd</u> (Ketua/Penguji Bidang Isi dan Bahasa)	
2.	<u>Sakinah Siregar, M.Pd</u> (Sekretaris/Penguji Bidang PIAUD)	
3.	<u>Hj. Hamidah, M.Pd</u> (Anggota/Penguji Bidang Ilmu Pendidikan Umum)	
4.	<u>Rahmadani Tanjung, M. Pd.</u> (Anggota/Penguji Bidang Metodologi)	

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Padangsidempuan
Tanggal : 23 Desember 2022
Pukul : 08.30 WIB s/d 12.00 WIB
Hasil/Nilai : 83,25/A



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

PENGESAHAN

Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media *Puzzle* Di TK Khoiriah Desa Hulim Kecamatan Sosopan Kabupaten Padang Lawas

Nama : Sarah Marito Lbs

NIM : 18 206 00025

Fakultas/Jurusan : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan/ PIAUD

Telah dapat diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Padangsidempuan, 20 Desember 2022
Dekan



Dr. Lelya Hilda, M.Si
NIP-19720920 200003 2 002

ABSTRAK

Nama : Sarah Marito Lbs
Nim : 18 206 00025
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ Pendidikan Islam Abak Usia Dini
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media *Puzzle* di TK Khoiriah Desa Hulim Kecamatan Sosopan Kabupaten Padang Lawas

Latar belakang masalah pada penelitian ini adalah anak kesulitan dalam membedakan angka 6 dengan angka 9, anak kesulitan membedakan antar huruf b,d dan huruf p, anak kesulitan dalam mengurutkan dari ukuran yang paling besar hingga ukuran yang besar. Dalam proses pembelajaran guru tidak menggunakan media pada materi tersebut sehingga anak merasa bosan dan sulit untuk memahami materi yang diajarkan oleh guru. Selain kesulitan anak dalam memahami materi juga disebabkan oleh sulitnya guru dalam menentukan media yang sesuai dengan materi pelajaran.

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan perkembangan kognitif anak dengan menggunakan media *puzzle* di TK Khoiriah Desa Hulim Kecamatan Sosopan Kabupaten Padang Lawas. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan perkembangan kognitif anak dalam menyusun dan mencocokkan kepingan *puzzle* agar sesuai dengan urutan dan letaknya.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan dengan 2 siklus, setiap siklus terdapat 2 pertemuan dan dalam setiap pertemuan terdapat 4 tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan memberikan tes. Subjek penelitian ini adalah anak di TK Khoiriah Desa Huli Kecamatan Sosopan Kabupaten Padang Lawas yang berjumlah 12 anak, yaitu 5 anak perempuan dan 7 anak laki-laki. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif dengan mencari nilai rata-rata anak dan persentasenya serta disajikan dalam bentuk diagram batang.

Berdasarkan hasil penelitian ini ditemukan bahwa adanya peningkatan perkembangan kognitif anak dengan menggunakan media *puzzle*. Hal ini dapat ditunjukkan dengan meningkatnya kemampuan menyusun dan mencocokkan kepingan *puzzle* sebelum dan sesudah dilakukan tindakan. Peningkatan perkembangan kognitif anak dapat dilihat dari anak yang aktif selama pembelajaran, anak mendengarkan seluruh arahan guru, penjelasan yang diberikan serta mau bertanya jika ada yang kurang dipahaminya serta hasil tes anak yang meningkat tiap pertemuannya. Pada siklus I adanya peningkatan persentase anak yang tuntas dari 33,33% atau sebanyak 4 anak menjadi 50% anak yang tuntas atau sebanyak 6 anak. Pada siklus II peningkatan dapat dilihat menjadi 66,66% atau sebanyak 8 anak yang tuntas menjadi 83,33% anak yang tuntas atau 10 anak. Dengan demikian berarti penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam menyusun dan mencocokkan kepingan *puzzle* di TK Khoiriah Desa Hulim Kecamatan Sosopan Kabupaten Padang Lawas

Kata Kunci : Perkembangan Kognitif, media *puzzle*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah Robbil' Alamin , segala puji bagi Allah swt, Maha Pengasih lagi Maha Penyanyang. Dengan izin-Mu peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul **“Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media *Puzzle* di TK Khoiriah Desa Hulim Kecamatan Sosopan Kabupaten Padang Lawas”**. Sholawat bertangkaikan salam yang kita curahkan kepada Nabi Muhammad saw, yang telah mengangkat derajat manusia dari zaman jahiliyah kepada zaman yang terang benderang seperti yang kita rasakan saat ini.

Dalam penulisan skripsi ini, banyak pihak yang telah berjasa dan senantiasa yang memberikan dukungan, bimbingan, arahan , serta motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu, peneliti memberikan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Ibu Dr.Lis Yulianti Syafrida Siregar,S.Psi.,M.A sebagai pembimbing I dan Ibu Hj.Hamidah,M.Pd sebagai pembimbing II, yang senantiasa dengan setulus hati memberikan perhatian, dan bimbingan ilmiah kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Ibu Dr. Lelya Hilda, M.Si., dan Ibu Dr.Lis Yulianti Syafrida Siregar,S.Psi.,M.A. selaku ketua Program

Studi PIAUD UIN SYAHADA Padang sidimpuan yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan perkuliahan di UIN SYAHADA Padangsidimpuan.

3. Bapak Drs.H.Abdul Sattar Daulay, M.Ag, selaku penasehat Akademik, yang selalu memberikan bantuan dan arahan serta motivasi kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini dan menjalankan perkuliahan sampai selesai.
4. Rektor, pembantu Rektor, Bapak/Ibu Dosen, pegawai dan seluruh Civitas akademika UIN SYAHADA Padangsidimpuan yang telah memberikan dorongan kepada penulis selama dalam perkuliahan.
5. Kepada Ibu Kepala TK Khoiriah dan seluruh guru/staf pegawai yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu, yang telah membantu memberikan informasi dan data-data yang peneliti butuhkan dalam penelitian ini.
6. Bapak Kepala Perpustakaan dan seluruh pegawai perpustakaan UIN SYAHADA Padangsidimpuan yang telah membantu peneliti dalam hal menyediakan buku-buku yang ada kaitannya dengan penulisan skripsi ini.
7. Ibunda tercinta yang telah bersusah payah membesarkan, mengasuh dan menafkahi, serta do'a yang mengiringi di setiap langkah penulis, segala jasa dan kebaikan tak mungkin akan terbalaskan dengan apapun untuk mengimbangnya. Rasa lelah yang ibunda rasakan akan menjadi penyemangat penulis untuk selalu berusaha dengan sebaik-baiknya agar dapat membuat ibunda bangga dan sedikit mengobati rasa lelah yang selama

ini dirasakan. Semoga Ibunda tercinta selalu dalam lindungan Rabbi. Dan tak lupa skripsi ini penulis persembahkan kepada Alm. Ayahanda tercinta yang selalu penulis rindukan dan sebagai bukti cinta penulis yang selalu bersemangat dalam belajar dan melanjutkan pendidikan, tentu ayah bangga melihat putrinya dapat berhasil

8. Saudara-saudara kandung yang telah memberikan warna, semangat, dan motivasi kepada peneliti selama proses penelitian ini hingga menjadi sebuah skripsi.
9. Teman-teman Mahasiswa prodi PIAUD angkatan 2018 UIN SYAHADA Padangsidempuan yang telah banyak memberikan dukungan dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini.
10. Grup lala-lala yaitu Henni Hairani, Marito Harahap, Murlan Lubis, Rosdelima Lubis, dan Seprina Siregar yang selalu memberikan semangat dan motivasi mulai dari awal pengerjaan sampai penyusunan skripsi ini.
11. Serta semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu dalam penulisan skripsi ini. Semoga Allah swt, melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa di dunia ini tidak ada yang sempurna. Begitu juga dalam penulisan skripsi ini, yang tidak luput dari kekurangan dan

kesalahan. Oleh karena itu, dengan segala ketulusan dan kerendahan hati peneliti sangat mengharapkan saran dan kritik yang bersifat konstruktif.

Akhirnya dengan segala bentuk kekurangan dan kesalahan, peneliti berharap semoga dengan rahmat dan izin-Nya mudah-mudahan skripsi ini bermanfaat bagi peneliti khususnya dan pihak-pihak yang membutuhkan.

Padangsidempuan, Oktober 2022

SARAH MARITO LBS
NIM. 18 206 00025

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL/SAMPUL	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKIRIPSI	
BERITA ACARA UJIAN MUNAQOSYAH	
HALAMAN PENGESAHAN DEKAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Batasan Istilah.....	6
E. Rumusan Masalah.....	8
F. Tujuan Penelitian	8
G. Kegunaan Penelitian	8
H. Indikator Keberhasilan Tindakan	9
I. Sistematika pembahasan.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Kajian Teori.....	12
1. Perkembangan Kognitif Anak.....	12
a. Pengertian Perkembangan	12
b. Pengertian Kemampuan Kognitif	16
c. Faktor-faktor yang mempengaruhi Perkembangan Kognitif	19
d. Manfaat Aspek Kognitif.....	20
2. Media <i>puzzle</i>	20

a. Pengertian Media.....	20
b. Tujuan Media <i>puzzle</i>	23
c. Jenis-jenis Media <i>puzzle</i>	25
d. Langkah-langkah Penggunaan Media <i>puzzle</i>	27
e. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>puzzle</i>	28
B. Penelitian Relevan	28
C. Kerangka Berfikir	31
D. Hipotesis Tindakan	33
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	34
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	34
B. Jenis Penelitian	35
C. Latar dan Subjek Penelitian	37
D. Prosedur Penelitian	37
E. Sumber Data	43
F. Instrumen Penelitian	43
1. Obsevasi.....	43
2. Tes.....	44
G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data.....	45
H. Teknik Analisi data.....	45
BAB IV	49
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian	49
1. Kondisi awal	49
2. Siklus I	51
3. Siklus II.....	60
B. Pembahasan	72
C. Keterbatasan penelitian.....	75
BAB V.....	76
A. Kesimpulan	76
B. Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 : Time Schedule penelitian

Tabel 4.1 : Hasil tes awal (prasiklus)

Tabel 4.2 : Peningkatan nilai rata-rata anak siklus I

Tabel 4.3 : Peningkatan nilai rata-rata siklus I

Tabel 4.4 : Peningkatan nilai rata-rata anak siklus I

Tabel 4.5 : Peningkatan persentase perkembangan anak siklus I

Tabel 4.6 : Peningkatan nilai rata-rata anak siklus II

Tabel 4.7 : Peningkatan persentase anak siklus II

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Lampiran nilai anak

Lampiran 2 : Lampiran Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Lampiran 3 : Lampiran Uji Validasi Soal Tes Pada Anak

Lampiran 4 : Lampiran Pedoman Observasi

Lampiran 5 : Lampiran Catatan Harian Observasi

Lampiran 6 : Lampiran Dokumentasi

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 : Gambar diagram batang peningkatan jumlah anak yang tuntas

Gambar 4.2 : Gambar diagram peningkatan nilai rata-rata kelas anak

Gambar 4.3 : Gambar diagram peningkatan nilai rata-rata anak yang tuntas

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam menentukan perubahan sosial. Perubahan kearah kemajuan dan kesejahteraan hidup yang berkualitas. Pendidikan adalah proses perubahan sikap dan perilaku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Peran pendidikan dalam menciptakan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas dan berpotensi sangatlah penting, mengingat pentingnya peran pendidikan tersebut maka sudah seharusnya aspek ini menjadi perhatian pemerintah dalam rangka meningkatkan sumber daya masyarakat indonesia yang berkualitas.

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan memberikan kegiatan pembelajaran yang mampu menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Pendidikan anak usia dini merupakan suatu pendidikan yang dilakukan pada anak sejak lahir hingga usia enam tahun. 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 pendidik sebagai pendamping, pembimbing serta fasilitator bagi anak. Anak usia dini adalah sosok individu yang mengalami suatu praoses 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 tentan usia mulai dari 4-6 tahun.¹ Bertujuan untuk membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diridengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya. Pada masa ini anak mengalami perkembangan berbagai aspek, seperti aspek bahasa, agama, fisik-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 berfikir. Perkembangan kognitif adalah proses dimana individu dapat meningkatkan kemampuan dalam menggunakan pengetahuannya. Kognisi adalah fungsi mental yang meliputi persepsi, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah. Istilah kognisi (*cognition*) dimaknai sebagai strategi untuk mereduksi kompleksitas dunia. Kognisi juga dimaknai sebagai cara bagaimana manusia menggambarkan pengalaman dunia dan bagaiman mengorganisasikan pengalaman mereka.² Perkembangan kognitif merupakan sebuah kemampuan daya pikir pada pendidikan anak usia dini yang dilakukan melalui panca indera. Pengembangan

¹ Dra.Moeslichateon, *Metode Pengajaran di taman kanak-Kanak*, (Jakarta ; PT RINEKA CIPTA, 2004), hlm3

² Heleni Fitri dan Al Khudri Sembiring, *Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Tinjau dari Tingkat Pendidikan Ibu di Paud Kasih Ibu Kecamatan Rumbai*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 1, No 2, April 2019.

daya pikir dilakukan dengan memecahkan masalah dan menyelesaikan konteks dan proses pembelajaran dengan prinsip bermain sambil belajar sesuai dengan dunia dan karakteristik anak.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Gusniarti, D.N.Pura, M.Haryono yang berjudul Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Media Kartu Angka dari Kardus Bekas menunjukkan bahwa kegiatan media kartu angka dari kardus bekas, selama 2 siklus menunjukkan adanya peningkatan dapat menyebutkan lambang bilangan 1-10, dapat menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, dan adapun yang belum dikuasai ialah masih ada beberapa anak yang belum mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10, menyebutkan lambang bilangan untuk menghitung hal ini karena guru kurang kreativitas dalam menerapkan pembelajaran, media pembelajaran dilembaga kurang mendukung, dan media yang digunakan guru kurang tepat.³

Hasil penelitian di atas didukung juga oleh penelitian yang dilakukan Desi Ramdayani, fahrudin, Nurhasanah, I Wayan Karta, dengan judul pengembangan media flashcard untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia 4-5 tahun bahwasanya menunjukkan media *flashcard* yang digunakan sebagai media bermain sekaligus media pembelajaran mengalami peningkatan setelah dimodifikasi dari bentuk awal menggunakan *flashcard* di design menggunakan *microsoft word* kemudian dicetak menggunakan kertas

³ Gusniarti, D.N.Pura, M.Haryono, *Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Media Kartu Angka dari Kardus Bekas di Paud Ceria Desa Pagar Agung Kecamatan Seluma Barat Kabupaten Seluma, Jurnal Early Child Research and practice*, Vol.1 No.1, 2020, hlm 30- 31

buffalo, adapun kekurangan dari media ini adalah selama dua kali pertemuan *flashcard* berukuran kecil sehingga sehingga anak kesulitan saat memperhatikan bentuk dan gambar yang ada pada *flashcard* tersebut.⁴

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada senin 25 Juli 2022 di TK Khoiriah Desa Hulim Kecamatan Sosopan Kabupaten Padang Lawas ditemukan beberapa permasalahan, diantaranya rendahnya kemampuan anak menjadi petunjuk adanya kecenderungan kelemahan dan sekaligus kesulitan belajar, yang dalam hal ini ada kesulitan dalam pembelajaran, anak kesulitan dalam membedakan angka 6 dengan angka 9, anak kesulitan membedakan antar huruf kecil, yaitu huruf b,d dan huruf p, anak kesulitan dalam mengurutkan ukuran dari ukuran yang paling kecil ke ukuran yang paling besar secara berurutan. Dalam proses pembelajaran guru tidak menggunakan media pada materi tersebut sehingga anak merasa bosan dan sulit untuk memahami materi yang diajarkan oleh guru. Guru tidak membagi kelas menjadi beberapa kelompok dalam memahami materi dan anak hanya mengerjakan soal secara individual. Selain kesulitan anak dalam memahami materi juga disebabkan oleh sulitnya guru dalam menentukan media yang sesuai dengan materi pelajaran. Karena anak di jenjang Taman Kanak-Kanak (TK) belum bisa berfikir secara abstrak mereka harus diberi penjelasan secara konkret dan hal itulah yang

⁴ Desi Ramdayani, fahrudin, Nurhasanah, I Wayan Karta, *pengembangan media flashcard untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia 4-5 tahun di Desa Puyung Kecamatan Jonggat kabupaten lombok Tengah Jurnal Indonesian Journal of Elementry and Childhood Education*, Vol 1 No.4,2020

membuat guru berinovasi memberikan contoh-contoh konkret dengan dihubungkan dengan kehidupan sekitarnya.⁵

Berdasarkan hasil test awal terlihat hanya 10 anak (83,33%) anak yang berkembang sesuai harapan. Demikian juga dengan hasil perkembangan anak 2 dari 12 anak (83,33%) mencapai kriteria perkembangan kognitif anak dan nilainya (33,33%) ada 2 anak dan anak ini masuk dalam kategori mulai berkembang. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan kognitif anak masih rendah, sehingga diperlukan adanya suatu tindakan untuk mengatasi masalah tersebut. Peneliti akan melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan target ketuntasan anak sebesar 80% (berkembang sangat baik)

Dalam mengajar guru biasanya tidak menggunakan media. Kesalahpahaman pelajaran bisa dilihat ketika guru memberi contoh pertanyaan mengenai huruf. Contoh ketika guru menulis huruf A-Z dipapan tulis dan guru bertanya dimana coba tunjuk huruf "c" masih banyak anak salah menunjuk huruf, khususnya pada huruf-huruf yang mirip seperti huruf b, huruf d, dan huruf p. Guru kesulitan dalam memilih media yang sesuai dengan materi pelajaran agar anak mudah memahami pelajaran dengan menyenangkan dan bermakna agar anak terus mengingatnya meskipun sudah berpindah materi.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti penting untuk melakukan penelitian untuk mengkaji Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media *puzzle* dengan mengangkat sebuah judul: **"Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 tahun di TK**

⁵ Observasi di TK Khoiriah Desa Hulim, tanggal 25 Juli 2022, jam 10.00 WIB

**Khoiriah Desa Hulim Kecamatan Sosopan Kabupaten Padang Lawas
Melalui Media *Puzzle*.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu sebagai berikut :

- a. Anak merasa kesulitan dalam menyusun dan mencocokkan kepingan *puzzle*.
- b. Rendahnya kemampuan anak dalam menyusun *puzzle*.
- c. Guru kurang membimbing dan mendampingi anak pada saat bermain *puzzle*.

C. Batasan Masalah

Demi tercapainya tujuan yang diinginkan maka perlu adanya batasan masalah agar masalah dalam penelitian ini lebih terarah dan jelas. Batasan masalah dalam penelitian merupakan upaya untuk memfokuskan persoalan penelitian pada satu masalah agar penelitian tidak meluas, maka penelitian ini membatasi yaitu tentang upaya meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui media *puzzle* di Desa Hulim Kecamatan Sosopan Kabupaten Padang Lawas.

D. Batasan Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalah pahaman dalam mengartikan istilah-istilah dalam penelitian ini, maka penulis memberikan batasan istilah menjadi:

1. Upaya yang dimaksud dalam penelitian ini menurut Peter Salim dan Yeni Salim adalah bagian yang dimainkan oleh guru atau bahian dari tugas utama

yang harus dilaksanakan.⁶ Berdasarkan pengertian di atas bahwa upaya adalah bagian dari peran yang harus dilakukan oleh seseorang untuk mencapai tujuan tertentu.

2. Meningkatkan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah adalah suatu upaya atau cara, untuk menaikkan, mempertinggi, proses dan perbuatan dalam meningkatkan kualitas sesuatu.⁷ Meningkatkan adalah suatu upaya yang dilakukan oleh pembelajar (guru) dalam membantu untuk meningkatkan hasil pembelajaran.
3. Perkembangan kognitif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah proses dimana individu dapat meningkatkan kemampuan dalam menggunakan pengetahuannya.⁸ Perkembangan ini berhubungan dengan perkembangan motorik anak baik perkembangan motorik halus dan perkembangan motorik kasar anak
4. Anak Usia 5-6 tahun yang dimaksud dalam penelitian ini adalah usia dimana anak belajar sambil bermain, anak belajar mengamati, mendengarkan dan melakukan satu pengetahuan atau hal yang baru bagi anak.⁹ Anak usia 5-6 tahun adalah anak yang sudah memiliki kemampuan tertentu dalam bidang tertentu pula tapi perkembangan anak harus diawasi

⁶Peter Salim dan Yeni Salim, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta : Modern English Press,2005), Hlm 187

⁷ Hasan Alwi , *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta : Balai Pustaka ,2007), hlm 198

⁸ Heleni 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 Rumbai*, Vol 1, No 2, 2018.

⁹ Masganti, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta : Kencana, 2017), hlm 48

dan didukung oleh orangtua agar kemampuan anak berkembang sesuai dengan yang diharapkan.

5. Media *puzzle* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang digunakan untuk menyusun kepingan *puzzle* agar sesuai dengan gambar.¹⁰ yang dimaksud peneliti adalah sebuah alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan kognitif anak usia dini.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus masalah diatas yang telah peneliti uraikan, maka rumusan masalah peneliti yaitu apakah Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun dapat ditingkatkan Melalui Media *Puzzle* di TK Khoiriah Desa Hulim Kecamatan Sosopan Kabupaten Padang Lawas?.

F. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui media *puzzle* di TK Khoiriah Desa Hulim Kecamatan Sosopan Kabupaten Padang Lawas.

G. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan atau manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat secara teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan serta dapat dijadikan bahan kajian para pembaca khususnya untuk

¹⁰ Astuti, *Peningkatan Kemampuan Anak melalui permainan* di kelompok B TK aisyah Pulau Payung Kecamatan Rumbio Jaya, (Jurnal PIAUD Tambusai, 2013), hlm 94

Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5- 6 tahun di TK Khoiriah
Desa Hulim melalui media *puzzle*

2. Manfaat secara praktis.

- a. Bagi sekolah, Penelitian ini diharapkan bisa mengembangkan praktek pembelajaran yang inovatif di TK Khoiriah Desa hulim dan memotivasi sekolah untuk lebih meningkatkan layanan terhadap peningkatan mutu para guru di TK Khoiriah Desa Hulim.
- b. Bagi Guru, Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi serta masukan bagi guru agar dapat memilih, mengembangkan serta menggunakan media pembelajaran yang kreatif, menyenangkan, dan dapat mempermudah dalam Meningkatkan Kognitif Anak
- c. Bagi Anak, Peneliti ini diharapkan dapat memberikan pengalaman serta pengetahuan baru sehingga dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak, motivasi, dan dapat digunakan sebagai sumber belajar yang menarik dan efektif.
- d. Bagi Peneliti, sebagai bahan untuk menambah pengetahuan dan wawasan dalam penelitian serta untuk memenuhi persyaratan mendapatkan gelar sarjana (S.Pd).

H. Indikator Keberhasilan Tindakan

Indikator keberhasilan peneliti tindakan kelas ini adalah apabila penggunaan media *puzzle* telah dilaksanakan, akan terjadi peningkatan kemampuan kognitif anak. Keberhasilan tindakan dapat dilihat adanya peningkatan nilai secara individu maupun nilai rata rata kelas dan siklus

sebelumnya. Indikator yang dilakukan yaitu sebagai berikut:

1. Guru memberikan permasalahan yang merangsang perkembangan kognitif anak.
2. Guru memberikan tugas.
3. Guru menjelaskan objek yang diinginkan.
4. Anak melakukan seperti yang disarankan oleh guru.
5. Mengumpulkan hasil kerja dari masing-masing anak
6. Melakukan penilaian.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini bertujuan untuk memudahkan dalam penyusunan proposal ini. Adapun sistematika dalam pembahasan ini dibagi menjadi tiga bab, masing-masing bab terdiri dari sub bab dengan rincian sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan yang membahas tentang Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Batasan Istilah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Kegunaan Penelitian dan Sistematika Pembahasan.

Bab II Kajian Pustaka yang membahas tentang Kajian Teori, Penelitian yang Relevan, Kerangka Berfikir dan Hipotesis Tindakan.

Bab III Metodologi Penelitian berisi tentang Lokasi dan Waktu Penelitian, Jenis dan Metode Penelitian, Subjek Penelitian, Prosedur Penelitian, Instrumen Pengumpulan Data dan Teknik Analisis Data.

Bab IV Hasil Penelitian berisi tentang Hasil Penelitian, Deskripsi Data Hasil Penelitian, Kondisi Awal, Siklus I, Siklus II, Pembahasan dan

Keterbatasan Penelitian.

Bab V penutup, berisi tentang Kesimpulan, Saran-Saran, lampiran, Daftar Pustaka, Lampiran dan Daftar Riwayat Hidup

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Perkembangan Kognitif Anak

a. Pengertian Perkembangan Anak

Menurut Pudjiarti dalam Khadijah kemampuan kognitif dapat diartikan dengan kemampuan berfikir atau belajar yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan kosep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi dilingkungannya serta kemampuan menggunakan daya ingat dalam menyelesaikan soal-soal sederhana.¹¹

Perkembangan anak adalah segala perubahan yang terjadi pada diri anak dilihat dari berbagai aspek, antara lain aspek fisik (motorik), emosi, kognitif, dan psikososial (bagaimana anak berinteraksi dengan lingkungan).¹² Perkembangan merupakan segala sesuatu yang menyangkut materi jasmaniah yang dapat memberikan fungsi pada materi jasmaniah yang tidak terlepas dari perkembangannya. Perubahan jasmaniah dapat menghasilkan kematangan berdasarkan fungsinya. Kematangan fungsi jasmaniah sangat mempengaruhi pada fungsi psikologis. Oleh karena itu,

¹¹ Khadijah, Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini, (Medan : Perdana Publishing, 2016), hlm 31

¹² Mursid, M.Ag, Belajar dan Pembelajaran Paud (bandung : PT REMAJA ROSDAKARYA, 2018, hlm 2

perkembangan anak tidak dapat dipisahkan dengan perkembangannya.

Ciri ciri perkembangan menunjukkan gejala yang secara relatif teratur, sehingga terjadinya pola perkembangan sistematis.

Para ahli merumuskan beberapa prinsip perkembangan, yaitu:

- a. Perkembangan merupakan fungsi jasmaniah dan kejiwaan yang berlangsung dalam proses satu kesatuan yang menyeluruh
- b. Setiap individu mempunyai kecepatan perkembangan
- c. Perkembangan seseorang, baik secara keseluruhan maupun setiap aspek tidak konstan melainkan berirama
- d. Proses perkembangan dengan pola tertentu proses perkembangan berlangsung secara berkesinambungan¹³.

Perkembangan merupakan pertumbuhan yang berlangsung secara terus menerus dan berkesinambungan baik itu perkembangan secara jasmani atau pertumbuhan organ tubuh beserta fungsinya dan perkembangan atau pertumbuhannya dapat dilihat dengan jelas perkembangannya melalui organ tubuhnya dan perkembangan rohani atau pertumbuhan yang terjadi pada aspek kemampuan intelektualnya dan perkembangan serta pertumbuhannya tidak melalui organ tubuhnya akan tetapi melalui intelektual atau kemampuannya. Tumbuh-kembang merupakan dua peristiwa penting yang tidak bisa dipisahkan dalam proses perkembangan seorang anak dengan sifat berbeda tapi saling berkaitan

Pada usia 0-6 tahun akan terlihat jelas proses pertumbuhan anak, pertumbuhan (*growth*), yaitu proses bertambahnya ukuran dan

¹³Djaali, psikologi pendidikan (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2009), hlm 21

jumlah sel serta jaringan interseluler, yang artinya bertambahnya ukuran fisik dan struktur tubuh sebagian atau keseluruhan yang dapat diukur dengan satuan panjang dan berat.¹⁴ Misalnya, bayi yang baru lahir mempunyai berat 3 kg dan panjang 50 cm, dua tahun berat badannya bertambah menjadi 12 kg dengan tinggi 90 cm. Bayi tersebut mengalami proses pertumbuhan. Perkembangan (*development*), merupakan bertambahnya struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam kemampuan (*skill*), gerak kasar, gerak halus bicara dan bahasa, sosialisasi dan kemandirian. Misalnya bayi yang baru lahir dengan kemampuan baru telentang, dengan bertambahnya usia bayi tersebut sudah mulai terungkap dan relentang sendiri, lanjut dengan kemampuan duduk berjalan.

Tumbuh kembang anak berlangsung secara teratur, saling berkaitan dan berkesinambungan yang dimulai sejak dini sampai dewasa. Tumbuh kembang anak sebagai berikut:

- a. Masa pranatal atau masa janin dalam kandungan
- b. Masa bayi, yaitu umur 0 sampai 11 bulan. Masa bayi merupakan kontak erat antara ibu dan anak terjalin
- c. Anak dibawah lima tahun (balita).¹⁵

Perkembangan Kognitif anak menurut Piaget ada 4 tahap perkembangan, yaitu sebagai berikut :

- a. Sensori motor (usia 0-2 tahun)

¹⁴ Setiadi Susilo, Pedoman Penyelenggaraan PAUD (Jakarta : Bee Media Pustaka, 2016), hlm 3

¹⁵ Imam Muskibin, pintar Mengatasi Masalah Tumbuh Kembang Anak , (Yogyakarta : Flashbooks, 2012),hlm 3

Dalam tahap ini, perkembangan panca indera sangat berpengaruh pada diri anak. Keinginan terbesarnya adalah keinginan menyentuh atau memegang yang didorong oleh keinginan untuk mengetahui reaksi dari perbuatannya

b. Pra-Operasional (2-7 tahun)

Dalam tahap ini anak menjadi “egosentris”, anak berkesan pelit, karena anak belum mampu atau belum mengerti arti dari berbagi, diusia ini anak juga memiliki kecenderungan untuk meniru orang-orang sekelilingnya.

c. Operasional Konkrit (usia 7-11 tahun)

Dalam tahap ini anak mulai meninggalkan sifat pelit dan dapat bermain dengan kelompok dalam aturan kelompok dan anak juga sudah bisa dimotivasi dan mengerti hal-hal yang sistematis

d. Operasional Formal (usia 11 tahun keatas)

Dalam tahap ini anak sudah mengerti konsep dan dapat berfikir dengan baik, sudah bisa membedakan mana yang baik dan mana yang buruk dan pada tahap ini anak disediakan ruang dan waktu untuk dapat memahami pergumulan yang sedang mereka hadapi memasuki usia pubertas.¹⁶

Dalam penelitian ini peneliti membahas dalam tahap pra-operasional (2-7 tahun), dimana usia anak yang diteliti adalah usia 5-6 tahun. Beberapa Perkembangan Kognitif pada tahap usia 5-6 tahun yaitu:

1. Mampu Mengklasifikasikan

Anak mengorganisasikan objek, orang, dan peristiwa dalam kategori atau dalam kelompok yang berbeda. Anak mampu mengurutkan ukuran benda dari ukuran yang paling kecil ke urutan yang paling besar secara berurutan.

2. Memahami angka

¹⁶ Janice, Observasi Perkembangan Anak Usia Dini, (Jakarta : KENCANA), hlm 15-16

Anak dapat menghitung dalam bentuk bekerja dengan angka. Anak mampu menghitung dari angka 1-10 dan anak mampu membedakan bentuk angka dari 1-10

Contoh kemampuan anak dalam memahami dapat dilihat dalam kemampuan anak saat anak menyusun *puzzle* pada tempatnya

3. Memahami Huruf Abjad

Anak dapat mengetahui dan mengenal tanda-tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan huruf abjad dalam mengembangkan lambang bunyi bahasa. Anak mampu mengucapkan atau menghafal huruf A-Z dan anak bisa membedakan bentuk huruf A-Z

Contoh kemampuan anak dalam memahami dapat dilihat dalam kemampuan anak saat anak menyusun *puzzle* pada tempatnya.¹⁷

b. Pengertian Kemampuan Kognitif

Istilah kognitif berasal dari kata *cognition* atau *knowing*, berarti mengetahui. Dalam arti yang luas, *cognition* ialah perolehan, penataan dan penggunaan pengetahuan. Kognitif juga dapat diartikan sebagai dengan kemampuan belajar, berfikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi

¹⁷ Diane, Human Development, Psikologi Perkembangan (Jakarta:Kencana,2010), hlm 324

dilingkungannya, serta menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana.¹⁸

Menurut Depertemen Pendidikan Nasional pengembangan kognitif adalah suatu proses berfikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan sesuatu. Dapat juga dimaknai sebagai untuk memecahkan masalah atau untuk menciptakan karya.¹⁹

Kognitif adalah semua aktifitas mental yang dengan persepsi, pikiran, ingatan dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah. Kemampuan Kognitif merupakan kemampuan daya pikir yang digunakan untuk berfikir, bernalar, dan memahami suatu informasi dari lingkungan sosial. Setiap hari daya pikir anak akan berkembang melalui orang-orang disekitarnya, belajar berkomunikasi dan mencoba banyak hal lainnya. Kemampuan kognitif juga diartikan sebagai kemampuan verbal, kemampuan memecahkan masalah dan kemampuan beradaptasi²⁰. Kemampuan Kognitif menurut teori Vygotsky adalah teori yang difokuskan pada

¹⁸ Pudjiati, Bermain bagi AUD dan Alat Permainan Yang Sesuai Usia Anak, (Jakarta : Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini,2011), hlm,27.

¹⁹ Depertemen Pendidikan Nasional, Pedoman Pembelajaran Bidang pengembangan Kognitif di Taman Kanak-kanak, (jakarta : Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar, 2008).

²⁰ Masganti Sit, “ Psikologo Perkembangan Anak Usia Dini “ (Jakarta : Kencana, 2017), hlm 48

bagaimana perkembangan kognitif anak dapat dibantu melalui interaksi sosial.

Menurut Piaget perkembangan kognitif merupakan suatu proses genetik, yaitu proses yang didasarkan atas mekanisme biologis dalam bentuk perkembangan sistem syaraf.²¹ Dimana dalam perkembangan ini gen ataupun faktor keturunan sangat berpengaruh.

Kemampuan kognitif dapat dipahami sebagai kemampuan anak untuk berfikir lebih kompleks serta kemampuan melakukan penalaran dan pemecahan masalah.²² Sedangkan menurut Lev Semionovich Vygotskorang ahli seorang ahli psikologi sosial yang berasal dari rusia. Kemampuan kognitif anak dikembangkan melalui teori revolusi sosiokultural. Hasil risetnya banyak digu nakan dalam mengembangkan pendidikan bagi anak usia dini. Menurut Vygotsky kemampuan kognitif anak dapat dibantu melalui interaksi sosial. Menurutny 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

²¹ DR. C Asri Budiningsih, Belajar dan Pembelajaran (Jakarta : PT RINEKA CIPTA, 2012), hlm 97

²² Desmita, Psikologi Perkembangan Peserta Didik, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2009), hlm 43

lingkungannya. Perkembangan kognitif adalah salah satu aspek perkembangan manusia yang berkaitan dengan bagaimana anak mempelajari dan memikirkan lingkungannya.²³

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Kecerdasan atau inteligensi anak tumbuh dan berkembang tidak hanya melalui interaksi dengan lingkungannya, perkembangan kognitif berkaitan erat dengan perkembangan intelektual dan perkembangan mental. Perkembangan kognitif anak dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya:

a. Faktor hereditas/keturunan

Teori hereditas atau keturunan sangat mempengaruhi perkembangan kognitif pada anak karena ketika anak lahir sudah membawa potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan.

b. Faktor lingkungan

Teori lingkungan atau empiris dipelopori oleh Jhon Locke berpendapat bahwa anak dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang masih bersih belum ada tulisan sedikitpun. Menurut Jhon perkembangan anak sangat ditentukan oleh lingkungan.

²³ Desmita, Psikologi Perkembangan, (Bandung :PT Remaja Rosdakarya, 2005), hlm,103

c. Faktor kematangan

Tiap organ baik fisik maupun psikis dapat dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing masing. Kematangan ini berhubungan erat dengan usia kronologis (usia kalender).

d. Faktor pembentukan

Pembentukan merupakan segala keadaan diluar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah) dan pembentukan tidak disengaja (pengaruh alam sekitar).

d. Manfaat aspek kognitif

Aspek kognitif memiliki beberapa manfaat sebagai berikut:

- a. Memberikan wawasan dan imajinasi
- b. Memberikan rangsangan sensorik dan motorik otak anak agar tumbuh dan berkembang dengan baik
- c. Untuk mencapai keberhasilan dalam pendidikan pada anak
- d. Dapat mengekspresikan pikiran dan ide
- e. Dapat mengenali bentuk
- f. Dapat mengenali warna
- g. Dapat memahami perbedaan rasa.²⁴

2. Media *Puzzle*

a. Pengertian Media

Media menurut *Education Assocation/NEA* adalah segala benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dan dibaca untuk

²⁴ Sisva Nurwita, Pemanfaatan Media Puzzle Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak di Paud Aiza Kabupaten Kepahiang, Jurnal Pendidikan Tambusai, Vol 3 No.4, 2019

instrumen yang digunakan untuk suatu kegiatan.²⁵ Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh kemampuan, keterampilan atau sikap. Secara lebih khusus media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat alat peraga yang mendukung selama proses belajar mengajar berlangsung.²⁶

Media pembelajaran adalah wahana penyalur atau wadah pesan pembelajaran. Selain dapat menarik perhatian anak guru juga harus kreatif dalam menggunakan media agar anak tidak bosan ketika proses belajar mengajar berlangsung, yaitu dengan bermain sambil belajar. Ketika guru sudah menyiapkan media pembelajaran guru juga harus kreatif dalam menyilangi antara belajar dan bermain agar anak lebih aktif ketika pembelajaran berlangsung.

Bermain adalah serangkaian kegiatan atau aktifitas anak untuk bersenang senang, apapun kegiatannya selama itu mengandung unsur kesenangan atau kebahagiaan.²⁷. bermain merupakan suatu kegiatan interaksi sosial yang dilakukan anak dengan teman-temannya yang bertujuan untuk tidak hanya

²⁵ Nunuk Suryani, Acmad Setiawan, media pembelajaran Inovatif dan pengembangannya (Bandung:PT.Remaja Rosdakarya, 2018), hlm 1

²⁶ Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, (Jakarta:PT.Raja Grafindo Persada,2013), hlm 1
²⁷ M.Fadillah, “ Bermain dan Permainan Anak “, (Jakarta : Prenada Media Group, 2017),hlm.30

bersenang senang akan tetapi diiringi dengan pelajaran karena dunia anak dikelilingi dengan bermain sambil belajar.

Bermain bagi anak berdasarkan pengamatan , pengalaman dan hasil penelitian, bahwa bermain mempunyai manfaat sebagai berikut:

- a. Bermain dapat memicu kreativitas anak
- b. Bermain bermanfaat mencerdaskan otak anak
- c. Bermain bermanfaat untuk melatih rasa empati anak
- d. Bermain bermanfaat mengasah panca indra.²⁸

Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri, permainan ini juga berguna untuk meningkatkan perkembangan Kognitif Anak.

Puzzle adalah jenis permainan yang didalamnya terdapat kegiatan menyusun dan menyesuaikan kepingan *Puzzle* agar sesuai dengan susunannya. Bermain *puzzle* merupakan jenis permainan yang bisa meningkatkan kognitif anak karna dalam permainan ini anak akan menghadapi masalah yaitu harus mampu menyusun *puzzle* sesuai dengan letaknya agar kepingan *puzzle* tersusun dengan baik.²⁹

²⁸ Darmadi “Asyik Belajar Sambil Bermain”, (Lampung:Guepedia.com,2018). Hlm 43

²⁹ Hasmalena, dkk, “ Bermain dan Permainan “, (Tasikmalaya : Edu Publisher, 2019), hlm.41

b. Tujuan Media *Puzzle*

Media menjadi prioritas utama dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini, selain itu, media dapat menstimulasi berbagai perkembangan anak seperti fisik-motorik, kognitif, bahasa, agama, sosial-emosional dan seni.

Memberikan media yang menarik kemampuan anak untuk bagi anak dan mengembangkan mental serta kemampuan anak untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupannya. Media *Fuzzle* membuat anak belajar sambil bermain, dan belajar dengan permainan anak dapat menguasai pelajaran. Menurut Sunarti yang dikutip oleh Etuis Senarti dan Rulli Purwanti, media *puzzle* mempunyai tujuan, yaitu:

- a. Mengenalkan anak beberapa strategi sederhana dalam menyelesaikan masalah.
- b. Melatih kecepatan, kecermatan dan ketelitian dalam menyelesaikan masalah.
- c. Menanamkan sikap pantang menyerah dalam menghadapi masalah.³⁰

Puzzle adalah permainan teka-teki atau bongkar pasang yang menghibur dan dapat dinikmati oleh anak-anak maupun orang dewasa. Namun permainan *Puzzle* memiliki urgensi dalam mengembangkan imajinasi dan pemikiran yang inovatif dalam diri manusia. Sebab, anak dipaksa untuk berkonsentrasi dan menggunakan daya pikiran secara maksimal agar dapat

³⁰ Etuis Senarti dan Rulli Purwanti, *Ajarkan anak keterampilan hidup sejak dini*, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2005). Hlm 49

menyelesaikannya, dan membutuhkan kadar tertentu dari imajinasi supaya dapat memahami dan menangkap dimensi dimensi *Puzzle* (teka-teki), karena *Puzzle* adalah pertanyaan yang tidak biasa yang membutuhkan pikiran yang tidak lazim dan tidak langsung dalam agar bisa menyusun gambar dengan benar.³¹

Adapun manfaat media *Puzzle* sebagai berikut :

- a. Mengasah otak dengan bermain *Puzzle*, kecerdasan otak anak akan terlatih karena permainan ini melatih sel-sel otak untuk memecahkan masalah.
- b. Melatih koordinasi mata dan tangan.
- c. Melatih membaca, membantu mengenal bentuk,.
- d. Melatih nalar, bermain *Puzzle* dalam bentuk buah akan melatih anak menyimpulkan dimana letak akar, daun, batang, dan lain-lain.
- e. Melatih kesabaran, dengan bermain menggunakan media *Puzzle* kesabaran akan terlatih karena saat bermain *Puzzle* dibutuhkan kesabaran dalam menyelesaikan masalah.
- f. Meningkatkan pengetahuan anak, mulai dari mengenal warna, dan bentuk.³²

Oleh karena itu media *Puzzle* sangatlah baik untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak. Bermain dapat

³¹ Abdullah Muhammad, be a genius teacher, (Surabaya : Pustaka Elba,2008), hlm,38.

³²Elo Paiko, Penerapan Metode Bermain Fuzzle Dalam Meningkatkan Kognitif Pada Pendidikan Anak Udia Dini (PAUD) Kasih Ibu Krawangsari Natar Lampung Selatan Tahun Ajaran 2013/2014,hlm.53

mengembangkan enam aspek perkembangan anak usia dini. Dibantu dengan penggunaan media *Puzzle*. Maka tujuan dari penggunaan media *Puzzle* ini yaitu untuk mengajarkan anak selalu berusaha dan pantang menyerah serta melatih kesabaran anak serta mengasah kemampuan untuk menyelesaikan masalah dalam menyusun kepingan *Puzzle*.

c. Jenis jenis Media *Puzzle*

1. *Puzzle* Angka



2.1 Media *Puzzle* Angka

Media ini berfungsi untuk mengenalkan angka. Selain itu, anak dapat melatih kemampuan berpikir logisnya dengan menyusun angka sesuai urutannya.

2. *Puzzle* Abjad



2.2. *Media Puzzle* Angka

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

3. *Puzzle* Bentuk



2.3. *Media 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.³³

³³ Rahasia Bunda <http://rahasiabunda.blogspot.com/2015/12/6-pilihan-mainan-fuzzle-untuk-anak.html> (online) diakses 25 Desember 2015

d. Langkah-langkah Penggunaan Media *Puzzle*

Bermain merupakan suatu 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 dikelas digunakannya suatu alat bantu atau media pembelajaran sebagai alat menyampaikan informasi, misalnya dengan menggunakan media *Puzzle*.

Menurut Yulianti, yang dikutip oleh Yesi Ratna sari langkah-langkah penggunaan media *Puzzle* sebagai berikut :

- a. Lepaskan kepingan-kepingan *Puzzle* dari tempatnya
- b. Acak kepingan-kepingan *Puzzle* tersebut
- c. Berikan tantangan kepada anak untuk menyusun kepingan *Puzzle* paling cepat.³⁴

Sedangkan menurut Situmorang, yang dikutip dari Rosma langkah-langkah bermain *Puzzle* sebagai berikut :

- a. Guru menyiapkan media *Puzzle* dan menjelaskan peraturan penggunaan
- b. Guru membagi anak bebrapa 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.³⁵

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan langkah-langkah menggunakan media *Puzzle* yaitu dengan melepaskan

³⁴ Yesi Ratna Sari, Pengaruh Penggunaan Media Fuzzle Terhadap Peningkatan Kognitif Anak Usia 5- Tahun di TK LPM Raman Endra, hlm.23.

³⁵ Rosma, Penanganan Anak Hiperaktif Melalui Terapi Permainan Fuzzle (Studi Kasus) di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung, hlm,53

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*..

e. Kelebihan dan Kekurangan Media *Puzzle*

Menurut A. Suciaty al-Azizy *puzzle* adalah salah satu media yang dapat digunakan dalam berbagai macam pembelajaran disekolah termasuk di Taman Kanak-Kanak (TK), berikut adalah kelebihan media *puzzle*:

- a. Melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran
- b. Memperkuat daya ingat
- c. Dengan memilih gambar/bentuk, dapat melatih anak untuk berfikir matematis (menggunakan otak kirinya)
- d. Bahan-bahan yang digunakan adalah bahan yang mudah digunakan dan mudah untuk dimainkan
- e. Media *Puzzle* membuat anak berkembang lebih pesat, karena alat permainan yang menarik dan aman
- f. Melatih kemampuan motorik halus anak

Kekurangan Media *Puzzle* sebagai berikut :

- a. Membutuhkan waktu yang lebih banyak
- b. Menuntut kreatifitas guru
- c. Kelas menjadi kurang terkendali
- d. Ketika satu potongan *fuzzle* hilang maka gambar tidak utuhBelum banyaknya sekolah yang menggunakan media *Puzzle* .³⁶

B. Penelitian yang Relevan

Untuk memperkuat penelitian ini peneliti mengacu pada penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, yaitu :

³⁶ A. Suciaty al-Azizy, Asah Ketajaman Otak Anak, (Yogyakarta : Diva Press, 2010), hlm,

1. Penelitian yang dilakukan Irma Laynia dengan judul Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan *Puzzle* di Kelas B2 Taman Kanak-Kanak Jumnih Kota Palopo. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di kelas B2 Taman Kanak kanak Jumnih Kota palopo. Anak lebih aktif dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan permainan *puzzle*. Perolehan nilai hasil belajar, hasil pengamatan guru dan anak pada siklus I meningkat dari hasil rata-rata hasil belajar 63% dan siklus II meningkat sebesar 98% besar peningkatan 35%. Demikian juga rata-rata hasil belajar anak kelas B2 Taman Kanak-Kanak Jumnih Kota Palopo setelah diterapkan permainan *puzzle* mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 53% ke siklus II sebesar 92% besar peningkatan 39%.³⁷

Perbedaan penelitian ini dengan yang dilakukan peneliti adalah pada penelitian Irma Laynia tidak terdapat kekurangan dan kelebihan permainan *puzzle*, sedangkan pada penelitian peneliti dicantumkan kelebihan dan kekurangan media *puzzle*.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah sama-sama menggunakan penelitian tindakan kelas dan sama-sama menggunakan media *puzzle*.

³⁷ Irma Laynia, “ Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak usia Dini Melalui Permainan Puzzle di Kelas B2 Taman Kanak-Kanak Jumnih Kota palopo” (Institut Agama Islam Negeri Palopo, 2020).

2. Penelitian yang dilakukan Yayuk Fuji Rahayu dengan judul Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan *Puzzle* di TK Dharma wanita sidowarek II Plemahan-Kediri. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di kelompok B TK Dharma Wanita Sidow Arek II Plemahan-Kediri Anak lebih aktif dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan permainan *puzzle*. Perolehan nilai hasil belajar, hasil pengamatan guru dan anak pada siklus I diperoleh 69% dan meningkat pada siklus II sebesar 85%.³⁸

Perbedaan penelitian ini dengan yang dilakukan peneliti adalah pada penelitian Yayuk Fuji Rahayu tidak terdapat penjelasan media, sedangkan pada penelitian peneliti dicantumkan penjelasan media.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah sama-sama menggunakan penelitian tindakan kelas dan sama-sama menggunakan *puzzle*.

3. Penelitian yang dilakukan Emi Sartini dengan judul meningkatkan kemampuan kognitif melalui permainan *puzzle* pada anak kelompok B TK Harapan Kecamatan Murhum Kota Bau-Bau. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan anak usia dini bermain *puzzle* pada anak kelompok B TK Harapan mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan pra siklus, anak yang sudah mampu (berkembang

³⁸ Yayuk Fuji Rahayu, "Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain *Puzzle* di Kelompok B TK Dharma wanita Sidow Arek II Plemahan-Kediri" (Universitas Negeri Surabaya, 2020)

sangan baik) 35% adalah sebanyak 7 anak, dan anak yang belum mampu (belum berkembang) 65% sebanyak 13 anak. Pada siklus I mengalami peningkatan dimana anak yang sudah mampu mencapai 65% atau 13 anak, sedangkan yang belum mampu 35% atau 7 anak. Sedangkan pada siklus II perolehan nilai anak mengalami peningkatan yang sangat signifikan dengan hasil belajar anak dengan kemampuan yang diinginkan adalah 85%.³⁹

perbedaan penelitian ini dengan yang dilakukan peneliti adalah pada penelitian Emi Sartini tidak terdapat penjelasan media, sedangkan pada penelitian peneliti dicantumkan pengertian media, pada penelitian Emu Sartini tidak ada usia anak dicantumkan sedangkan pada penelitian peneliti ada dicantumkan anak usia 5-6 tahun.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah sama-sama menggunakan Penelitian Tindakan kelas (PTK) dan sama-sama menggunakan media puzzle.

C. Kerangka Berfikir

Berdasarkan terori diatas, bahwa penggunaan media *Puzzle* berpengaruh positif terhadap kemampuan kognitif anak dan berdampak positif pula terhadap kemampuan anak untuk kreatif dalam pembelajaran. observasi sendiri, mampu melakukan analisi sendiri dan mampu berfikir sendiri. Penggunaan media *Puzzle* ini juga merangsang anak agar berani dan

³⁹ Emi Sartini, “ Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Puzzle Pada Anak Kelompok B TK Harapan Kecamatan Muhrum Kota Bau-Bau” (Institut Agama Islam Negeri Kendiri, 2016).

mampu menyelesaikan masalah sederhana ketika guru memberikan kepingan *Puzzle* bukan hanya sebagai pendengar yang pasif atas segala yang disampaikan guru. Penggunaan media ini mampu menunjang kemampuan pemahaman anak, yaitu :

1. Penetapan situasi pemberian bantuan, yang terdiri atas bahan konseling kepada anak untuk bebas mengemukakan masalah yang dibicarakan
2. Klarifikasi masalah anak, yang terdiri atas anak didorong untuk mengekspresikan perasaannya dan eksplorasi masalah anak oleh guru
3. Pengembangan wawasan secara gradual, yang terdiri atas pengembangan wawasan dan pengalaman.
4. Perencanaan pengambilan keputusan, yang terdiri atas perencanaan menuju kearah pengambilan keputusan, klarifikasi alternatif yang diperankan oleh guru
5. Kesimpulan hasil, yang terdiri atas pengembangan lebih lanjut dari masalah ini dan interaksi untuk melakukan tindakan yang positif.⁴⁰

Oleh karena itu, penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan kognitif anak. Dimana guru berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran, dan anak berperan aktif dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan kognitif anak.

⁴⁰ Ali Imron, *Surverviisi Pembelajaran Tingkat Satuan Pendidikan* (Jakarta : Butki Aksara, 2015), hlm 173-175

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan landasan teoris, penelitian terdahulu dan kerangka berfikir yang telah diuraikan diatas, maka dapat diambil suatu hipotesis tindakan penelitian adalah penggunaan media *puzzle* mampu meningkatkan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Khoiriah Desa Hulim. Dalam penelitian ini peneliti menetapkan target agar perkembangan anak Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan nilai 80%.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Sesuai dengan judul yang diambil peneliti, maka penelitian ini dilaksanakan di TK Khoiriah Desa Hulim Kecamatan Sosopan kabupaten Padang lawas, Provinsi Sumatera Utara.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Khoiriah Desa Hulim dengan jumlah 12 anak, yaitu sebanyak 7 anak laki-laki dan 5 anak perempuan dengan 2 Pendidik yaitu Khoirunnisa S.Pd dan Nisma hasibuan, dan seorang Kepala Sekolah Ibu Effi Murni S'rg. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret- Oktober 2022.

Tabel 3.1 Time Schedule Penelitian

Kegiatan	Mar	Apr	Mei	Juni	Juli	Ags	Sep	Okt
Studi								
Pendahuluan								
Penyusunan Proposal								
Pelaksanaan penelitian (pengumpulan data, analisis data dan								

penarikan							
kesimpulan							
atau hasil							
penyusunan							

Penelitian ini dilaksanakan di TK Khoiriah Desa Hulim Kecamatan Sosopan Kabupaten Padang Lawas, Provinsi Sumatera Utara. Adapun alasan peneliti melakukan penelitian di lokasi ini adalah karena belum ada peneliti yang melakukan penelitian di TK Khoiriah Desa Hulim Kecamatan Sosopan Kabupaten Padang Lawas dan karena peneliti ingin mengetahui apakah penggunaan media puzzle dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Khoiriah Desa Hulim Kecamatan Sosopan Kabupaten Padang Lawas.

Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret-Oktober 2022. Adapun tahap penelitian ini dimulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan penelitian sampai pada pembuatan laporan penelitian

B. Jenis dan Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*. Penelitian tindakan kelas ini adalah suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis reflektif terhadap berbagai tindakan yang dilakukan guru sekaligus sebagai peneliti. Sejak disusunnya suatu perencanaan sampai penelitian terhadap tindakan nyata didalam kelas yang berupa kegiatan belajar mengajar untuk memperbaiki pembelajaran

yang dilakukan. Sementara itu, dilaksanakannya penelitian tindakan kelas diantaranya untuk meningkatkan kualitas pendidik yang dilaksanakan oleh guru atau peneliti itu sendiri, yang dampaknya diharapkan tidak ada lagi permasalahan yang menggajal dikelas.⁴¹

Penelitian tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian tindakan yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu proses pembelajaran. Pada intinya penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang akar permasalahannya muncul dikelas dan dirasakan langsung oleh guru yang bersangkutan. Dengan demikian PTK ini berkaitan dengan persoalan praktek pembelajaran sehari hari yang dihadapi oleh guru.

Karakteristik Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu sebagai berikut :

1. Masalah yang dihadapi adalah masalah riil atau nyata yang muncul dari dunia kerja peneliti.
2. Berorientasi pada pemecahan masalah
3. Berorientasi pada peningkatan mutu
4. Peneliti sekaligus sebagai sebagai praktisi yang melakukan refleksi.⁴²

⁴¹ Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, TK, dan Penelitian Pengembangan* (Bandung : Cita Pustaka Media, 2016), hlm 188-189.

⁴² TukiranTaniredja, *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Pengembangan Profesi Guru Praktik, Praktis dan Mudah* (Bandung : ALFABETA), hlm 17-19

C. Latar dan Subjek Penelitian

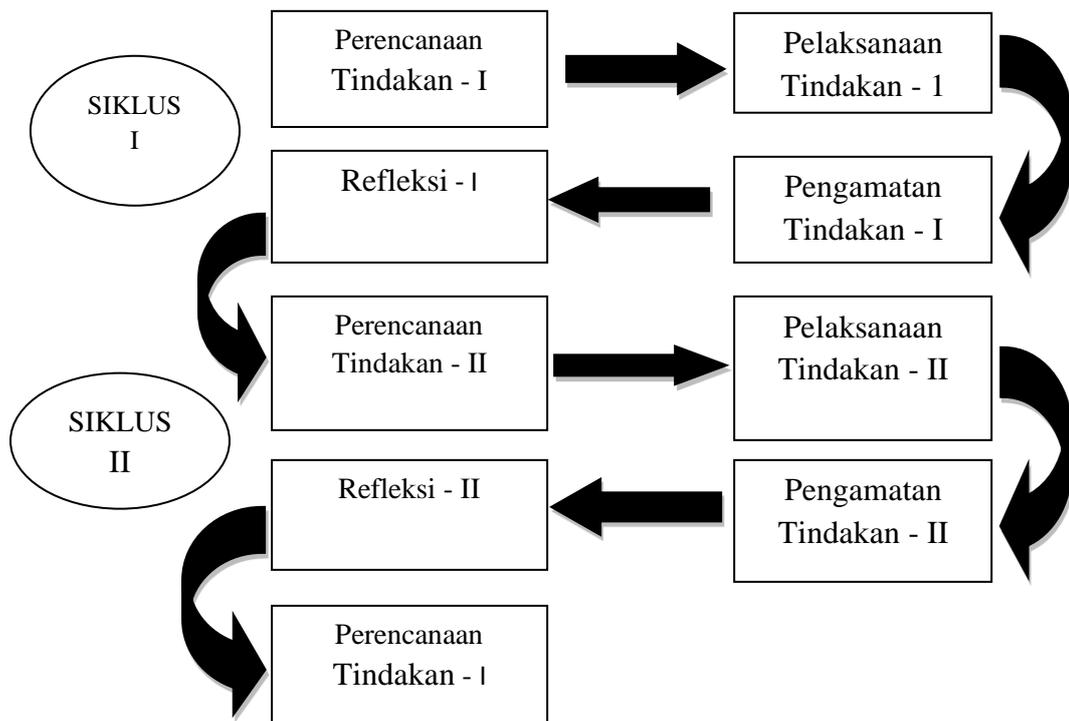
Latar penelitian ini adalah kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media puzzle untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak di TK Khoiriah Desa Hulim Kecamatan Sosospan Kabupaten Padang Lawas.

Subjek Penelitian adalah pelaku yang menjadi tujuan penelitian. dan yang menjadi subjek penelitian ini adalah anak didik di TK Koiriah Desa Hulim dengan jumlah siswa sebanyak 12 anak, yaitu 5 perempuan dan 7 laki laki.

D. Prosedur Penelitian

Adapun prosedur atau langkah langkah penelitian tindakan kelas yang akan peneliti lakukan terdiri dari dua siklus. Penelitian tindakan kelas terdiri atas 4 rangkaian yang dilakukan dalam siklus berulang. Empat Kegiatan utama yang ada dalam setiap siklus yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.⁴³

⁴³ Suharmisi Arikunto, *Prosedur Penelitian* (Jakarta : Rineka Cipta, 2006), hlm 97.



Gambar 3.1
Model Kurt Lewin

Siklus I

a. Pertemuan 1

1) Tahap perencanaan

Perencanaan yang dilakukan dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak:

- a. Menyusun RPP
- b. Menyiapkan materi, sumber, bahan, dan alat yang digunakan selama kegiatan pembelajaran
- c. Menyiapkan lembar tes

2) Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan menyangkut pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* dan pelaksanaan tindakan pembelajaran disesuaikan dengan langkah-langkah menyusun *puzzle*

3) Pengamatan

Pada tahap observasi dapat dilakukan secara bersamaan dengan kegiatan pelaksanaan tindakan. Dalam tahap ini peneliti mengamati hasil dari tindakan yang dilakukan terhadap peserta didik. Melalui pengamatan ini peneliti melihat aktivitas peserta didik dalam pelaksanaan tindakan yang menggunakan media *puzzle*

4) Refleksi

Pada tahap ini peneliti mengkaji, melihat dan mempertimbangkan hasil-hasil maupun dampak dari pelaksanaan tindakan. Kekurangan yang terdapat pada siklus I dijadikan sebagai bahan perbaikan dan penyusunan siklus II.

b. Pertemuan II

Pertemuan dua ini akan dijelaskan mengenai huruf a-z dan dijelaskan pada siklus berikut:

1) Tahap perencanaan

- a. Menyusun rencana pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle*
- b. Membuat soal atau masalah

- c. Membuat alat evaluasi atau tes untuk mengetahui perkembangan kognitif anak melalui media *puzzle* yang dilaksanakan di TK Khoiriah Desa Hulim
 - d. Mengelolah hasil tes anak untuk melihat peningkatan perkembangan kognitif anak.
- 2) Tahap melakukan tindakan
- a. Guru menjelaskan dan memberi permasalahan terkait materi yang akan merangsang proses perkembangan kognitif anak
 - b. Guru memberikan tugas pada anak
 - c. Anak melakukan sebagaimana arahan guru
 - d. Mengumpulkan hasil masing-masing anak
 - e. Setelah hasil kerja anak terkumpul maka guru melakukan penilaian dari hasil kerja anak tersebut
 - f. Kesimpulan
- 3) Tahap pengamatan
- a. Melakukan pengamatan, penggunaan media *puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak
 - b. Mencatat perubahan yang terjadi
 - c. Mendiskusikan dengan guru masalah yang dihadapi pada saat proses pembelajaran dan memberikan balikan
- 4) Tahap refleksi
- a. Menganalisis kelemahan dan keberhasilan anak saat menggunakan media *puzzle* untuk menindaklanjuti kegiatan

- b. Melakukan refleksi terhadap penggunaan media *puzzle*
- c. Melakukan refleksi terhadap perkembangan kognitif anak

2. Siklus II

Siklus II ini dilakukan dengan dua kali pertemuan, untuk pertemuan pertama akan dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Tahap perencanaan
 - a. Guru membentuk kelompok
 - b. Menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran
- 2) Tahap melakukan tindakan
 - a. Pada pelaksanaan siklus II membahas materi selanjutnya yang berhubungan dengan perkembangan kognitif anak
 - b. Guru memberikan penjelasan tentang tujuan penerapan media *puzzle* untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam kegiatan menyusun dan mencocokkan kepingan *puzzle* di TK Khoiriah Desa Hulim.
 - c. Peneliti memberikan soal tes kepada masing-masing anak
- 3) Tahap mengamati

Peneliti mengamati anak saat berlangsungnya proses belajar mengajar mulai dari awal sampai akhir pembelajaran. Sama halnya pada pengamatan pada siklus I.

- 4) Tahap refleksi

Dari tindakan yang dilakukan peneliti, maka peneliti mengambil subjek penelitian kemudian dianalisis. Bila hasil

perkembangan kognitif anak meningkat, maka penelitian ini dapat dihentikan dengan kesimpulan peningkatan perkembangan kognitif anak telah telah tercapai dengan baik, maka peneliti akan berlangsung pada pertemuan berikutnya

c. Pertemuan 2

Pertemuan kedua ini dijelaskan mengenai perkembangan kognitif anak yang akan dijelaskan pada siklus berikut:

- 1) Tahap perencanaan
 - a) Guru membentuk kelompok
 - b) Menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran dan dipergunakan untuk pelaksanaan pembelajaran
- 2). Tahap melakukan tindakan
 - a). Pada pembahasan siklus II membahas materi selanjutnya yang berhubungan dengan menyusun dan mencocokkan kepingan *puzzle*.
 - b). Guru memberikan penjelasan tentang tujuan penerapan penggunaan media *puzzle* untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak di TK Khoiriah Desa Hulim
- 3). Tahap mengamati

Peneliti mengamati anak saat berlangsungnya proses belajar mengajar anak mulai dari awal penelitian sampai akhir penelitian. Sama halnya pada pengamatan pada siklus I dan mencatat perubahan-perubahan yang terjadi.

4). Tahap refleksi

Dari tindakan yang dilakukan peneliti, maka peneliti mengambil subjek penelitian kemudian dianalisis dan kemudian hasil analisis anak menunjukkan perkembangan kognitif anak. Bila perkembangan kognitif anak sudah meningkat, maka penelitian ini dapat dihentikan dengan kesimpulan peningkatan perkembangan kognitif anak telah tercapai, namun bila sebaliknya peningkatan belum tercapai dengan baik, maka penelitian akan tetap berlangsung pada siklus berikutnya

E. Sumber data

Sumber data dalam penelitian ini merupakan guru dan anak di TK Khoiriah Desa Hulim Kecamatan Sosopan Kabupaten Padang Lawas yang berjumlah 12 anak yang terdiri atas 7 anak laki-laki dan 5 anak perempuan.

F. Instrument Pengumpulan Data

Adapun instrumen pengumpulan data yang digunakan, yaitu:

1. Observasi

Observasi atau pengamatan adalah teknik pengumpulan data yang mengharuskan peneliti turun lapangan mengamati hal hal yang berkaitan dengan ruang, tempat, pelaku, kegiatan, waktu, peristiwa, tujuan dan perasaan. Menurut Nawawi dan Martini observasi adalah

pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang tampak dalam suatu gejala atau gejala-gejala dalam objek penelitian.⁴⁴

Observasi ini akan dilakukan pada bulan Maret-Oktober 2022 di TK Khoiriah Desa Hulim Kecamatan Sosopan Kabupaten Padang Lawas dengan mengamati langsung bagaimana proses belajar mengajar pada TK Khoiriah dengan menggunakan media *puzzle*, sehingga dengan observasi ini peneliti dapat melihat anak-anak ketika menyusun kepingan *puzzle*.

2. Tes

Tes adalah seperangkat rangkangan yang diberikan kepada anak dengan maksud untuk mendapatkan jawaban yang dapat dijadikan sebagai dasar penetapan skor. Ada dua jenis tes yaitu tes lisan dan tertulis. Tes lisan berupa sejumlah pertanyaan yang diajukan secara lisan tentang aspek-aspek yang ingin diketahui keadaannya dari jawaban yang diberikan secara lisan pula. Jenis tes ini adalah tes lisan dengan menjawab pertanyaan dari guru, seperti melanjutkan urutan abjad yang disampaikan guru. Sedangkan tes tertulis yaitu sejumlah pertanyaan yang diajukan secara tertulis tentang aspek-aspek yang ingin diketahui keadaannya dari jawaban yang diberikan secara tertulis pula.⁴⁵

⁴⁴ Ahmad Nizar rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, PTK Dan Penelitian Pengembangan* (Bandung : Cita Pustaka Media, 2016), hlm 143-144

⁴⁵ Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta : Rineka Cipta, 2010), hlm.170

Tes pada umumnya digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar anak, terutama hasil belajar kognitif berkenaan dengan penguasaan bahan pengajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Jadi yang dimaksud dengan tes adalah cara atau prosedur yang dapat digunakan dalam rangka pengukuran dan penilaian dibidang pendidikan yang berbentuk tugas baik berupa pertanyaan-pertanyaan atau perintah-perintah sehingga didapatkan nilai-nilai yang melambangkan tingkah laku atau prestasi siswa yang dibandingkan nilai anak lainnya atau dengan standar tertentu.

G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Penelitian ini merupakan pemeriksaan keabsahan data dengan menggunakan lebih dari satu teknik pengumpulan data berupa observasi dan tes untuk mendapatkan data yang sama.

H. Teknik Analisis Data

Data pada penelitian ini dianalisis secara deskriptif yang bertujuan untuk mengetahui keaktifan pembelajaran yang telah ditentukan supaya dapat diketahui apakah penerapan media *puzzle* dapat meningkatkan kognitif anak. Analisis yang digunakan yaitu sebagai berikut :

1. Analisis data kualitatif (data subjektif) adalah data yang diperoleh dari sumber dan yang menggunakan media yang menunjukkan aktivitas anak yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung.
2. Analisis data kuantitatif (data numerik) adalah skor berupa angka. Skor yang dimaksud dalam hal ini adalah hasil tes kemampuan anak dalam

menyusun dan mencocokkan *puzzle*. Skor ini dihitung dengan melihat nilai rata-rata kelas.⁴⁶

$$X = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

X = Nilai rata-rata

$\sum x$ = jumlah seluruh skor

n = jumlah anak

Untuk mencari persentase perkembangan kognitif anak melalui observasi digunakan rumus sebagai berikut:⁴⁷

$$P = \frac{\sum \text{anak yang berkembang sangat baik}}{\sum \text{anak}} \times 100\%$$

3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan adalah membuat kesimpulan berdasarkan deskripsi data, yakni kesimpulan atas temuan temuan yang telah diinterpretasikan dalam sajian data serta memberikan rekomendasi atau saran yang terkait dengan merumuskan permasalahan dan tujuan penelitian. Dimana setelah data disajikan, maka peneliti menarik kesimpulan dari sajian data tersebut berupa keberhasilan dan kegagalan dalam pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan.⁴⁸

⁴⁶ Sugiono, *metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif* (Bandung : Alfabeta,2018), hlm.64

⁴⁷ Sudjana Nana dan Ibrahim, *Penelitian dan Penilaian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta,2011), hlm. 145

⁴⁸ Ali Hamzah, *Evaluasi Pembelajaran* (jakarta : rajawali Press, 2014), hlm 279

Analisis data ini dilakukan untuk mengetahui berhasil atau tidaknya tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini. Hal ini dapat dilihat dari berapa persenkah tingkat keberhasilan yang akan diperoleh.⁴⁹

Analisis lembar observasi untuk mengetahui peningkatan peserta didik dalam hasil belajar, hasil observasi dianalisis dengan menggunakan analisis presentase. Analisis data yang digunakan untuk mencari presentase skor yang diperoleh anak dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum f}{n} \times 100$$

Keterangan :

P (%) : Presentase anak yang mendapat nilai tertentu

n : Jumlah anak

$\sum f$: Jumlah anak yang mendapat yang mendapatkan skor tertentu.⁵⁰

Persentase Indikator Penilaian

Jenis penilaian	Nilai Persentase
Belum Berkembang (BB)	0 – 25%
Mulai Berkembang (MB)	25,1 – 50%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	50,1 – 75%

⁴⁹ Rosmala Dewi, *Penelitian Tindakan Kelas* (Medan : Pasca sarjan Unimed,2010), hlm.188

⁵⁰ Zainal Aqib, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas* (Bandung : Yrama Widia, 2010), hlm,41.

Berkembang sangat Baik (BSB)	75,1 – 100%
------------------------------	-------------

Dengan Kriteria perkembangan yang ditetapkan peneliti dengan nilai 80 Berkembang Sangat Baik (BSB).⁵¹

⁵¹ Yuliana DKK, *Peningkatan Pengenalan Bentuk Geometri Melalui Metode Demonstrasi Pada Anak Usia 5-6 Tahun*, (Jakarta : Gramedia, 2007), hlm 37

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

1. Kondisi Awal

Hasil penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di TK Khoiriah Desa Hulim Kecamatan Sosopan Kabupaten Padang Lawas. Penelitian dilakukan pada tanggal 21 Maret 2022. Adapun jumlah anak yaitu 12 orang yang terdiri dari 5 anak perempuan dan 7 anak laki-laki. Sebelum melakukan penelitian langsung ke TK Khoiriah, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi dan melakukan tes awal untuk mengetahui perkembangan kognitif anak.

Sebelum melakukan tindakan di TK Khoiriah Desa Hulim, Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi awal anak-anak di TK Khoiriah dalam meningkatkan perkembangan kognitif sebelum menerapkan media *puzzle*. Hasil dari observasi kemampuan awal dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1
Hasil tes awal perkembangan kognitif anak
Di TK Khoiriah Desa Hulim

Kategori	Jumlah Anak Belum Berkembang (BB)	Persentase Anak Belum Berkembang (BB)	Jumlah Anak Belum Berkembang (BB)	Persentase Anak Belum Berkembang (BB)
Observasi Awal	2	16,66%	10	83,33%

Dari observasi awal anak memberikan gambaran perkembangan kognitif sehingga dapat diketahui bahwa anak belum memiliki perkembangan kognitif yang baik. Berdasarkan observasi dan tes tersebut peneliti akan mengajarkan pembelajaran mengenai perkembangan kognitif anak dengan menggunakan media *puzzle*.

Pembelajaran yang dilaksanakan dalam penelitian ini terdiri dari 2 siklus, setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan sehingga jumlah pertemuan dalam penelitian ini adalah 4 pertemuan. Setiap siklus akan berisi pemberian tindakan yang diawali dengan perencanaan, tindakan pengamatan hingga refleksi. Setelah diberikan tindakan peneliti melihat hasil observasi peningkatan perkembangan kognitif anak pada setiap indikator dan nilai perkembangan yang dimiliki anak setelah proses pembelajaran selesai. Nilai perkembangan yang diperoleh anak digunakan sebagai acuan untuk melihat adanya peningkatan perkembangan kognitif anak melalui media *puzzle*.

Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus dengan setiap siklus melalui 4 tahapan untuk mendapatkan gambaran peningkatan perkembangan kognitif anak. Selama pelaksanaan siklus I dan siklus II peneliti dapat mengambil data perkembangan anak. Untuk lebih jelasnya peneliti akan menguraikan hasil penelitian selama siklus I dan siklus II pada tindakan yang dilaksanakan.

2. Siklus I

Pertemuan I

a. Perencanaan

Perencanaan pada siklus I pertemuan I ini, peneliti membuat desain pembelajaran dan menyiapkan hal-hal penting dengan menggunakan metode bermain sambil belajar dengan menggunakan media puzzle, karena metode yang biasa anak terima adalah metode kooperatif, dimana pada saat proses pembelajaran berlangsung guru hanya menggunakan metode ceramah saja dan hanya beberapa anak yang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dengan penggunaan media puzzle diharapkan dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak khususnya dalam menyusun, mengurutkan dan mencocokkan.

Adapun perencanaan yang dilakukan sebagai berikut:

- 1) Pada tanggal 19 September Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- 2) Menyiapkan materi pembelajaran yang akan disampaikan pada proses pembelajaran.
- 3) Menyiapkan alat tulis dan perlengkapan lainnya
- 4) Menyiapkan soal bentuk tes
- 5) Menyiapkan proses pembelajaran penggunaan media *puzzle* untuk melihat keterlaksanaan dari penggunaan media *puzzle* yang dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

6) Menyiapkan materi yang telah dipelajari

b. Tindakan

Pertemuan pertama siklus pertama pada tanggal 19 September 2022, pembelajaran berlangsung selama 2 x 45 menit yang dimulai pukul 09.00-10.30 WIB. Guru melaksanakan pembelajaran yang telah disusun dengan menggunakan media *puzzle*.

Adapun tindakan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Kegiatan awal (10 menit)

- 1) Guru masuk dengan memberikan salam
- 2) Guru memulai pembelajaran dengan bernyanyi kemudian membaca doa belajar mulai dari al-fatihah, al-ikhlas, al-alah, dan an-nas.
- 3) Guru melakukan absensi

Kegiatan inti (70 menit)

- 1) Guru menjelaskan mengenai angka dan memberikan permasalahan terkait media *puzzle* yang akan merangsang proses belajar anak
- 2) Guru menjelaskan kemudian memberikan tugas pada masing-masing anak
- 3) Guru menjelaskan lebih detail tentang objek yang ingin dicapai anak
- 4) Guru mengarahkan anak menggunakan media *puzzle*

- 5) Guru memberikan kesempatan bertanya kepada anak yang belum memahami
- 6) Guru mengamati anak dalam menyelesaikan tugasnya
- 7) Guru memeriksa tugas anak

Kegiatan akhir (10 menit)

- 1) Guru memberikan pujian dan penghargaan kepada anak atas keaktifannya mengikuti proses pembelajaran
- 2) Guru menutup pembelajaran dengan bernyanyi serta membaca doa dan salam

c. Pengamatan

Selama kegiatan pembelajaran peneliti bertindak sebagai observer yang mencatat aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Melalui pengamatan yang dilakukan melalui penggunaan media *puzzle* untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak. Pada kegiatan pendahuluan, guru terlebih dahulu mengawali setiap pembelajaran dengan bernyanyi, salam dan doa. Pada awal pembelajaran terlihat anak antusias untuk mengikuti proses pembelajaran.

Pada awal pembelajaran guru meminta anak untuk menyebutkan angka 1-10 dan guru juga meminta anak agar mencocokkan dan mengurutkan potongan *puzzle* sesuai dengan letak dan urutannya. Setelah selesai menjelaskan anak yang belum mengerti dipersilahkan untuk bertanya.

Dalam kegiatan inti ini, terlihat mulai muncul semangat dan keaktifan dari beberapa anak meskipun ada juga beberapa anak yang terlihat masih bermain-main selama pembelajaran. Aktivitas anak selama proses belajar pada dasarnya cukup baik, hal ini dapat dilihat dari keaktifan anak mampu mengemukakan pendapat dan berani untuk bertanya.

Kemudian untuk mengetahui kemampuan anak, guru memberikan 2 soal yang dikerjakan oleh masing-masing anak. Kemudian anak mengumpulkan lembar kerjanya pada akhir pertemuan. Pada bagian penutup, guru meminta satu anak maju kedepan untuk memberikan kesimpulan dari materi hari itu. Kemudian guru menutup proses pembelajaran dengan bernyanyi serta membaca doa dan salam.

d. Refleksi

Pada pertemuan ini guru melaksanakan pembelajaran mengikuti tahapan penggunaan media *puzzle*. Guru berusaha melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan tahapan-tahapan penggunaan media *puzzle* yang telah direncanakan sebelumnya. namun pada pertemuan ini terlihat penggunaan media *puzzle* yang dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran masih ada tahapan penggunaan media *puzzle* yang belum terlaksana. Guru terlihat tidak menegur anak yang kurang aktif dalam proses pembelajaran, dan juga guru tidak mendorong anak untuk mengekspresikan

perasaannya dalam masalah serta tidak memberikan bantuan kepada anak untuk bebas mengemukakan masalah yang dihadapi anak. Masih ada beberapa hal yang kurang sesuai dalam penggunaan media ini oleh guru. Dari tes yang diberikan kepada anak diperoleh hasil yang memperlihatkan kemampuan anak yang mulai meningkat dari sebelum tindakan yaitu 2 anak yang berkembang sangat baik, meningkat pada siklus I pertemuan 1 menjadi 4 anak. Pada saat diberikan tes untuk mengetahui perkembangan kognitif anak pada siklus I pertemuan 1 diperoleh dari 12 anak hanya 4 anak yang berkembang sangat baik dengan nilai ≥ 75 dan yang belum berkembang dengan nilai < 75 sebanyak 8 anak. Sehingga diperoleh persentase anak berkembang sangat baik siklus I pertemuan 1 yaitu 33,33% anak belum berkembang dan ada 66,66% anak yang belum berkembang dengan nilai rata-rata 62,5.

Dari hasil pengamatan guru dan peneliti perkembangan kognitif anak masih rendah, karena masih banyak kesulitan-kesulitan anak dalam menyusun dan mencocokkan kepingan *puzzle* pada tempatnya. Kemudian peneliti melanjutkan penelitian ini ke pertemuan 2 yang dilaksanakan selanjutnya.

Pertemuan 2

a. Perencanaan

Perencanaan yang dilaksanakan dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak pada pertemuan ke 2 ini yaitu menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan media *puzzle* sebagai perbaikan dari pertemuan 1. Selanjutnya peneliti mengamati proses pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* untuk melihat keterlaksanaan tahapan-tahapan dari penggunaan media *puzzle* pada pertemuan ini. Perencanaan lainnya yaitu dengan menyiapkan 4 soal.

b. Tindakan

Peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran berdasarkan scenario pembelajaran yang telah disusun. Pertemuan ke 2 ini dilaksanakan pada tanggal 22 September 2022. Waktu yang digunakan dalam satu kali pertemuan 2 x 45 menit. Guru melaksanakan pembelajaran berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun dengan menggunakan media *puzzle* sebelumnya. adapun tindakan yang dilakukan adalah guru memberikan motivasi awal kepada anak bahwa materi ini sangat berpengaruh dan sering dijumpai pada kehidupan sehari-hari. Anak yang sebelumnya disuruh maju kedepan untuk menjelaskan dan mencontohkan kemudian teman-teman sekelasnya mendengarkan. Apabila ada yang kurang mengerti maka anak diperbolehkan

bertanya dan guru akan membantu menjawab pertanyaan yang belum dipahami, sehingga anak tersebut dapat memahami dengan baik. Diakhir pembelajarana anak diberikan 4 soal untuk diselesaikan.

c. Pengamatan

Pada siklus I pertemuan 2 pembelajaran dilanjutkan dengan materi pengenalan huruf mulai dari huurf A-Z. Guru membuka pembelajaran dengan bernyanyi dan berdoa serta memberikan motivasi awal kepada anak.

Pada kegiatan inti ini anak disuruh untuk menyebutkan huruf dan anak diminta untuk menunjuk huruf yang disebutkan. Pada tahapan ini ada beberapa anak yang merasa bingung dalam membedakan antara huruf b, d dan p. Guru kemudian menambah penjelasan dengan menggunakan media agar anak lebih paham. Aktivitas anak selama proses belajar pada dasarnya cukup baik, hal ini dapat dilihat dari keaktifan beberapa anak yang mampu menyebutkan huruf dan mampu menunjuk huruf yang disebutkan dengan benar.

Kemuadian untuk mengetahui kemampuan anak guru memberikan 4 soal yang dikerjakan masing-masing anak. Selanjutnya anak mengumpul lembar kerjanya untuk diperiksa oleh guru. Guru memeriksa lembar kerja anak agar dapat dilakukan perbaikan untuk pertemuan selanjutnya

d. Refleksi

Pada saat pembelajaran guru membuka pembelajaran dan mulai melaksanakan tahap-tahap pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle*. Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya. pada pertemuan ini pelaksanaan penggunaan media *puzzle* oleh guru sudah terlaksana dengan baik. Sebagian anak mengikuti pembelajaran dengan aktif namun ada juga anak yang terlihat kurang serius dalam mengikuti proses pembelajaran.

Dilihat dari data tes pertemuan pertama maka data tes kedua tersebut dianalisis dari tes perkembangan siklus 1 pertemuan 2 terlihat masih ada anak yang kurang mengerti dalam menyusun dan mencocokkan kepingan *puzzle* pada tempatnya sehingga masih ada anak yang bertanya kepada temannya pada saat mengerjakan tes.

Hasil pengamatan terhadap perkembangan kognitif dengan menggunakan media *puzzle* pada pertemuan 2 ini beberapa anak yang sebelumnya belum berpartisipasi mulai kelihatan aktif.

Dari tes yang diberikan kepada anak diperoleh hasil yang memperlihatkan perkembangan kognitif anak yang mulai meningkat dari sebelum tindakan yaitu 2 anak berkembang sangat baik, meningkat pada siklus 1 pertemuan 1 menjadi 4 anak belum berkembang sedangkan pada pertemuan 2 meningkat menjadi 6 anak.

Hasil perkembangan kognitif anak masih rendah pada siklus 1 pertemuan 2. Hal ini dilihat dari masih banyak anak yang menyusun dan mencocokkan kepingan *puzzle* tidak sesuai dengan tempat dan urutannya, nilai rata-rata yang diperoleh dari 12 anak dengan 4 anak berkembang sangat baik dengan nilai ≥ 75 dan mulai berkembang dengan persentase 33,33% dan 8 anak memperoleh nilai < 75 atau belum berkembang dengan persentase sebesar 66,66% dan didapatkan nilai rata-rata yaitu 72,91. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.2

Peningkatan nilai rata-rata anak siklus I

Kategori	Nilai rata-rata
Tes Kemampuan awal	59,37
Tes hasil ketuntasan anak siklus I pertemuan I	62,5
Tes hasil ketuntasan anak siklus I pertemuan 2	72,9

Untuk memperbaiki kejanggalan yang terjadi pada siklus ini maka perlu dilakukan strategi atau rencana baru untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak yaitu:

- 1) Guru memotivasi anak yang kurang aktif dan masih bermain-main dalam belajar
- 2) Guru harus membimbing dan mendampingi anak ketika menyusun dan mencocokkan kepingan *puzzle*

Dari data tersebut maka masih banyak yang anak yang belum berkembang, namun terjadi peningkatan di tes pertama dan tes kedua karenanya penelitian ini layak untuk dilanjutkan pada siklus berikutnya yaitu siklus II.

3. Siklus II

Pertemuan I

a. Identifikasi masalah

Yang menjadi permasalahan pada siklus II adalah semua ketidakberhasilan yang terjadi pada siklus I, kemudian pada siklus II ini proses pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* akan dilakukan dengan semaksimal mungkin.

b. Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak yaitu dengan menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan penggunaan media *puzzle* dan juga merupakan perbaikan kekurangan dari siklus I. Perencanaan lainnya yaitu dengan menyiapkan 4 soal.

c. Tindakan

Siklus II pertemuan I ini dilaksanakan pada tanggal 26 September 2022. Pembelajaran berlangsung selama 2 x 45 menit. Pembelajaran dilakukan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun dengan menggunakan media *puzzle*. Pelaksanaan pembelajaran berdasarkan skenario pembelajaran yang telah

disusun. Pada siklus ini segala kekurangan yang terdapat pada siklus I diperbaiki, pada pertemuan ini guru menyuruh seluruh anak untuk berperan aktif dan jangan ada lagi yang bermain-main dalam proses pembelajaran. Dengan mengaitkan pada kehidupan sehari-hari anak lebih memahami materi yang sedang dipelajari. Anak kemudian diminta untuk menyusun serta mencocokkan kepingan *puzzle* untuk melihat pemahaman anak dan perkembangan kognitif anak.

d. Pengamatan

Tahapan pengamatan siklus II pertemuan I ini juga dilakukan sejalan dengan tahapan pelaksanaan siklus I pertemuan I. Pada pertemuan sebelumnya anak telah disuruh untuk menyusun dan mencocokkan kepingan *puzzle* sesuai dengan tempat dan urutannya, sehingga memudahkan anak memahami pada pertemuan selanjutnya.

Pada kegiatan pendahuluan guru memberikan motivasi kepada anak dalam mengikuti proses pembelajaran. Guru juga menyampaikan kepada anak bahwa materi ini dapat ditemui dalam kehidupan sehari-hari dan agar anak mengaitkan pelajaran ini dalam kehidupannya sehari-hari. Pada awal pembelajaran guru menjelaskan mengenai bentuk lingkaran dan memperlihatkan media *puzzle*, dan guru juga mencontohkan cara menempel dan mencocokkan kepingan *puzzle* pada sketsa yang telah dibuat.

Selesai menjelaskan kemudia anak dipersilahkan untuk bertanya. Ada beberapa anak yang bertanya dan kemudia dijawab dengan jelas oleh guru. Disinilah terjadi diskusi untuk menjawab pertanyaan dengan baik dan dapat diapahami oleh anak.

Untuk mengukur kemampuan anak guru memberikan 4 soal untuk dikerjakan masing-masing anak. Anak kemudian mengumpulkan lembar kerja untuk diperiksa oleh guru. Guru dan anak telah memenuhi tahapan-tahapan penggunaan media *puzzle* selama pembelajaran dan hasil yang diperoleh sudah lebih baik.

Diakhir pertemuan guru meminta salah satu anak untuk maju kedepan kemudian mengerjakan lembar kerja yang dipelajari hari itu. Guru kemudian menutup pertemuan dengan bernyanyi, membaca doa dan salam.

e. Refleksi

Pada pertemuan ini guru melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya. media *puzzle* telah dapat diterapkan guru dengan baik selama proses pembelajaran. Hasil observasi tes perkembangan kognitif anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung pada siklus II pertemuan I sudah memenuhi tahap-tahapan dari pengamatan yang dilakukan peneliti. Berdasarkan tindakan yang dilakukan, maka diperoleh data hasil penelitian dari pertemuan pertama

menunjukkan bahwa 66,66% anak berkembang sesuai harapan dan ada 33,33% anak mulai berkembang. Nilai rata-rata anak diperoleh dari 12 anak yaitu 79,16 dengan 8 anak mencapai nilai ≥ 75 mencapai nilai dari standar perkembangan kognitif anak, dan ada 4 anak yang memperoleh nilai < 75 dibawah nilai standar perkembangan atau belum berkembang sebanyak 4 anak.

Pertemuan 2

a. Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak pada siklus II pertemuan 2 ini adalah menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* sesuai dengan perbaikan pada pertemuan I sebelumnya. guru juga menyiapkan bahan-bahan ajar seperti alat tulis dan lem. Terakhir guru menyiapkan soal tes untu dikerjakan anak. Pada pertemuan ini guru berencana membuat semua anak aktif dalam proses pembelajaran dengan membagi anak menjadi 2 kelompok.

b. Tindakan

Siklus II pertemuan 2 ini dilaksanakan 28 September 2022, pembelajaran berlangsung selama 2 x 45 menit. Pembelajaran dilaksanakan berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun sesuai dengan tahap-tahapan penggunaan media *puzzle*, pelaksanaan pembelajaran berdasarkan skenario

yang telah disusun yaitu dengan membagi anak menjadi 2 kelompok. Kemudian setiap perwakilan kelompok maju kedepan untuk menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Jika ada soal yang tidak bisa dijawab kemudian guru menjelaskan lebih terperinci lagi. Setelah selesai proses pembelajaran guru kemudian memberi 4 soal untuk dikerjakan masing-masing anak. Hasil pekerjaan mereka dikumpulkan dan guru menilainya

c. Pengamatan

Dalam pembelajaran pada siklus II pertemuan 2 ini semua tahapan penggunaan media *puzzle* telah dilakukan secara sempurna dan anak tidak ada yang bermain-main dalam proses pembelajaran. Tahap observasi siklus II pertemuan 2 ini juga dilakukan sejalan dengan tahap pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan I.

Pada awal pembelajaran guru memberikan motivasi kepada anak. Kemudian guru membentuk anak menjadi 2 kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari 6 anak. Satu anak dari setiap kelompok maju kedepan dan menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Semua anak terlihat aktif dalam mengikuti pembelajaran. Kemudian guru menambah penjelasan agar semua anak memahaminya dengan baik.

Guru kemudian mengukur perkembangan kognitif anak dengan memberikan 4 soal untuk dikerjakan masing-masing anak. Anak kemudian mengumpulkan lembar kerjanya untuk diperiksa oleh guru. Hasil observasi tes proses perkembangan kognitif selama kegiatan pembelajaran berlangsung pada siklus II pertemuan 2 sudah memenuhi tahap-tahapan dari pengamatan yang dilakukan peneliti.

d. Refleksi

Dalam pembelajaran pada pertemuan ini seluruh tahapan penggunaan media *puzzle* sudah terlaksana dengan sempurna oleh guru dan sesuai dengan penggunaan media *puzzle*. Aktivitas belajar anak selama pembelajaran pada siklus ini terlihat cukup baik, anak juga sudah terlihat aktif dan sudah merasa terbiasa dengan penelitian yang dilakukan sehingga anak sudah tidak ragu menanyakan yang belum dipahaminya.

Berdasarkan tes perkembangan kognitif anak pada siklus II maka dapat disimpulkan:

- 1) Dengan menggunakan media *puzzle* mampu meningkatkan perkembangan kognitif anak terlihat dari nilai rata-rata yang diperoleh anak
- 2) Dengan menggunakan media *puzzle* mampu meningkatkan kemampuan anak dalam menyusun dan

mencocokkan kepingan *puzzle* sesuai pada tempat dan urutannya. Dengan demikian berdasarkan tes hasil perkembangan anak pada siklus II maka penelitian ini telah mencapai 83,33% anak berkembang sangat baik.

Selanjutnya berdasarkan tindakan yang telah dilakukan maka diperoleh data hasil penilaian dari pertemuan 2 menunjukkan bahwa 83,33% anak berkembang sangat baik dan ada 16,66% anak belum berkembang. Nilai rata-rata anak diperoleh dari 12 anak yaitu 83,33% dengan 10 anak mencapai nilai ≥ 75 mencapai nilai dari standar perkembangan dari perkembangan kognitif dan 2 anak yang memperoleh nilai < 75 dibawah nilai standar perkembangan. Nilai rata-rata tersebut dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.3

Peningkatan nilai rata-rata anak siklus I

Kategori	Nilai rata-rata
Tes Kemampuan awal	59,37
Tes hasil ketuntasan anak siklus I pertemuan I	62,5
Tes hasil ketuntasan anak siklus I pertemuan 2	72,91
Tes hasil ketuntasan anak siklus II pertemuan 1	79,16
Tes hasil ketuntasan anak siklus II pertemuan 2	85,41

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran yang sudah tertera secara rinci.

Setelah siklus I dan siklus II dilaksanakan maka diperoleh penilaian tes hasil perkembangan kognitif anak.

Siklus I

Dari hasil penilaian tes pada siklus I pertemuan 1 dan pertemuan 2 ada peningkatan rata-rata kelas dari sebelum tindakan sebesar 59,37 menjadi 62,5 (pertemuan I) dengan persentase perkembangan sebesar 60,00% (anak yang mencapai nilai standar perkembangan), dan 72,91 (pertemuan ke-2) dengan persentase perkembangan sebesar 70,00% (anak yang mencapai nilai standar perkembangan).

Peningkatan rata-rata anak pada siklus ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4
Peningkatan nilai rata-rata anak pada siklus I

Kategori	Nilai rata-rata
Tes kemampuan awal	59,37
Tes hasil ketuntasan siklus I pertemuan 1	62,5
Tes hasil ketuntasan siklus I pertemuan 2	72,91

Dari tabel diatas peningkatan perkembangan kognitif anak berdasarkan nilai rata-rata sudah terjadi peningkatan. Sedangkan untuk persentase perkembangan anak dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5
Peningkatan perkembangan kognitif anak berdasarkan perkembangan
Pada siklus I

Kategori	Jumlah anak mulai berkembang	Persentase perkembangan anak
Tes kemampuan awal	2	16,66%
Tes siklus I pertemuan 1	4	33,33%
Tes siklus I pertemuan 2	6	50,00%

Siklus II

Berdasarkan tindakan yang telah dilakukan pada siklus II, maka dapat diambil hasil perkembangan kognitif anak dengan menggunakan media *puzzle*. Dari hasil penilaian tes pada siklus II pertemuan 1 dan pertemuan 2, ada peningkatan rata-rata anak dari 79,16 (pertemuan 1) dengan persentase perkembangan sebesar 66,66% (anak yang mencapai nilai standar) meningkat menjadi 85,41 (pertemuan 2) dengan persentase perkembangan anak sebesar 83,33% (anak yang mencapai nilai standar). Peningkatan rata-rata anak pada siklus ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6
Peningkatan nilai rata-rata anak pada siklus II

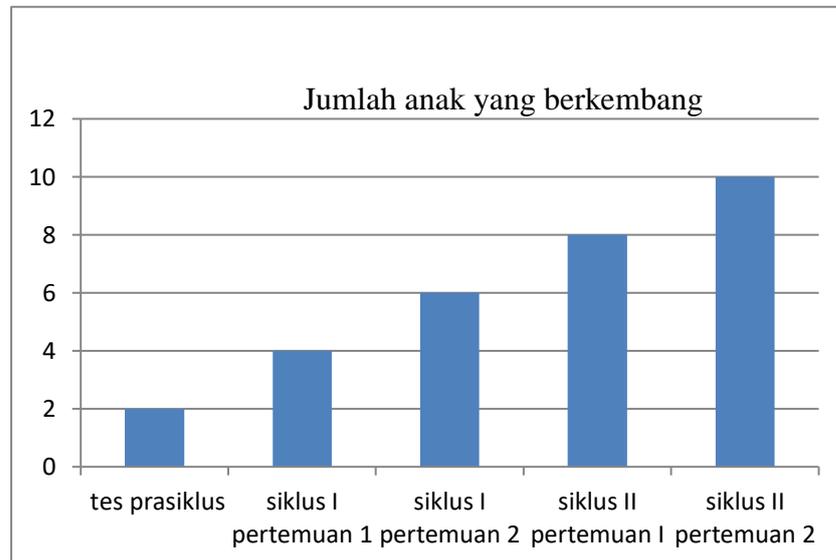
Kategori	Nilai rata-rata anak
Tes kemampuan awal	59,37
Tes hasil ketuntasan anak siklus 1 pertemuan 1	62,5
Tes hasil ketuntasan anak siklus 1 pertemuan 2	72,91
Tes hasil ketuntasan anak siklus II pertemuan 1	79,19
Tes hasil ketuntasan anak siklus II pertemuan 2	85,41

Dari tabel diatas peningkatan perkembangan kognitif anak berdasarkan nilai rata-rata sudah terjadi peningkatan. Sedangkan untuk persentase perkembangan anak dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 4.7
Peningkatan perkembangan kognitif anak berdasarkan perkembangan Pada siklus II

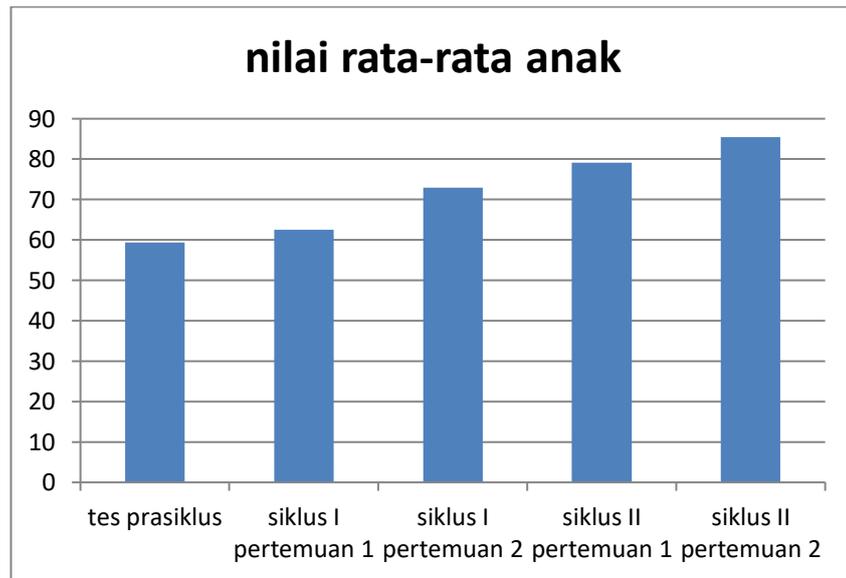
Kategori	Jumlah anak yang berkembang	Persentase perkembangan anak
Tes kemampuan awal	2	16,66%
Tes siklus I pertemuan 1	4	33,33%
Tes siklus I pertemuan 2	6	50,00%
Tes siklus II pertemuan 1	8	66,66%
Tes siklus II pertemuan 2	10	83,33%

Peningkatan perkembangan kognitif anak dapat dilihat dalam diagram berikut:



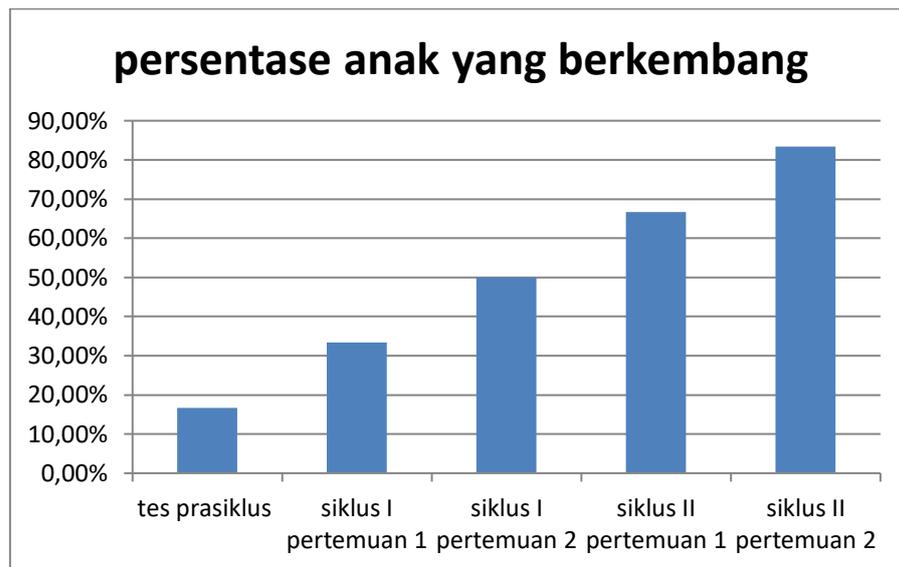
Gambar 4.1 Diagram peningkatan jumlah anak yang berkembang

Pada diagram diatas dapat dilihat peningkatan jumlah anak yang tuntas dari sebelum dilakukan tindakan dimana jumlah anak yang tuntas hanya 2 anak meningkat pada siklus I pertemuan 1 menjadi 4 anak. Kemudian meningkat lagi pada pertemuan 2 siklus I menjadi 6 anak. Melihat jumlah anak yang berkembang masih tergolong rendah maka penelitian dilanjutkan pada siklus II dan dapat dilihat peningkatan anak yang berkembang pada siklus II pertemuan 1 menjadi 8 anak dan pada pertemuan 2 meningkat menjadi 10 anak yang berkembang.



Gambar 4.2 Diagram peningkatan nilai rata-rata kelas anak

Berdasarkan diagram diatas dapat dilihat nilai rata-rata anak meningkat dari sebelum tindakan sebesar 59,37 menjadi 62,5 pada siklus I pertemuan 1 dan meningkat lagi menjadi 72,91 pada siklus I pertemuan 2. Setelah dilakukan tindakan lagi pada siklus II dapat dilihat peningkatan nilai rata-rata anak menjadi sebesar 79,16 pada pertemuan pertama dan 85,41 pada pertemuan kedua.



Gambar 4.3 Diagram peningkatan nilai rata-rata anak yang berkembang

Berdasarkan diagram diatas dapat dilihat peningkatan anak yang berkembang dari sebelum tindakan 16,66% menjadi 33,33% pada siklus 1 pertemuan I dan 50.00% pada pertemuan 2 siklus I. Pada siklus II dilihat lagi peningkatan anak yang tuntas menjadi sebesar 66,66% pada siklus II pertemuan 1 dan 83,33% pada pertemuan 2 siklus II. Dengan penggunaan media *puzzle* meningkatkan perkembangan kognitif anak telah meningkat sesuai dengan yang diharapkan peneliti.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian ini ditunjukkan untuk menjawab pertanyaan dalam penelitian ini, yaitu untuk mengetahui penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Khoiriah Desa Hulim Kecamatan Sosopan Kabupaten Padang Lawas.

Dalam penelitian ini , jumlah anak yang menjadi subjek penelitian adalah 12 anak yaitu 7 anak laki-laki dan 5 anak perempuan. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan 2 siklus dan setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan.

Dari dekskripsi hasil penelitian telah dipaparkan bagaimana perkembangan kognitif anak dengan menggunakan media *puzzle* di TK Khoiriah Desa Hulim Kecamatan Sosopan Kabupaten Padang Lawas. Hal ini dapat terlihat berdasarkan data yang telah diperoleh berdasarkan hasil observasi dan tes pada siklus I dan siklus II.

Pada siklus I pertemuan I selama proses pembelajaran terlihat masih ada anak yang bermain-main selama proses pembelajaran dan anak tidak mendengarkan arahan dari guru. Melihat permasalahan tersebut guru memberikan tindakan di pertemuan 2. Pada saat proses belajar mengajar berlangsung guru mendampingi anak agar anak berperan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga banyak anak terlihat aktif selama proses belajar mengajar berlangsung dan anak paham mengenai pembelajaran yang dipelajari dengan menggunakan media. Namun masih ada juga anak yang tidak mau bertanya dan melakukan kegiatan tanpa mendengarkan arahan guru. Hasil penelitian diatas berdasarkan teori Jean Piaget yang dikutip oleh Dwi Retno Suminar, bahwa dalam diri anak-anak perlu terjadi proses

pembelajaran baru bagi proses perkembangan kognitifnya dan bermain adalah salah satu cara anak mencoba memahami hal-hal baru.⁵²

Dari permasalahan tersebut guru memberikan tindakan kembali agar kejadian serupa tidak terjadi pada siklus II. Pada siklus II guru memberikan arahan mengenai materi pembelajaran dan selalu memantau dan mendampingi anak saat proses belajar mengajar. Guru juga meminta anak untuk menempel potongan gambar sesuai dengan sketsa yang disediakan dikertas dan berdasarkan arahan guru. Pada pertemuan 2 siklus II guru membagi anak menjadi 2 kelompok agar semua anak menjadi lebih aktif. Perwakilan anak yang maju kedepan untuk menjawab pertanyaan guru. Pada pertemuan ini anak lebih aktif selama proses belajar mengajar berlangsung. Dan anak tidak lagi melakukan kegiatan sesuka hatinya.

Pada akhir penelitian ini perkembangan kognitif anak telah meningkat sampai 83,88% sampai pada target perkembangan yang telah peneliti tetapkan yaitu 80%. Pada penelitian relevan sebelumnya yang peneliti sebutkan milik saudari Irma Laynia dengan judul “ Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Uisa Dini Melalui Permainan Puzzle diKelas B2 Taman Kanak-Kanak Jumnih Kota Palopo” dimana pesentase anak yang berkembang pada akhir penelitiannya adalah 78,26%. Keterbatasan pada penelitian relevan tersebut guru tidak memantau dan mendampingi anak selama proses belajar mengajar berlangsung. Pada

⁵² Dwi Retno Suminar, “*Psikologi Bermain : Bermain dan Permainan bagi Perkembangan Anak*” (Surabaya : Airlangga University Press,2019), hlm 36.

penelitian sebelumnya anak merasa kesulitan melakukan kegiatan sesuai arahan guru dan masih ada anak yang melakukan kegiatan sesuka hatinya.⁵³

C. Keterbatasan Penelitian

Seluruh rangkaian peneliti telah dilaksanakan peneliti sesuai dengan prosedur penelitian tindakan kelas berdasarkan media yang sudah direncanakan. Hal ini dilakukan agar mendapatkan hasil semaksimal mungkin. Namun untuk mendapatkan hasil yang sempurna dari penelitian sangatlah sulit karena adanya berbagai keterbatasan. Adapun beberapa keterbatasan yang dihadapi peneliti selama penelitian ini yaitu sulitnya kondisi awal anak yang merasa bingung pada awal proses pembelajaran, dan juga pada penelitian ini peneliti kurang menggunakan bentuk media *puzzle* yang bervariasi. Penelitian ini terbatas pada perkembangan kognitif anak sehingga diharapkan untuk penelitian selanjutnya dalam melaksanakan tindakan ini agar meningkatkan perkembangan kognitif anak baik untuk materi lain serta menambahkan media dan bentuk media yang lebih bervariasi dalam proses pembelajaran.

⁵³ Irma Laynia, “ Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Puzzle di Kelas B2 Jumnih Kota Palopo” Institut Agama Islam Negeri Palopo,2020)

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak di TK Khoiriah Desa Hulim. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan persentase perkembangan anak dari prasiklus hingga ke siklus I dan siklus II. Pada saat sebelum tindakan (pra-siklus) diperoleh anak yang berkembang sebanyak 2 anak dengan persentase berkembang anak sebesar 16,66%. Pada siklus I pertemuan I diperoleh anak yang berkembang sebanyak 4 anak dengan persentase berkembang anak sebesar 33,33% sedangkan pada siklus I pertemuan 2 diperoleh jumlah anak yang tuntas sebanyak 6 anak dengan persentase anak yang berkembang sebesar 50%.

Selanjutnya peningkatan dapat dilihat pada siklus II pertemuan I diperoleh anak yang berkembang sebanyak 8 anak dengan persentase anak yang berkembang sebesar 66,66%, dan pada siklus II pertemuan 2 diperoleh anak yang berkembang sebanyak 10 anak dengan persentase anak yang berkembang sebesar 83,33%. Hasil penelitian tersebut telah mencapai harapan dalam penelitian ini.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti mengajukan saran-saran sebagai berikut:

Kepada kepala sekolah, sebagai motivasi agar memfasilitasi alat-alat permainan edukatif bagi pengembangan pembelajaran yang inovatif di TK Khoiriah Desa Hulim Kecamatan Sosopan Kabupaten Padang Lawas.

1. Bagi kepala sekolah

Agar mengarahkan guru untuk menguasai dan menerapkan beberapa metode pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak

2. Bagi guru

Diharapkan agar dapat menggunakan media *puzzle* pada pembelajaran yang dapat menarik perhatian anak-anak, serta guru dapat lebih kreatif dalam mengelola pembelajaran khususnya yang berkaitan dengan kognitif anak.

3. Bagi anak

Agar lebih serius dalam proses pembelajaran sehingga dapat mencapai perkembangan yang diinginkan.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Agar dapat mempergunakan hasil penelitian ini sebagai kajian diadakannya penelitian lebih lanjut tentang penggunaan media *puzzle* terhadap variabel yang berbeda serta memperbaiki keterbatasan-keterbatasan yang terdapat pada penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Suciaty al-Azizy, *Asah Ketajaman Otak Anak*, Yogyakarta : Diva Press, 2010.
- Abdullah Muhammad, *be a genius teacher*, Surabaya : Pustaka Elba, 2008.
- Ahmad Nizar rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif. Kuantitatif, PTK Dan Penelitian Pengembangan*, Bandung : Cita Pustaka Media, 2016.
- Ali Hamzah, *Evaluasi Pembelajaran*, Jakarta : Rajawali Press, 2014.
- Ali Imron, *Surverviisi Pembelajaran Tingkat Satuan Pendidikan*, Jakarta : Butki Aksara, 2015.
- Astuti, *Peningkatan Kemampuan Anak melalui permainan di kelompok B TK aisyah Pulau Payung Kecamatan Rumbio Jaya*, (Jurnal PIAUD Tambusai, 2013).
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta:PT.Raja Grafindo Persada, 2013.
- Darmadi “Asyik Belajar Sambil Bermain”, Lampung:Guepedia.com, 2018.
- Desi Ramdayani DKK, pengembangan media *flashcard* untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia 4-5 tahun di Desa Puyung Kecamatan Jonggat kabupaten lombok Tengah Jurnal Indonesian *Journal of Elementry and Childhood Education*, Vol 1 No.4, 2020
- Desmita, *Psikologi Perkembangan*, Bandung :PT Remaja Rosdakarya, 2005.
- Diane, *Human Development, Psikologi Perkembangan* Jakarta:Kencana, 2010.
- Djaali, *psikologi pendidikan*, Jakarta : PT Bumi Aksara, 2009.
- DR. C Asri Budiningsih, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta : PT RINEKA CIPTA, 2012.
- Dra.Moeslichateon, *Metode Pengajaran di taman kanak-Kanak*, Jakarta ; PT RINEKA CIPTA, 2004.
- Dwi Retno Suminar, “*Psikologi Bermain : Bermain dan Permainan bagi Perkembangan Anak*” (Surabaya : Airlangga University Press, 2019).
- Elo Paiko, *Penerapan Metode Bermain Fuzzle Dalam Meningkatkan Kognitif Pada Pendidikan Anak Udia Dini (PAUD) Kasih Ibu Krawangsari Natar Lampung Selatan Tahun Ajaran 2013/2014*.
- Emi Sartini, “ *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Puzzle Pada Anak Kelompok B TK Harapan Kecamatan Muhrum Kota Bau-Bau*”, Institut Agama Islam Negeri Kendiri, 2016.
- Etuis Senarti dan Rulli Purwanti, *Ajarkan anak keterampilan hidup sejak dini*, Jakarta:Elex Media Komputindo, 2005.

Gusniarti, D.N.Pura dan M.Haryono, *Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Media Kartu Angka dari Kardus Bekas di Paud Ceria Desa Pagar Agung Kecamatan Seluma Barat Kabupaten Seluma, Jurnal Early Child Research and practice*, Vol.1 No.1, 2020,hlm 30- 31
Hasan Alwi , *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta : Balai Pustaka ,2007.

Hasmalena dkk, “ Bermain dan Permainan “, Tasikmalaya : Edu Publisher, 2019.

Heleni 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 Rumbai*, Vol 1,No 2,201

Heleni Fitri dan Al Khudri Sembiring, *Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Tinjau dari Tingkat Pendidikan Ibu di Paud Kasih Ibu Kecamatan Rumbai*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 1, No 2, April 2019.

Imam Muskibin, *pintar Mengatasi Masalah Tumbuh Kembang Anak* , Yogyakarta : Flashbooks, 2012.

Irma Laynia, “ Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak usia Dini

Melalui Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan*

Kuantitatif, Kualitatif, TK, dan Penelitian Pengembangan, Bandung : Cita Pustaka Media, 2016.

Irma Laynia, “ Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Puzzle di Kelas B2 Jumnih Kota Palopo”,Institut Agama Islam Negeri Palopo,2020.

Janice, *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta : KENCANA. 2007

M.Fadillah, “ Bermain dan Permainan Anak “, Jakarta : Prenada Media Group, 2017.

Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta : Rineka Cipta, 2010.

Masganti Sit, “ Psikologo Perkembangan Anak Usia Dini “, Jakarta : Kencana, 2017.

Masganti, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta : Kencana,2017.

Mursid, M.Ag, *Belajar dan Pembelajaran Paud*, bandung : PT REMAJA ROSDAKARYA, 2018.

Nunuk Suryani dan Acmad Setiawan, *media pembelajaran Inovatif dan pengembangannya*, Bandung:PT.Remaja Rosdakarya, 2018.

Obervasi di TK Khoiriah Desa Hulim, tanggal 25 Juli 2022, jam 10.00 WI

Permainan Puzzle di Kelas B2 Taman Kanak-Kanak Jumnih Kota palopo” ,Institut Agama Islam Negeri Palopo, 2020.

- Peter Salim dan Yeni Salim, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta : Modern English Press,2005.
- Pudjiati, *Bermain bagi AUD dan Alat Permainan Yang Sesuai Usia Anak*, Jakarta : Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini,2011.
- Rahasia Bunda <http://rahasiabunda.blogspot.com/2015/12/6-pilihan-mainan-fuzzle-untuk-anak.html> (online) diakses 25 Desember 2015.
- Rosma, *Penanganan Anak Hiperaktif Melalui Terapi Permainan Fuzzle (Studi Kasus) di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung*.
- Rosmala Dewi, *Penelitian Tindakan Kelas*, Medan : Pasca sarjan Unimed,2010.
- Setiadi Susilo, *Pedoman Penyelenggaraan PAUD*, Jakarta : Bee Media Pustaka, 2016.
- Sisva Nurwita, *Pemanfaatan Media Puzzle Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak di Paud Aiza Kabupaten Kepahiang*, Jurnal Pendidikan Tambusai, Vol 3 No.4, 2019
- Sudjana Nana dan Ibrahim, *Penelitian dan Penilaian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta,2011.
- Sugiono, *metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif*, Bandung : Alfabeta,2018.
- Suharmisi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, Jakarta : Rineka Cipta, 2006.
- TukiranTaniredja, *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Pengembangan Profesi Guru Praktik, Praktis dan Mudah*, Bandung .
- Yayuk Fuji Rahayu, “ Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Puzzle di Kelompok B TK Dharma wanita Sidow Arek II Plemahan-Kediri”, Universitas Negeri Surabaya, 2020.
- Yesi Ratna Sari, *Pengaruh Penggunaan Media Fuzzle Terhadap Peningkatan Kognitif Anak Usia 5- Tahun di TK LPM Raman Endra*
- Zainal Aqib, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung : Yrama Widia, 2010.

LAMPIRAN

Hasil Tes Prasiklus

No	Nama Anak	Nilai	Nilai BSH	Keterangan
1	APH	50	50,1 – 75%	MB
2	AX	62,5	50,1 – 75%	BSH
3	AH	50	50,1 – 75%	MB
4	AM	50	50,1 – 75%	MB
5	AFH	62,5	50,1 – 75%	BSH
6	DY	50	50,1 – 75%	MB
7	FAS	87,5	50,1 – 75%	BSB
8	HH	50	50,1 – 75%	MB
9	PH	50	50,1 – 75%	MB
10	RAH	62,5	50,1 – 75%	BSH
11	RS	50	50,1 – 75%	MB
12	SD	87,5	50,1 – 75%	BSB

Nilai Tertinggi	87,5
Nilai Terendah	50
Nilai Rata-Rata Anak	59,37
Jumlah Anak BSH	2
Persentase Anak Berkembang	16,66%
Jumlah Anak Berkembang	10
Persentase Anak MB	83,33%

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Hasil Tes Siklus I Pertemuan I

No	Nama Anak	Nilai	Nilai BSH	Keterangan
1	APH	50	50,1 – 75%	MB
2	AX	50	50,1 – 75%	MB
3	AH	100	50,1 – 75%	BSB
4	AM	100	50,1 – 75%	BSB
5	AFH	50	50,1 – 75%	MB
6	DY	50	50,1 – 75%	MB
7	FAS	100	50,1 – 75%	BSB
8	HH	50	50,1 – 75%	MB
9	PH	25	50,1 – 75%	BB
10	RAH	25	50,1 – 75%	BB
11	RS	50	50,1 – 75%	MB
12	SD	100	50,1 – 75%	BSB

Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	25
Nilai Rata-Rata Anak	62,5
Jumlah Anak BSH	4
Persentase Anak Berkembang	33,33%
Jumlah Anak Berkembang	8
Persentase Anak MB	66,66%

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Hasil Tes Siklus I Pertemuan 2

No	Nama Anak	Nilai	Nilai BSH	Keterangan
1	APH	50	50,1 – 75%	MB
2	AX	50	50,1 – 75%	MB
3	AH	100	50,1 – 75%	BSH
4	AM	100	50,1 – 75%	BSH
5	AFH	50	50,1 – 75%	MB
6	DY	100	50,1 – 75%	BSB
7	FAS	50	50,1 – 75%	MB
8	HH	75	50,1 – 75%	BSH
9	PH	50	50,1 – 75%	MB
10	RAH	50	50,1 – 75%	MB
11	RS	100	50,1 – 75%	BSH
12	SD	100	50,1 – 75%	BSH

Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	50
Nilai Rata-Rata Anak	72,91
Jumlah Anak Berkembang	6
Persentase Anak Berkembang	50%
Jumlah Anak MB	6
Persentase Anak MB	50%

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Hasil Tes Siklus II Pertemuan 1

No	Nama Anak	Nilai	Nilai BSH	Keterangan
1	APH	50	50,1 – 75%	MB
2	AX	100	50,1 – 75%	BSB
3	AH	100	50,1 – 75%	BSB
4	AM	100	50,1 – 75%	BSB
5	AFH	50	50,1 – 75%	MB
6	DY	100	50,1 – 75%	BSB
7	FAS	50	50,1 – 75%	MB
8	HH	75	50,1 – 75%	BSH
9	PH	75	50,1 – 75%	BSH
10	RAH	50	50,1 – 75%	MB
11	RS	100	50,1 – 75%	BSB
12	SD	100	50,1 – 75%	BSB

Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	50
Nilai Rata-Rata Anak	79,16
Jumlah Anak Berkembang	8
Persentase Anak Berkembang	66,66%
Jumlah Anak MB	4
Persentase Anak MB	33,33%

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Hasil Tes Siklus II Pertemuan 2

No	Nama Anak	Nilai	Nilai BSH	Keterangan
1	APH	50	50,1 – 75%	MB
2	AX	100	50,1 – 75%	BSB
3	AH	100	50,1 – 75%	BSB
4	AM	100	50,1 – 75%	BSB
5	AFH	100	50,1 – 75%	BSB
6	DY	75	50,1 – 75%	BSH
7	FAS	50	50,1 – 75%	MB
8	HH	75	50,1 – 75%	BSH
9	PH	75	50,1 – 75%	BSH
10	RAH	50	50,1 – 75%	MB
11	RS	100	50,1 – 75%	BSB
12	SD	100	50,1 – 75%	BSB

Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	50
Nilai Rata-Rata Anak	85,41
Jumlah Anak Berkembang	10
Persentase Anak Berkembang	83,33%
Jumlah Anak MB	2
Persentase Anak MB	16,66%

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

RENCANA PEMBELAJARAN (RPP)

SIKLUS 1 PERTEMUAN 1

Semester / minggu / hari	: 1 / 1 / 1
Hari / tanggal	: Senin / 19
Kelompok usia	: 5-6 tahun
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1 – 1.2 – 2.3 – 2.4 – 3.2 – 4.2 – 3.6 – 3.8 – 4.6 – 4.8
Tema / Seb Tema / sub-sub Tema	: Bilangan / Angka / 1-10
Materi Kegiatan	: Mengenalkan angka
Materi Pembiasaan	: Bersyukur sebagai ciptaan Allah, mengucapkan salam, berdoa sebelum belajar dan mengenal aturan sebelum masuk ke dalam SOP pembukaan, mencuci tangan sebelum dan sesudah makan.
Alat dan bahan	: Media fuzzle angka

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi mengenai angka 1 - 10

B. KEGIATAN INTI

1. Membentuk kelompok
2. Menyusun kepingan *puzzle*
3. Kerja kelompok

C. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan bagaimana perasaan anak
2. Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan
3. Menanyakan kegiatan apa yang paling menyenangkan
4. Menginformasikan kegiatan besok
5. Berdoa setelah kegiatan selesai

D. PENILAIAN

Lampiran tersendiri

September 2022

Hulim,

Guru Kelas

Khoirunnisa

Hasibuan S.Pd

RENCANA PEMBELAJARAN (RPP)

SIKLUS 1 PERTEMUAN II

Semester / minggu / hari	: 1 / 1 / 2
Hari / tanggal	: Kamis / 22
Kelompok usia	: 5-6 tahun
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1 – 1.2 – 2.3 – 2.4 – 3.2 – 4.2 – 3.6 – 3.8 – 4.6 – 4.8
Tema / Seb Tema / sub-sub Tema	: Abjad / huruf A - Z
Materi Kegiatan	: Mengenalkan abjad
Materi Pembiasaan	: Bersyukur sebagai ciptaan Allah, mengucapkan salam, berdoa sebelum belajar dan mengenal aturan sebelum masuk ke dalam SOP pembukaan, mencuci tangan sebelum dan sesudah makan.
Alat dan bahan	: Media <i>Puzzle</i> angka, lem dan kertas jeruk

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi mengenai huruf A - Z

B. KEGIATAN INTI

1. Membentuk kelompok
2. Menyusun kepingan fuzzle
3. Kerja kelompok

C. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan bagaimana perasaan anak
2. Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan
3. Menanyakan kegiatan apa yang paling menyenangkan
4. Menginformasikan kegiatan besok
5. Berdoa setelah kegiatan selesai

D. PENILAIAN

Lampiran tersendiri

September 2022

Hulim,

Guru Kelas

Khoirunnisa

Hasibuan S.Pd

RENCANA PEMBELAJARAN (RPP)

SIKLUS II PERTEMUAN 1

Semester / minggu / hari : 1 / 1 / 3

Hari / tanggal : Senin / 26

Kelompok usia : 5-6 tahun

Kompetensi Dasar (KD) : 1.1 – 1.2 – 2.3 – 2.4 – 3.2 – 4.2 – 3.6 – 3.8 – 4.6 – 4.8

Tema / Seb Tema / sub-sub Tema : Geometri / bentuk / lingkaran

Materi Kegiatan : Mengenalkan lingkaran

Materi Pembiasaan : Bersyukur sebagai ciptaan Allah, mengucapkan salam, berdoa sebelum belajar dan mengenal aturan sebelum masuk ke dalam SOP pembukaan, mencuci tangan sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan : Kertas HVS dan lem

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi mengenai lingkaran

B. KEGIATAN INTI

1. Membentuk kelompok
2. Menyusun kepingan *puzzle*
3. Kerja kelompok

C. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan bagaimana perasaan anak
2. Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan
3. Menanyakan kegiatan apa yang paling menyenangkan
4. Menginformasikan kegiatan besok
5. Berdoa setelah kegiatan selesai

D. PENILAIAN

Lampiran tersendiri

September 2022

Hulim,

Guru Kelas

Khoirunnisa

Hasibuan S.Pd

RENCANA PEMBELAJARAN (RPP)

SIKLUS 1I PERTEMUAN 1I

Semester / minggu / hari : 1 / 2 / 4

Hari / tanggal : Kamis / 29

Kelompok usia : 5-6 tahun

Kompetensi Dasar (KD) : 1.1 – 1.2 – 2.3 – 2.4 – 3.2 – 4.2 – 3.6 – 3.8 – 4.6 – 4.8

Tema / Seb Tema / sub-sub Tema : Tanaman / Bunga / Bunga Matahari

Materi Kegiatan : Mengenalkan Bunga Matahari

Materi Pembiasaan : Bersyukur sebagai ciptaan Allah, mengucapkan salam, berdoa sebelum belajar dan mengenal aturan sebelum masuk ke dalam SOP pembukaan, mencuci tangan sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan : Media *puzzle* bunga, potongan gambar bunga, daun, batang dan lem

A . KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi mengenai bunga

B. KEGIATAN INTI

1. Membentuk kelompok
2. Menyusun kepingan puzzle.

C. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan bagaimana perasaan anak
2. Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan
3. Menanyakan kegiatan apa yang paling menyenangkan
 4. Menginformasikan kegiatan besok
 5. Berdoa setelah kegiatan selesai

D. PENILAIAN

Lampiran tersendiri

September 2022

Hulim,

Guru Kelas

Khoirunnisa

Hasibuan S.Pd

LEMBAR VALIDASI

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : TK Khoiriah Desa Hulim

Mata Pelajaran : Tematik

Semester : (Satu)

Pokok Bahasan : Mengenal angka

A. Petunjuk

1. Saya mohon kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek penilaian umum dan saran-saran untuk revisi RPP yang kami susun
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (\checkmark) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom saran yang kami sediakan.

B. Skala Penilaian

1= Tidak Valid

2= Kurang Valid

3= Valid

4= Sangat Valid

C. Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek

No	Uraian	Validasi			
		1	2	3	4
1	Format RPP				
	a. Kesesuaian Penjabaran Kompetensi dasar ke dalam indicator				
	b. Kesesuaian urutan indikator terhadap pencapaian kompetensi dasar				
	c. Kejelasan rumusan indicator				

	d. Kesesuaian antara banyaknya indikator dengan waktu yang disediakan				
2.	Materi (isi) yang disajikan				
	a. Kesesuaian konsep dengan kompetensi dasar dan indicator				
	b. Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan intelektual siswa				
3.	Bahasa				
	a. Penggunaan bahasa di tinjau dari kaidah Bahasa Indonesia yang baku				
4.	Waktu				
	a. Kejelasan alokasi waktu setiap kegiatan/fase pembelajaran				
	b. Rasionalitas alokasi waktu untuk setiap kegiatan/fase pembelajaran				
5.	Metode Sajian				
	a. Dukungan pendekatan pembelajaran dalam pencapaian indicator				
	b. Dukungan metode dan kegiatan pembelajaran terhadap proses berpikir kreatif siswa				
6.	Sarana dan Alat Bantu Pembelajaran				
	a. Kesesuaian alat bantu dengan materi pembelajaran				
7.	Penilaian (validasi) umum				
	a. Penilaian umum terhadap RPP				

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

Catatan :

.....

Padangsidempuan, September 2022

Sakinah Siregar, M.Pd
NIP. 19930105 202012 2 010

LEMBAR VALIDASI MEDIA PUZZLE

LEMBAR SOAL PESERTA DIDIK

Satuan Pendidikan : TK Khoiriah Desa Hulim

Mata Pelajaran : Tematik

Semester : I (Satu)

Pokok Bahasan : Mengenal huruf a - z

A. Petunjuk

1. Berdasarkan pendapat Bapak/Ibu berilah nilai pada kolom yang telah disediakan dengan ketentuan:
 - 1 = Tidak Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 3 = Baik
 - 4 = Sangat Baik
2. Jika terdapat komentar, maka tulishlah pada lembar saran yang telah disediakan
3. Isilah kolom validasi berikut ini :

No	Aspek Yang Dinilai	Nilai Yang Diberikan			
		1	2	3	4
1	Format Soal a. Kejelasan Pembagian Materi b. Kemenarikan				
2.	Isi Soal Tes a. Isi sesuai dengan kurikulum dan RPP b. Kebenaran konsep/materi c. Kesesuaian urutan materi				
3.	Bahasa dan Penulisan a. Soal dirumuskan dengan bahasa yang sederhana dan tidak menimbulkan penafsiran ganda b. Menggunakan istilah-istilah yang mudah dipahami c. Dirumuskan dengan mengikuti kaidah bahasa Indonesia yang baku				

B. Penilaian Secara Umum Berilah Tanda (X)

Format Lembar Soal Siswa ini :

- a. Sangat Baik
- b. Baik
- c. Kurang Baik
- d. Tidak Baik

C. Saran- Saran dan Komentar

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Padangsidempuan,

September 2022

Sakinah Siregar, M.Pd
NIP. 19930105 202012 2 010

LEMBAR VALIDASI MEDIA PUZZLE

LEMBAR SOAL PESERTA DIDIK

Satuan Pendidikan : TK Khoiriah Desa Hulim

Mata Pelajaran : Tematik

Semester : I (Satu)

Pokok Bahasan : Mengenal bentuk

A. Petunjuk

1. Berdasarkan pendapat Bapak/Ibu berilah nilai pada kolom yang telah disediakan dengan ketentuan:

1 = Tidak Baik
2 = Kurang Baik
3 = Baik
4 = Sangat Baik
2. Jika terdapat komentar, maka tulislah pada lembar saran yang telah disediakan
3. Isilah kolom validasi berikut ini :

No	Aspek Yang Dinilai	Nilai Yang Diberikan			
		1	2	3	4
1	Format Soal a. Kejelasan Pembagian Materi b. Kemenarikan				
2.	Isi Soal Tes a. Isi sesuai dengan kurikulum dan RPP b. Kebenaran konsep/materi c. Kesesuaian urutan materi				
3.	Bahasa dan Penulisan a. Soal dirumuskan dengan bahasa yang sederhana dan tidak menimbulkan penafsiran ganda b. Menggunakan istilah-istilah yang mudah dipahami c. Dirumuskan dengan mengikuti kaidah bahasa Indonesia yang baku				

--	--	--	--	--	--

B. Penilaian Secara Umum Berilah Tanda (X)

Format Lembar Soal Siswa ini :

- a. Sangat Baik
- b. Baik
- c. Kurang Baik
- d. Tidak Baik

C. Saran- Saran dan Komentar

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Padangsidempuan, September 2022

Sakinah Siregar, M.Pd
NIP. 19930105 202012 2 010

LEMBAR VALIDASI MEDIA PUZZLE

LEMBAR SOAL PESERTA DIDIK

Satuan Pendidikan : TK Khoiriah Desa Hulim

Mata Pelajaran : Tematik

Semester : I (Satu)

Pokok Bahasan : Mengenal bunga

B. Petunjuk

1. Berdasarkan pendapat Bapak/Ibu berilah nilai pada kolom yang telah disediakan dengan ketentuan:

1 = Tidak Baik
2 = Kurang Baik
3 = Baik
5 = Sangat Baik
4. Jika terdapat komentar, maka tulislah pada lembar saran yang telah disediakan
5. Isilah kolom validasi berikut ini :

No	Aspek Yang Dinilai	Nilai Yang Diberikan			
		1	2	3	4
1	Format Soal a. Kejelasan Pembagian Mater b. Kemerarikan				
2.	Isi Soal Tes a. Isi sesuai dengan kurikulum dan RPP b. Kebenaran konsep/materi c. Kesesuaian urutan materi				
3.	Bahasa dan Penulisan a. Soal dirumuskan dengan bahasa yang sederhana dan tidak menimbulkan penafsiran ganda b. Menggunakan istilah-istilah yang mudah dipahami c. Dirumuskan dengan mengikuti kaidah bahasa Indonesia yang baku				

--	--	--	--	--	--

B. Penilaian Secara Umum Berilah Tanda (X)

Format Lembar Soal Siswa ini :

- a. Sangat Baik
- b. Baik
- c. Kurang Baik
- d. Tidak Baik

C. Saran- Saran dan Komentar

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Padangsidempuan,

September 2022

Sakinah Siregar, M.Pd
NIP. 19930105 202012 2 010

SURAT VALIDASI

Menerangkan bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sakinah Siregar, M.Pd

Pekerjaan : Dosen PIAUD UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary
Padangsidimpuan

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk kelengkapan penelitian yang berjudul:

“Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media *Puzzle* di TK Khoiriah Desa Hulim Kecamatan Sosopan Kabupaten Padang Lawas”

Yang disusun oleh :

Nama : SARAH MARITO LBS

Nim : 18 206 00025

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu keguruan

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Adapun masukan yang telah saya berikan adalah sebagai berikut :

- 1.
- 2.

Dengan harapan, masukan dan penilaian yang diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas instrumen tes yang baik.

Padangsidimpuan, September 2022

Sakinah Siregar, M.Pd
NIP. 19930105 202012 2 010

SURAT VALIDASI

Menerangkan bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sakinah Siregar, M.Pd

Pekerjaan : Dosen PIAUD UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap Instrumen tes penelitian untuk kelengkapan penelitian yang berjudul:

Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Puzzle di TK Khoiriah Desa Hulim Kecamatan Sosopan Kabupaten Padang Lawas”

Yang disusun oleh :

Nama : SARAH MARITO LBS

Nim : 18 206 00025

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu keguruan

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Adapun masukan yang telah saya berikan adalah sebagai berikut:

- 1.
- 2.

Dengan harapan, masukan dan penilaian yang diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas instrumen tes yang baik.

Padangsidempuan, September 2022

Sakinah Siregar, M.Pd
NIP. 19930105 202012 2 010

SURAT VALIDASI

Menerangkan bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sakinah Siregar, M.Pd

Pekerjaan : Dosen PIAUD UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk kelengkapan penelitian yang berjudul:

“Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media *Puzzle* di TK Khoiriah Desa Hulim Kecamatan Sosopan Kabupaten Padang Lawas”

Yang disusun oleh :

Nama : SARAH MARITO LBS

Nim : 18 206 00025

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu keguruan

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Adapun masukan yang telah saya berikan adalah sebagai berikut :

- 3.
- 4.

Dengan harapan, masukan dan penilaian yang diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas instrumen tes yang baik.

Padangsidempuan, September 2022

Sakinah Siregar, M.Pd
NIP. 19930105 202012 2 010

SURAT VALIDASI

Menerangkan bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sakinah Siregar, M.Pd

Pekerjaan : Dosen PIAUD UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary
Padangsidimpuan

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap Instrumen tes penelitian untuk kelengkapan penelitian yang berjudul:

Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media *Puzzle* di TK Khoiriah Desa Hulim Kecamatan Sosopan Kabupaten Padang Lawas”

Yang disusun oleh :

Nama : SARAH MARITO LBS

Nim : 18 206 00025

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu keguruan

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Adapun masukan yang telah saya berikan adalah sebagai berikut:

- 1.
- 2.

Dengan harapan, masukan dan penilaian yang diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas instrumen tes yang baik

Padangsidimpuan, September

2022

Sakinah Siregar, M.Pd
NIP. 19930105 202012 2 010

LEMBAR VALIDASI

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : TK Khoiriah Desa Hulim

Mata Pelajaran : Tematik

Semester : (Satu)

Pokok Bahasan : Mengenal Angka 1-10

A. Petunjuk

1. Saya mohon kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek penilaian umum dan saran-saran untuk revisi RPP yang kami susun
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (\checkmark) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom saran yang kami sediakan.

B. Skala Penilaian

1= Tidak Valid

2= Kurang Valid

3= Valid

4= Sangat Valid

C. Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek

No	Uraian	Validasi			
		1	2	3	4
1	Format RPP				
	a. Kesesuaian Penjabaran Kompetensi dasar ke dalam indicator				
	b. Kesesuaian urutan indikator terhadap pencapaian kompetensi dasar				

	c. Kejelasan rumusan indicator				
	d. Kesesuaian antara banyaknya indikator dengan waktu yang disediakan				
2.	Materi (isi) yang disajikan				
	a. Kesesuaian konsep dengan kompetensi dasar dan indicator				
	b. Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan intelektual siswa				
3.	Bahasa				
	d. Penggunaan bahasa di tinjau dari kaidah Bahasa Indonesia yang baku				
4.	Waktu				
	a. Kejelasan alokasi waktu setiap kegiatan/fase pembelajaran				
	b. Rasionalitas alokasi waktu untuk setiap kegiatan/fase pembelajaran				
5.	Metode Sajian				
	a. Dukungan pendekatan pembelajaran dalam pencapaian indicator				
	b. Dukungan metode dan kegiatan pembelajaran terhadap proses berpikir kreatif siswa				
6.	Sarana dan Alat Bantu Pembelajaran				
	a. Kesesuaian alat bantu dengan materi pembelajaran				
7.	Penilaian (validasi) umum				
	a. Penilaian umum terhadap RPP				

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

Catatan :

.....

.....

.....

Padangsidimpuan, September 202

Sakinah Siregar, M.Pd
NIP. 19930105 202012 2 010

LEMBAR VALIDASI

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : TK Khoiriah Desa Hulim

Mata Pelajaran : Tematik

Semester : (Satu)

Pokok Bahasan : Mengenal huruf a-z

A. Petunjuk

1. Saya mohon kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek penilaian umum dan saran-saran untuk revisi RPP yang kami susun
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (\checkmark) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom saran yang kami sediakan.

B. Skala Penilaian

- 1= Tidak Valid
2= Kurang Valid
3= Valid
4= Sangat Valid

C. Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek

No	Uraian	Validasi			
		1	2	3	4
1	Format RPP				
	a. Kesesuaian Penjabaran Kompetensi dasar ke dalam indicator				
	b. Kesesuaian urutan indikator terhadap pencapaian kompetensi dasar				
	c. Kejelasan rumusan indicator				
	d. Kesesuaian antara banyaknya indikator dengan waktu yang disediakan				
2.	Materi (isi) yang disajikan				
	a. Kesesuaian konsep dengan kompetensi dasar dan indicator				
	c. Kesesuain materi dengan tingkat perkembangan intelektual siswa				

3.	Bahasa				
	a. Penggunaan bahasa di tinjau dari kaidah Bahasa Indonesia yang baku				
4.	Waktu				
	a. Kejelasan alokasi waktu setiap kegiatan/fase pembelajaran				
	b. Rasionalitas alokasi waktu untuk setiap kegiatan/fase pembelajaran				
5.	Metode Sajian				
	a. Dukungan pendekatan pembelajaran dalam pencapaian indicator				
	c. Dukungan metode dan kegiatan pembelajaran terhadap proses berpikir kreatif siswa				
6.	Sarana dan Alat Bantu Pembelajaran				
	Kesesuaian alat bantu dengan materi pembelajaran				
7.	Penilaian (validasi) umum				
	a. Penilaian umum terhadap RPP				

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

Catatan :

.....

.....

.....

.....

.....

Padangsidempuan,
September 2022

Sakinah Siregar, M.Pd
NIP. 19930105 202012 2 010

LEMBAR VALIDASI

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : TK Khoiriah Desa Hulim

Mata Pelajaran : Tematik

Semester : (Satu)

Pokok Bahasan : Mengenal Bentuk

A. Petunjuk

1. Saya mohon kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek penilaian umum dan saran-saran untuk revisi RPP yang kami susun
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (\checkmark) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom saran yang kami sediakan.

B. Skala Penilaian

1= Tidak Valid

2= Kurang Valid

3= Valid

4= Sangat Valid

C. Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek

No	Uraian	Validasi			
		1	2	3	4
1	Format RPP				
	a. Kesesuaian Penjabaran Kompetensi dasar ke dalam indicator				
	b. Kesesuaian urutan indikator terhadap pencapaian kompetensi dasar				

	e. Kejelasan rumusan indicator				
	f. Kesesuaian antara banyaknya indikator dengan waktu yang disediakan				
2.	Materi (isi) yang disajikan				
	a. Kesesuaian konsep dengan kompetensi dasar dan indicator				
	b. Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan intelektual siswa				
3.	Bahasa				
	a. Penggunaan bahasa di tinjau dari kaidah Bahasa Indonesia yang baku				
4.	Waktu				
	a. Kejelasan alokasi waktu setiap kegiatan/fase pembelajaran				
	b. Rasionalitas alokasi waktu untuk setiap kegiatan/fase pembelajaran				
5.	Metode Sajian				
	a. Dukungan pendekatan pembelajaran dalam pencapaian indicator				
	b. Dukungan metode dan kegiatan pembelajaran terhadap proses berpikir kreatif siswa				
6.	Sarana dan Alat Bantu Pembelajaran				
	a. Kesesuaian alat bantu dengan materi pembelajaran				
7.	Penilaian (validasi) umum				
	a. Penilaian umum terhadap RPP				

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

Catatan :

.....
.....
.....
.....
.....

Padangsidempuan, September 2022

Sakinah Siregar, M.Pd
NIP. 19930105 202012 2 010

LEMBAR VALIDASI

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : TK Khoiriah Desa Hulim

Mata Pelajaran : Tematik

Semester : (Satu)

Pokok Bahasan : Mengenal Bunga

D. Petunjuk

1. Saya mohon kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek penilaian umum dan saran-saran untuk revisi RPP yang kami susun
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (\checkmark) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom saran yang kami sediakan.

E. Skala Penilaian

- 1= Tidak Valid
2= Kurang Valid
3= Valid
4= Sangat Valid

F. Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek

No	Uraian	Validasi			
		1	2	3	4
1	Format RPP				
	a. Kesesuaian Penjabaran Kompetensi dasar ke dalam indikator				
	g. Kesesuaian urutan indikator terhadap pencapaian kompetensi dasar				
	h. Kejelasan rumusan indikator				
	i. Kesesuaian antara banyaknya indikator dengan waktu yang disediakan				
2.	Materi (isi) yang disajikan				
	d. Kesesuaian konsep dengan kompetensi dasar dan indikator				
	e. Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan intelektual siswa				

3.	Bahasa				
	e. Penggunaan bahasa di tinjau dari kaidah Bahasa Indonesia yang baku				
4.	Waktu				
	c. Kejelasan alokasi waktu setiap kegiatan/fase pembelajaran				
	d. Rasionalitas alokasi waktu untuk setiap kegiatan/fase pembelajaran				
5.	Metode Sajian				
	d. Dukungan pendekatan pembelajaran dalam pencapaian indicator				
	e. Dukungan metode dan kegiatan pembelajaran terhadap proses berpikir kreatif siswa				
6.	Sarana dan Alat Bantu Pembelajaran				
	c. Kesesuaian alat bantu dengan materi pembelajaran				
7.	Penilaian (validasi) umum				
	e. Penilaian umum terhadap RPP				

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

Catatan :

.....

.....

.....

.....

.....

Padangsidempuan,
September 2022

Sakinah Siregar, M.Pd
NIP. 19930105 202012 2 010

LEMBAR VALIDASI MEDIA PUZZLE

LEMBAR SOAL PESERTA DIDIK

Satuan Pendidikan : TK Khoiriah Desa Hulim

Mata Pelajaran : Tematik

Semester : I (Satu)

Pokok Bahasan : Mengenal Angka 1-10

A. Petunjuk

1. Berdasarkan pendapat Bapak/Ibu berilah nilai pada kolom yang telah disediakan dengan ketentuan:

1 = Tidak Baik

2 = Kurang Baik

a. = Baik

4 = Sangat Baik

2. Jika terdapat komentar, maka tulislah pada lembar saran yang telah disediakan

3. Isilah kolom validasi berikut ini :

No	Aspek Yang Dinilai	Nilai Yang Diberikan			
		1	2	3	4
1	Format Soal a. Kejelasan Pembagian Materi b. Kemenarikan				
2.	Isi Soal Tes a. Isi sesuai dengan kurikulum dan RPP b. Kebenaran konsep/materi c. Kesesuaian urutan materi				
3.	Bahasa dan Penulisan a. Soal dirumuskan dengan bahasa yang sederhana dan tidak menimbulkan penafsiran ganda f. Menggunakan istilah-istilah yang mudah dipahami g. Dirumuskan dengan mengikuti kaidah bahasa Indonesia yang baku				

B. Penilaian Secara Umum Berilah Tanda (X)

Format Lembar Soal Siswa ini :

- a. Sangat Baik
- b. Baik
- c. Kurang Baik
- d. Tidak Baik

C. Saran- Saran dan Komentar

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Padangsidempuan,
September 2022

Sakinah Siregar, M.Pd
NIP. 19930105 202012 2 010

LEMBAR VALIDASI MEDIA PUZZLE

LEMBAR SOAL PESERTA DIDIK

Satuan Pendidikan : TK Khoiriah Desa Hulim

Mata Pelajaran : Tematik

Semester : I (Satu)

Pokok Bahasan : Mengenal Huruf a-z

B. Petunjuk

4. Berdasarkan pendapat Bapak/Ibu berilah nilai pada kolom yang telah disediakan dengan ketentuan:
2 = Tidak Baik
2 = Kurang Baik
4= Baik
5 = Sangat Baik
5. Jika terdapat komentar, maka tulislah pada lembar saran yang telah disediakan
6. Isilah kolom validasi berikut ini :

No	Aspek Yang Dinilai	Nilai Yang Diberikan			
1	Format Soal a. Kejelasan Pembagian Materi b. Kemenarikan	1	2	3	4
2.	Isi Soal Tes a. Isi sesuai dengan kurikulum dan RPP b. Kebenaran konsep/materi c. Kesesuaian urutan materi				
3.	Bahasa dan Penulisan a. Soal dirumuskan dengan bahasa yang sederhana dan tidak menimbulkan penafsiran ganda b. Menggunakan istilah-istilah yang mudah dipahami c. Dirumuskan dengan mengikuti kaidah bahasa Indonesia yang baku				

C. Penilaian Secara Umum Berilah Tanda (X)

Format Lembar Soal Siswa ini :

- e. Sangat Baik
- f. Baik
- g. Kurang Baik
- h. Tidak Baik

D. Saran- Saran dan Komentar

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Padangsidempuan,
September 2022

Sakinah Siregar, M.Pd
NIP. 19930105 202012 2 010

LEMBAR VALIDASI MEDIA PUZZLE

LEMBAR SOAL PESERTA DIDIK

Satuan Pendidikan : TK Khoiriah Desa Hulim

Mata Pelajaran : Tematik

Semester : I (Satu)

Pokok Bahasan : Mengenal Bentuk

A. Petunjuk

1. Berdasarkan pendapat Bapak/Ibu berilah nilai pada kolom yang telah disediakan dengan ketentuan:
3 = Tidak Baik
2 = Kurang Baik
4 = Baik
6 = Sangat Baik
2. Jika terdapat komentar, maka tulislah pada lembar saran yang telah disediakan
3. Isilah kolom validasi berikut ini :

No	Aspek Yang Dinilai	Nilai Yang Diberikan			
		1	2	3	4
1	Format Soal a. Kejelasan Pembagian Materi b. Kemenarikan				
2.	Isi Soal Tes a. Isi sesuai dengan kurikulum dan RPP b. Kebenaran konsep/materi c. Kesesuaian urutan materi				
3.	Bahasa dan Penulisan a. Soal dirumuskan dengan bahasa yang sederhana dan tidak menimbulkan penafsiran ganda b. Menggunakan istilah-istilah yang mudah dipahami c. Dirumuskan dengan mengikuti kaidah bahasa Indonesia yang baku				

C. Penilaian Secara Umum Berilah Tanda (X)

Format Lembar Soal Siswa ini :

- a. Sangat Baik
- b. Baik
- c. Kurang Baik
- d. Tidak Baik

D. Saran- Saran dan Komentor

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Padangsidempuan,
September 2022

Sakinah Siregar, M.Pd
NIP. 19930105 202012 2 010

LEMBAR VALIDASI MEDIA PUZZLE

LEMBAR SOAL PESERTA DIDIK

Satuan Pendidikan : TK Khoiriah Desa Hulim

Mata Pelajaran : Tematik

Semester : I (Satu)

Pokok Bahasan : Mengenal Bunga

A. Petunjuk

1. Berdasarkan pendapat Bapak/Ibu berilah nilai pada kolom yang telah disediakan dengan ketentuan:
 - 1 = Tidak Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 3 = Baik
 - 4 = Sangat Baik
2. Jika terdapat komentar, maka tulishlah pada lembar saran yang telah disediakan
3. Isilah kolom validasi berikut ini :

No	Aspek Yang Dinilai	Nilai Yang Diberikan			
		1	2	3	4
1	Format Soal a. Kejelasan Pembagian Materi b. Kemenarikan				
2.	Isi Soal Tes a. Isi sesuai dengan kurikulum dan RPP b. Kebenaran konsep/materi c. Kesesuaian urutan materi				
3.	Bahasa dan Penulisan a. Soal dirumuskan dengan bahasa yang sederhana dan tidak menimbulkan penafsiran ganda b. Menggunakan istilah-istilah yang mudah dipahami d. Dirumuskan dengan mengikuti kaidah bahasa Indonesia yang baku				

--	--	--	--	--	--

C. Penilaian Secara Umum Berilah Tanda (X)

Format Lembar Soal Siswa ini :

- a. Sangat Baik
- b. Baik
- c. Kurang Baik
- d. Tidak Baik

D. Saran- Saran dan Komentor

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

PEDOMAN OBSERVASI

Lembar Observasi :

Hari / Tanggal :

Dalam rangka mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian yang berjudul “ Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media *Puzzle* di TK Khoiriah Desa Hulim Kecamatan Sosopan Kabupaten Padang Lawas”, maka penulis menyusun pedoman observasi sebagai berikut:

1. Perkembangan kognitif anak
2. Media *puzzle*

Hari/Tanggal	Segi yang diobservasi	Hal yang diobservasi	Keterangan
19 September 2022	Pemahaman anak	1. Mengamati perkembangan anak dalam pembelajaran tentang Angka 1-10 mengenai pelafalan angka 1-10, menyusun dan mencocokkan media <i>puzzle</i> sesuai	

		<p>tempat dan urutannya.</p> <p>2. Mengamati respon anak terhadap pembelajaran</p> <p>3. Mengamati proses pengerjaan tugas anak</p> <p>4. Mengamati kekompakkan anak dalam bekerjasama</p>	
2	Media puzzle	<p>1. Mengamati guru dalam penggunaan media puzzle yang berlangsung dalam proses pembelajaran.</p> <p>2. Mengamati anak dalam penggunaan media puzzle</p>	

		<p>3. Mengamati berlangsungnya proses pembelajaran menggunakan media puzzle</p> <p>4. Mengamati keberhasilan penggunaan media puzzle dalam perkembangan kognitif anak.</p>	
--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

PEDOMAN OBSERVASI

Lembar Observasi :

Hari / Tanggal :

Dalam rangka mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian yang berjudul “ Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media *Puzzle* di TK Khoiriah Desa Hulim Kecamatan Sosopan Kabupaten Padang Lawas”, maka penulis menyusun pedoman observasi sebagai berikut:

1. Perkembangan kognitif anak
2. Media *puzzle*

Hari/Tanggal	Segi yang diobservasi	Hal yang diobservasi	Keterangan
22 September 2022	Pemahaman anak	1. Mengamati perkembangan anak dalam pembelajaran tentang Huruf a-z mengenai pelafalan angka a- z menyusun dan	

		<p>mencocokkan media <i>puzzle</i> sesuai tempat dan urutannya.</p> <p>2. Mengamati respon anak terhadap pembelajaran</p> <p>3. Mengamati proses pengerjaan tugas anak</p> <p>4. Mengamati kekompakkan anak dalam bekerjasama</p>	
2	Media puzzle	<p>1. Mengamati guru dalam penggunaan media puzzle yang berlangsung dalam proses pembelajaran.</p>	

		<p>2. Mengamati anak dalam penggunaan media puzzle</p> <p>3. Mengamati berlangsungnya proses pembelajaran menggunakan media puzzle</p> <p>4. Mengamati keberhasilan penggunaan media puzzle dalam perkembangan kognitif anak.</p>	
--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

PEDOMAN OBSERVASI

Lembar Observasi :

Hari / Tanggal :

Dalam rangka mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian yang berjudul “ Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media *Puzzle* di TK Khoiriah Desa Hulim Kecamatan Sosopan Kabupaten Padang Lawas”, maka penulis menyusun pedoman observasi sebagai berikut:

1. Perkembangan kognitif anak
2. Media *puzzle*

Hari/Tanggal	Segi yang diobservasi	Hal yang diobservasi	Keterangan
26 September 2022	Pemahaman anak	1. Mengamati perkembangan anak dalam pembelajaran tentang Angka bentuk, menyusun dan mencocokkan bentuk ukuran dari yang kecil ke	

		<p>ukuran yang besar</p> <p>media <i>puzzle</i></p> <p>sesuai tempat dan urutannya.</p> <p>2. Mengamati respon anak terhadap pembelajaran</p> <p>3. Mengamati proses pengerjaan tugas anak</p> <p>4. Mengamati kekompakan anak dalam bekerjasama</p>	
2	Media puzzle	<p>1. Mengamati guru dalam penggunaan media puzzle yang berlangsung dalam proses pembelajaran.</p>	

		<p>2. Mengamati anak dalam penggunaan media puzzle</p> <p>3. Mengamati berlangsungnya proses pembelajaran menggunakan media puzzle</p> <p>4. Mengamati keberhasilan penggunaan media puzzle dalam perkembangan kognitif anak.</p>	
--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

PEDOMAN OBSERVASI

Lembar Observasi :

Hari / Tanggal :

Dalam rangka mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian yang berjudul “ Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media *Puzzle* di TK Khoiriah Desa Hulim Kecamatan Sosopan Kabupaten Padang Lawas”, maka penulis menyusun pedoman observasi sebagai berikut:

1. Perkembangan kognitif anak
2. Media *puzzle*

Hari/Tanggal	Segi yang diobservasi	Hal yang diobservasi	Keterangan
28 September 2022	Pemahaman anak	1. Mengamati perkembangan anak dalam pembelajaran tentang Angka bunga, menyusun dan mencocokkan potongan gambar sehingga menjadi	

		<p>gambar bunga</p> <p>media <i>puzzle</i></p> <p>sesuai tempat dan urutannya.</p> <p>2. Mengamati respon anak terhadap pembelajaran</p> <p>3. Mengamati proses pengerjaan tugas anak</p> <p>4. Mengamati kekompakan anak dalam bekerjasama</p>	
2	Media puzzle	<p>1. Mengamati guru dalam penggunaan media puzzle yang berlangsung dalam proses pembelajaran.</p>	

		<p>2. Mengamati anak dalam penggunaan media puzzle</p> <p>3. Mengamati berlangsungnya proses pembelajaran menggunakan media puzzle</p> <p>4. Mengamati keberhasilan penggunaan media puzzle dalam perkembangan kognitif anak.</p>	
--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU DALAM
KEGIATAN MENGAJAR SIKLUS I PERTEMUAN 1**

Nama Sekolah : TK Khoiriah Desa Hulim

Semester : I (Satu)

Nama Guru :

Hari/ Tanggal :

N O	Pengamatan KBM	Aspek Yang Dinilai	Skor				
			4	3	2	1	0
1	Kegiatan Pembuka	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mempersiapkan peserta didik berbaris. 2. Mengucapkan salam pembuka. 3. Menanyakan kabar peserta didik 4. Mengecek kehadiran peserta didik. 5. Mengenalkan aturan dalam belajar dan bermain 					
2	Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyajikan informasi awal mengenai materi. 2. Menyiapkan alat dan bahan untuk proses belajar mengajar. 3. Meminta kepada semua peserta didik untuk memperhatikan apa yang akan disampaikan oleh guru. 4. Guru menjelaskan materi dengan suara yang bervariasi. 5. Guru memperhatikan penggunaan bahasa dan kontak mata kepada peserta didik. 6. Meminta peserta didik untuk menjawab pertanyaan dari guru. 					

		<p>7. Guru mengarahkan peserta didik untuk melaksanakan kegiatan yang telah ditentukan.</p> <p>8. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempresentasikan hasil lembar kerja.</p>					
3	Kegiatan Penutup	<p>1. Guru menanyakan perasaan anak selama proses KBM.</p> <p>2. Guru menanyakan kembali materi yang telah dipelajari.</p> <p>3. Guru menyampaikan pesan-pesan dan menginformasikan kegiatan esok hari.</p> <p>4. Guru mengakhiri proses KBM dengan mengucapkan salam.</p>					
4	Suasana Kelas	<p>1. Siswa antusias.</p> <p>2. Guru Antusias .</p> <p>3. Waktu sesuai alokasi</p> <p>4. KBM sesuai dengan scenario dalam RPP</p>					

Kriteria Keterlaksanaan :

- 1 = Sangat Buruk
- 2 = Buruk
- 3 = Kurang Baik
- 4 = Baik
- 5 =Baik Sekali

Padangsidimpuan, 2022

Observer

Sarah Marito Lbs
NIM. 18 206 00025

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU DALAM
KEGIATAN MENGAJAR SIKLUS I PERTEMUAN 2**

Nama Sekolah : TK Khoiriah Desa Hulim

Semester : I (Satu)

Nama Guru :

Hari/ Tanggal :

N O	Pengamatan KBM	Aspek Yang Dinilai	Skor				
			4	3	2	1	0
1	Kegiatan Pembuka	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mempersiapkan peserta didik berbaris. 2. Mengucapkan salam pembuka. 3. Menanyakan kabar peserta didik 4. Mengecek kehadiran peserta didik. 5. Mengenalkan aturan dalam belajar dan bermain 					
2	Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyajikan informasi awal mengenai materi. 2. Menyiapkan alat dan bahan untuk proses belajar mengajar. 3. Meminta kepada semua peserta didik untuk memperhatikan apa yang akan disampaikan oleh guru. 4. Guru menjelaskan materi dengan suara yang bervariasi. 5. Guru memperhatikan penggunaan bahasa dan kontak mata kepada peserta didik. 6. Meminta peserta didik untuk menjawab pertanyaan dari guru. 					

		<p>7. Guru mengarahkan peserta didik untuk melaksanakan kegiatan yang telah ditentukan.</p> <p>8. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempresentasikan hasil lembar kerja.</p>					
3	Kegiatan Penutup	<p>1. Guru menanyakan perasaan anak selama proses KBM.</p> <p>2. Guru menanyakan kembali materi yang telah dipelajari.</p> <p>3. Guru menyampaikan pesan-pesan dan menginformasikan kegiatan esok hari.</p> <p>4. Guru mengakhiri proses KBM dengan mengucapkan salam.</p>					
4	Suasana Kelas	<p>1. Siswa antusias.</p> <p>2. Guru Antusias .</p> <p>3. Waktu sesuai alokasi</p> <p>4. KBM sesuai dengan scenario dalam RPP</p>					

Kriteria Keterlaksanaan :

- 1 = Sangat Buruk
- 2 = Buruk
- 3 = Kurang Baik
- 4 = Baik
- 5 =Baik Sekali

Padangsidempuan, 2022

Observer

Sarah Marito Lbs
NIM. 18 206 00025

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU DALAM KEGIATAN
MENGAJAR SIKLUS II PERTEMUAN 1**

Nama Sekolah : TK khoiriah Desa Hulim

Semester : I (Satu)

Nama Guru :

Hari/ Tanggal :

NO	Pengamatan KBM	Aspek Yang Dinilai	Skor				
			4	3	2	1	0
1	Kegiatan Pembuka	1. Mengucapkan salam pembuka. 2. Mengecek kehadiran peserta didik. 3. Mempersiapkan peserta didik untuk belajar/ berbaris 4. Membangkitkan rasa ingin tahu/ memotivasi peserta didik.					
2	Kegiatan Inti	1. Menyajikan informasi awal mengenai materi. 2. Menyiapkan alat dan bahan untuk proses belajar mengajar. 3. Meminta kepada semua peserta didik untuk memperhatikan apa yang akan disampaikan oleh guru.					

		<p>4. Guru menjelaskan materi dengan suara yang bervariasi.</p> <p>5. Guru memperhatikan penggunaan Bahasa dan kontak mata kepada peserta didik.</p> <p>6. Meminta peserta didik untuk menjawab pertanyaan dari guru.</p> <p>7. Guru mengarahkan peserta didik untuk melaksanakan kegiatan yang telah ditentukan.</p> <p>8. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempresentasikan hasil lembar kerja.</p>					
3	Kegiatan Penutup	<p>1. Guru menanyakan perasaan anak selama proses KBM.</p> <p>2. Guru menanyakan kembali materi yang telah dipelajari.</p> <p>3. Guru menyampaikan pesan-pesan dan menginformasikan kegiatan esok hari.</p> <p>4. Guru mengakhiri proses KBM dengan mengucapkan salam.</p>					
4	Suasana Kelas	<p>1. Siswa antusias.</p> <p>2. Guru Antusias .</p> <p>3. Waktu sesuai alokasi</p>					

		4. KBM sesuai dengan scenario dalam RPP						
--	--	--------------------------------------------	--	--	--	--	--	--

Kriteria Keterlaksanaan :

- 1 = Sangat Buruk
- 2 = Buruk
- 3 = Kurang Baik
- 4 = Baik
- 5 = Baik Sekali

Hulim, 2022
Observer

Sarah Marito Lbs
NIM. 1820600025

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU DALAM KEGIATAN
MENGAJAR SIKLUS II PERTEMUAN 2**

Nama Sekolah : TK khoiriah Desa Hulim

Semester : I (Satu)

Nama Guru :

Hari/ Tanggal :

NO	Pengamatan KBM	Aspek Yang Dinilai	Skor				
			4	3	2	1	0
1	Kegiatan Pembuka	1. Mengucapkan salam pembuka. 2. Mengecek kehadiran peserta didik. 3. Mempersiapkan peserta didik untuk belajar/ berbaris 4. Membangkitkan rasa ingin tahu/ memotivasi peserta didik.					
2	Kegiatan Inti	1. informasi awal mengenai materi. 2. Menyiapkan alat dan bahan untuk proses belajar mengajar. 3. Meminta kepada semua peserta didik untuk memperhatikan apa yang akan disampaikan oleh guru. 4. Guru menjelaskan materi dengan suara yang bervariasi.					

		<p>5. Guru memperhatikan penggunaan Bahasa dan kontak mata kepada peserta didik.</p> <p>6. Meminta peserta didik untuk menjawab pertanyaan dari guru.</p> <p>7. Guru mengarahkan peserta didik untuk melaksanakan kegiatan yang telah ditentukan.</p> <p>8. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempresentasikan hasil lembar kerja.</p>					
3	Kegiatan Penutup	<p>1. Guru menanyakan perasaan anak selama proses KBM.</p> <p>2. Guru menanyakan kembali materi yang telah dipelajari.</p> <p>3. Guru menyampaikan pesan-pesan dan menginformasikan kegiatan esok hari.</p> <p>4. Guru mengakhiri proses KBM dengan mengucapkan salam.</p>					
4	Suasana Kelas	<p>1. Siswa antusias.</p> <p>2. Guru Antusias .</p> <p>3. Waktu sesuai alokasi</p> <p>4. KBM sesuai dengan scenario dalam RPP</p>					

Kriteria Keterlaksanaan :

- 1 = Sangat Buruk
- 2 = Buruk
- 3 = Kurang Baik
- 4 = Baik
- 5 = Baik Sekali

Hulim, 2022
Observer

Sarah Marito Lbs
NIM. 1820600025

Kegiatan siklus I pertemuan 1



Kegiatan mencocokkan angka



kegiatan mencocokkan dan mengelem gambar angka



Hasil kegiatan

Kegiatan siklus I pertemuan 2



Kegiatan mencocokkan huruf



Kegiatan mencocokkan huruf

Kegiatan siklus II pertemuan 1



Kegiatan mencocokkan dan mengelem lingkara



Kegiatan mencocokkan dan mengelem lingkaran



Hasil kegiatan

Kegiatan siklus II pertemuan 2



Kegiatan memperlihatkan bunga matahari



Kegiatan menyusun dan mengelem



Hasil kegiatan

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas pribadi

Nama : SARAH MARITO LBS
NIM : 1820600025
Tempat/tanggal lahir : Sibuhuan, 8 maret 200
e-mail/ No. Hp : [sarahmarito10@gmail.com/082274885458](mailto:sarahmarito10@gmail.com)
Jenis Kelamin : Perempuan
Jumlah saudara : 4
Alamat : Desa Hulim Kecamatan Sosopan Kabupaten
Padang Lawas

B. Identitas orangtua

Nama ayah : Alm. Ahmad Yusuf Lubis
Pekerjaan : Petani
Nama ibu : Nirwana Sari Hasibuan
Pekerjaan : Petani
Alamat : Desa Hulim Kecamatan Sosopan Kabupaten
Padang Lawas

C. Riwayat pendidikan

SD : SDN 102003 hULIM
SLTP : MTS.s Al-muttaqin Sosopan
SLTA : SMA Negeri 1 Sosopan



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

Jalan T. Rizal Nurdin Kr. 4,5 Sihitang 22733

Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Website: <https://fik.iain-padangsidimpuan.ac.id> E-Mail: ftik@iain-padangsidimpuan.ac.id

Nomor : B-2023/In.14/E.1/PL.00/07/2022

Hal : Izin Penelitian
Penyelesaian Skripsi.

Yth. Kepala Desa Hulim Kec. Sosopan Kab. Padang Lawas

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

Nama : Sarah Marito Lubis.
Nim : 1820600025
Fakultas : Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan.
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini .
Alamat : Desa Hulim Kecamatan Sosopan, Kabupaten Padang Lawas.

adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syahada Padangsidimpuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul "Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif anak usia 5-6 tahun melalui media Puzzle di TK KHCIRIAH desa Hulim Kec. Sosopan Kab. Padang Lawas".

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin penelitian dengan judul di atas.

Demikian disampaikan, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Padangsidimpuan, 23 September 2022

a.n Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik



Dr/Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi., MA
NIP. 19801224 200604 2 001



**TAMAN KANAK KANAK (TK) KHOIRIAH
DESA HULIM
KECAMATAN SOSOPAN KABUPATEN PADANG LAWAS**

SURAT PERNYATAAN

Nomor : 07 / TKKhoiriah / 2022

Perihal : **BALASAN PENELITIAN**

Kepada Yth

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Universitas Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padang Sidempuan

Di_

Tempat.

Dengan hormat,

Sehubung dengan surat saudara pada tanggal 26 september 2022 perihal tentang permohonan izin penelitian dalam rangka menyusun skripsi atas nama Sarah Marito Lbs dengan judul “ *Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Puzzle di Tk khoiriah Desa Hulim Kecamatan Sosopan Kabupaten Padang Lawas*”.

Dengan ini kami memberi izin kepada nama tersebut untuk melakukan penelitian di Tk khoiriah Desa Hulim.

Demikian kami sampaikan atas kerja samanya kami ucapkan terimakasih.

Hulim, 3 oktober 2022

Kepala TK Khoiriah

Em Hiri Murni, S.Ag



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 22733 Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

21 September 2022

nomor : B 2022/In.14/E.1/PP. 009/09/2022
p : -
sifat : Pengesahan Judul dan Penunjukan
Pembimbing Skripsi

Kepada Yth:

1. Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi., M.A (Pembimbing I)
2. Hj.Hamidah,M.Pd (Pembimbing II)

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : Sarah Marito Lbs
NIM : 1820600025
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5 - 6 Tahun Melalui Media *Puzzle* di TK Khoiriah Desa Hulim Kecamatan Sosopam Kabupaten Padang Lawas

Berdasarkan hal tersebut, sesuai dengan Keputusan Rektor Institut Agama Islam Negeri Padangsidimpuan Nomor 400 Tahun 2021 tentang Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam, Tadris/Pendidikan Matematika, Tadris/Pendidikan Bahasa Inggris, Pendidikan Bahasa Arab, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, dan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, dengan ini kami menunjuk Bapak/Ibu Dosen sebagaimana nama tersebut di atas 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
Kepala Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik



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